



PHILOSOPHIE

Gorodenkoff/Shutterstock.com

Philosophie des médias

1^{re} ESC

Version 2025



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

IMPRESSUM

Titre: Philosophie des médias

Élaboré conformément au programme luxembourgeois par :
Glenn Kreuter

Contenus et concept didactique pour l'enseignement
au Grand-Duché de Luxembourg



Éditeur:

Service de Coordination de la Recherche
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques (SCRIPT)
33, Rives de Clausen
L-2165 Luxembourg
secretariat@script.lu

Réalisation/Conception: SCRIPT

© 2025 SCRIPT | Tous droits réservés



Table des matières



1 Les médias contribuent-ils à la connaissance de la réalité ?

1.0 Une chronologie des medias	3
1.1 Platon Phèdre	4
1.2 Platon et la critique des medias	8
1.3 Le véritable discours : l'enseignement oral	8

2 Wie organisieren Medien das menschliche Zusammenleben?

2.0 Einstieg: Der Malstrom	11
2.1 Die Welt als globales Dorf	12
2.2 Marshall McLuhan Die magischen Kanäle	12
2.3 Das Medium ist die Botschaft	14
2.4 Der Inhalt des Mediums	15
2.5 Wie organisieren Medien das Zusammenleben?	16

3 Die Massenmedien - Was sind die Konsequenzen einer visuellen Kultur?

3.0 Im Zeitalter der dritten industriellen Revolution	19
3.1 Das Bild als Hauptkategorie des Lebens	19
3.2 Günther Anders Die Antiquiertheit des Menschen	20
3.3 Konsequenzen der visuellen Kultur	22

4 Wie strukturiert die Digitalisierung unsere Welt?

4.0 Einstieg: Das Handy abschalten	27
4.1 Die Müdigkeitsgesellschaft	28
4.2 Byung-Chul Han Undinge	28
4.3 Hyperinflation im Informationszeitalter	32

5 Comment les médias influencent-ils le vécu de l'Homme ?

5.0 « Hors ligne » vs « en ligne »	35
5.1 Luciano Floridi Information. A Very Short Introduction.	36
5.2 L'infosphère et la quatrième révolution	37
5.3 Identité et « self-branding »	38
5.4 Le vécu futur de l'Homme	39



1

Les médias contribuent-ils à la
connaissance de la réalité ?
- Platon -

- Selon vous, l'écriture est-elle le premier médium ? Argumentez à travers une définition du terme « médium » ou des « médias ».

1.1 Platon | Phèdre

Une première référence à un « médium » peut être retrouvée dans le *Phèdre* de Platon (IV^e siècle av. J.-Chr) qui thématise l'invention de l'écriture.

À travers le mythe de Theuth, Socrate et Phèdre discutent de la pratique de l'écriture et de ses conséquences sur la mémoire et la pensée humaine.

Le dialogue débute avec Socrate qui s'adresse au jeune aristocrate athénien Phèdre.



Theuth, dieu de l'écriture et messenger des dieux (fig.1) →



Version écoute : Phèdre [274b] - [276a]

- Quelles sont les idées clés que vous retenir du dialogue entre Socrate et Phèdre ? Écoutez-le attentivement et prenez des notes.

← <http://www.edulink.lu/kc2i>

A large, empty scroll graphic with a brown outline and a grey scroll-up mechanism at the top right. It is intended for students to take notes on the audio version of the dialogue.

Version texte : Phèdre [274b] - [276a]

SOCRATE

Maintenant ne nous reste-t-il pas à parler sur la convenance ou l'inconvenance qu'il peut y avoir à écrire ? Que t'en semble ?

PHÈDRE

Oui, sans doute.

SOCRATE

Sais-tu comment on peut être le plus agréable à Dieu par ses discours, écrits ou parlés ?

PHÈDRE

Nullement; et toi ?

[274c] SOCRATE

Je puis du moins te rapporter une ancienne tradition ; les anciens savent la vérité. Si nous pouvions la trouver par nous-mêmes, attacherions-nous encore beaucoup de prix aux opinions humaines ?

PHÈDRE

Plaisante question. Mais dis donc ce que tu as appris des anciens ?

SOCRATE

J'ai entendu dire que près de Naucratis, en Égypte, il y eut un dieu, l'un des plus anciennement adorés dans le pays, et celui-là même auquel est consacré l'oiseau que l'on nomme Ibis. Ce dieu s'appelle Theuth. On dit qu'il a inventé le premier les nombres, le calcul, [274d] la géométrie et l'astronomie ; les jeux d'échecs, de dés, et l'écriture. L'Égypte toute entière était alors, sous la domination de Thamus, qui habitait dans la grande ville capitale de la haute Égypte [...]. Theuth vint donc trouver le roi, lui montra les arts qu'il avait inventés, et lui dit qu'il fallait en faire part à tous les Égyptiens. Celui-ci lui demanda de quelle utilité serait chacun de ces arts, et se mit à disserter sur tout ce que Theuth disait au sujet de ses inventions, [274e] blâmant ceci, approuvant cela. Ainsi Thamus alléqua, dit-on, au dieu Theuth beaucoup de raisons pour et contre chaque art en particulier. Il serait trop long de les parcourir ; mais lorsqu'ils en furent à l'écriture : Cette science, ô roi! lui dit Theuth, rendra les Égyptiens plus savants et soulagera leur mémoire. C'est un remède que j'ai trouvé contre la difficulté d'apprendre et de savoir.

Le roi répondit : Industrieux Theuth, tel homme est capable d'enfanter les arts, tel autre d'apprécier les avantages ou les désavantages qui peuvent résulter de leur emploi; [275a] et toi, père de l'écriture, par une bienveillance naturelle pour ton ouvrage, tu l'as vu tout autre qu'il n'est : il ne produira que l'oubli dans l'esprit de ceux qui apprennent, en leur faisant négliger la mémoire. En effet, ils laisseront à ces caractères étrangers le soin de leur rappeler ce qu'ils auront confié à l'écriture, et n'en garderont eux-mêmes aucun souvenir. Tu n'as donc point trouvé un moyen pour la mémoire [*mnēmē*], mais pour la simple réminiscence [*hypomnēsis*], et tu n'offres à tes disciples que le nom de la science sans la réalité; car, lorsqu'ils auront lu beaucoup de choses [275b] sans maîtres, ils se croiront de nombreuses connaissances, tout ignorants qu'ils seront pour la plupart, et la fausse opinion qu'ils auront de leur science les rendra insupportables dans le commerce de la vie.

PHÈDRE

Mon cher Socrate, tu excelles à faire des discours égyptiens, et de tous les pays du monde si tu voulais. [...]

SOCRATE

Car voici l'inconvénient de l'écriture, mon cher Phèdre, comme de la peinture. Les productions de ce dernier art semblent vivantes; mais interrogez-les, elles vous répondront par un grave silence. Il en est de même des discours écrits : vous croiriez, à les entendre, qu'ils sont bien savants; mais questionnez-les sur quelque'une des choses qu'ils contiennent, ils vous feront toujours la même réponse. [275e] Une fois écrit, un discours roule de tous côtés, dans les mains de ceux qui le comprennent comme de ceux pour qui il n'est pas fait, et il ne sait pas même à qui il doit parler, avec qui il doit se taire. Méprisé ou attaqué injustement, il a toujours besoin que son père vienne à son secours ; car il ne peut ni résister ni se secourir lui-même.

PHÈDRE

C'est encore parfaitement juste. [...]

[276a] SOCRATE

Mais considérons une autre espèce de discours, sœur germaine de celle-là : voyons comment elle naît et combien elle l'emporte sur l'autre.

PHÈDRE

Quelle est cette autre espèce de discours, et d'où naît-elle ?

SOCRATE

C'est le discours que la science écrit dans l'âme de celui qui étudie. Celui-là du moins peut se défendre, parler et se taire quand il le faut.

PHÈDRE

Tu parles du discours vivant et animé qui réside dans l'intelligence, et dont le discours écrit n'est que le simulacre.

Source : Platon, *Phèdre* (trad. V. Cousin), Paris, P.-J.Rey, Libraire- Éditeur, 1849. Édition en ligne disponible sur <https://remacle.org/>

1



Think : **Soulignez les passages qui se rapportent au médium de l'écriture.**

2



Pair : **Paraphraser les arguments des personnages du dialogue face à l'écriture.**

 <p>(fig. 1)</p>	<p style="text-align: center;">Le dieu Theuth</p>
 <p>(fig. 2)</p>	<p style="text-align: center;">Thammon (roi mythique d'Égypte)</p>
 <p>(fig. 3)</p>	<p style="text-align: center;">Socrate</p>

3



Share : **Discutez la validité de chaque argument en classe.**

1.2 Platon et la critique des médias

À travers les voix de Socrate et du roi Thamus, Platon soutient que l'écriture produit, en réalité, l'effet inverse de celui recherché : au lieu de renforcer la mémoire, elle agit comme **mémoire externe**. L'écriture devient ainsi un outil d'apprentissage qui, en tant que « simple réminiscence » (*hypomnèsis*), ne fait pas progresser la véritable mémoire (*mnēmē*). En se reposant sur des supports écrits, l'homme court le risque de négliger sa mémoire intérieure, car il n'est plus obligé à retenir les connaissances-mêmes.

Ainsi, l'écriture pour Platon ne contribue pas à une connaissance véritable de la réalité. En tant que trace sensible, elle est un produit statique qui ne peut pas répondre à son lecteur. Elle n'est qu'un « **simulacre** », une apparence qui prétend être réelle. Les discours écrits semblent savants mais ne permettent pas le questionnement. Ils donnent seulement une explication figée de la réalité ouverte à l'interprétation.

En effet, les textes religieux ont été utilisés pour justifier des positions sur des sujets tels que l'esclavage ou les droits des femmes. Même les textes juridiques comme les constitutions nationales se retrouvent régulièrement interprétés différemment en fonction des motifs politiques. En tant que source écrite, *Phèdre* même reflète ce dilemme. Bien que présenté sous forme de dialogue entre plusieurs personnages, le texte de Platon ne peut pas répondre aux questions des lecteurs pour clarifier sa véritable intention.

1.2.1 La pharmacie de Platon

Le dieu Theuth présente l'écriture comme « **remède** » (grec *pharmakon*) contre « la difficulté d'apprendre et de savoir ». Elle est donc qualifiée de *pharmakon*, aidant à préserver les idées et à transmettre le savoir. Or, comme observé par le philosophe Jacques Derrida (1930-2004) dans *La pharmacie de Platon* (1968), le terme *pharmakon* signifie à la fois « le remède » et « le poison ». Bien que l'invention de l'écriture soit donc présentée comme « remède » en faveur de l'accroissement du savoir et du fait de guérir l'oubli, celle-ci peut s'avérer comme « **poison** » provoquant la négligence de la mémoire ainsi qu'un manque de compréhension. Ainsi, le *pharmakon* ressemblerait à une forme de **magie ambivalente** qui, comme un médicament, possède un pouvoir à la fois bénéfique et nuisible.

1.3 Le véritable discours : l'enseignement oral

L'écriture ne représente pas la réalité. Elle est simulacre de la réalité mais aussi du **véritable discours** qui est **l'enseignement oral**. Désigné comme discours « vivant et animé », celui-ci priorise **l'échange direct** à travers des dialogues philosophiques. Les interlocuteurs se reposent sur leur intelligence dans leurs échanges de pensée et accèdent au véritable savoir, étant capable

de « se défendre, parler et se taire quand il le faut ». Cette méthode de discussion qui consiste à confronter des idées opposées afin de s'approcher de la vérité se nomme **la dialectique**.

Bien que Platon critique l'écriture, il ne la rejette pas complètement. Il la considère comme un outil pratique pour transmettre des idées, mais pas comme un moyen suffisant pour atteindre une véritable connaissance. Pour cela, il insiste sur la nécessité de la dialectique et de la réflexion.

Pour discuter :

• **Réexplorez l'écoute du texte et la méthode du *ThinkPairShare* (page 7). Selon vous, l'enseignement oral est-il préférable à l'enseignement écrit pour acquérir des connaissances ?**

• **Consultez de nouveau la liste de la chronologie des médias (page 3). En quoi d'autres médias contribuent-ils (ou non) à la connaissance de la réalité ?**

Les notions importantes
Platon - Les médias contribuent-ils à la connaissance de la réalité ?
<ul style="list-style-type: none">• La critique de l'écriture : l'écriture « ne produira que l'oubli dans l'esprit de ceux qui apprennent, en leur faisant négliger la mémoire». Forme de connaissance superficielle qui ne permet pas d'accéder à une véritable connaissance.• pharmakon : mot grec qui signifie à la fois le remède et le poison. L'invention de l'écriture est présentée comme « remède » en faveur de guérir l'oubli d'un côté et comme un « poison » qui provoque la négligence de la mémoire de l'autre côté. Ainsi, le pharmakon ressemble à une magie ambivalente qui, comme un médicament, possède un pouvoir à la fois bénéfique et nuisible.• La « simple réminiscence » : grec <i>hypomnēsis</i>, forme de mémoire externe. Se réfère à des moyens d'apprentissage comme l'écriture qui, en tant que « simple réminiscence », n'améliorent pas la mémoire (<i>mnēmē</i>) elle-même.• Le discours vivant et animé : enseignement oral; discours véritable qui dépend de l'intelligence et qui met en avant le caractère de recherche de la philosophie.• Le simulacre : apparence qui prétend être réelle. Les discours écrits semblent savants mais ne permettent pas le questionnement. Ils donnent seulement une explication figée de la réalité ouverte à l'interprétation.



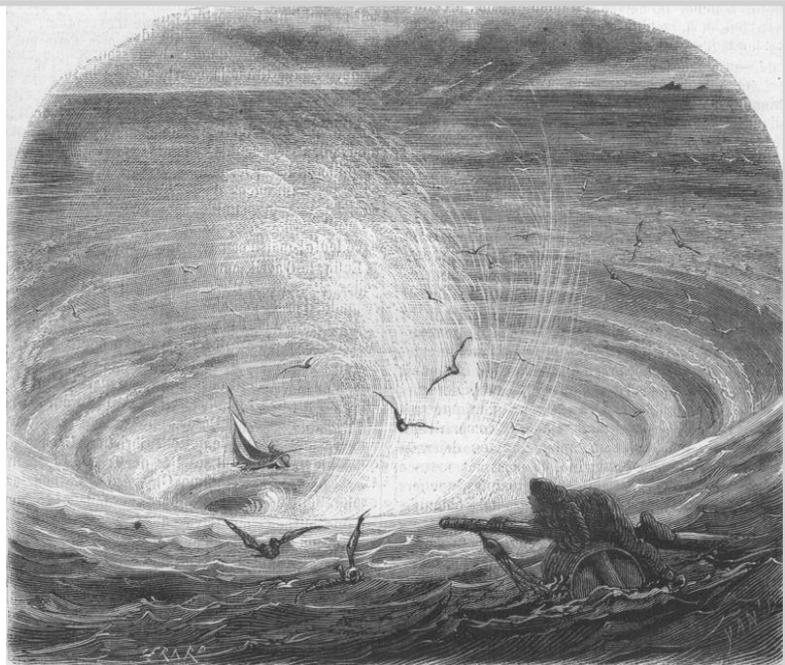
2

Wie organisieren Medien das
menschliche Zusammenleben?
- Marshall McLuhan -

2.0 Einstieg: Der Malstrom

Der kanadische Medienwissenschaftler, Philosoph und Literaturprofessor Marshall McLuhan (1911-1980) benutzt das Bild des Malstroms, eines gewaltigen Whirlpools, um darzustellen, was die weitreichenden Wirkungen der neuen, elektronischen Medien sind. Er inspiriert sich hierbei an Edgar Allan Poes Erzählung *A Descent into the Maelstrom*, die die Begegnung eines Seemanns mit dem Riesenstrudel an der Küste Norwegens schildert¹:

„Zunächst sah ich nichts anderes als Schrecken in diesem Anblick. Doch dann, in einem Moment der Offenbarung, erkannte ich die Schönheit und überwältigende Ordnung des Strudels. Indem ich beobachtete, wie Gegenstände um mich herum in den Sog gezogen wurden, stellte ich fest, dass, je größer die Objekte waren, desto schneller wurden sie in die Tiefe gerissen.“



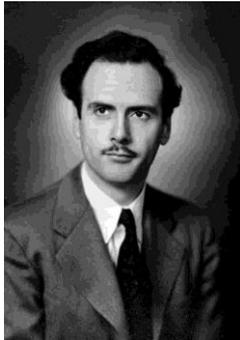
Der Malstrom. Eine Illustration aus Jules Vernes Essay *Edgar Poe und seine Werke* (1862), gezeichnet von Frederic Lix oder Yan' Dargent. (fig.4)



- **Versetzen Sie sich in die Position des Seemanns. Inwiefern ist die elektronische Ära mit einem Malstrom vergleichbar?**

¹ Paraphrase basierend auf Edgar Allan Poes Kurzgeschichte *Im Strudel des Malstroms*.

2.1 Die Welt als globales Dorf



Marshall McLuhan,
1945 (fig. 5)

Die tiefgreifenden Veränderungen der modernen Kommunikationsmedien (darunter Radio, Fernsehen und nach McLuhans Tod das Internet) veranlassen Marshall McLuhan in den 1960er Jahren, den Begriff des „global village“ einzuführen. Für McLuhan ist klar, dass durch elektronische Medien die physische Distanz zwischen Menschen schwindet und somit jeder mit jedem verbunden ist, trotz geografischer und kultureller Unterschiede.

Diese konstante Vernetzung führt ferner dazu, dass die Reichweite der Medien verstärkt wird. Ein Ereignis in einem Teil der Welt kann Auswirkungen auf andere Teile haben. Das Streamen von Musik oder Podcasts in Echtzeit ermöglicht etwa, dass Menschen weltweit zeitgleich dieselben Inhalte hören.

In einem globalen Dorf entsteht somit auch eine Veränderung der eigenen Wahrnehmung: Medien werden zu einer Erweiterung der menschlichen Sinne.

2.2 Marshall McLuhan | Die magischen Kanäle

Kapitel I: Das Medium ist die Botschaft

In einer Kultur wie der unseren, die es schon lange gewohnt ist, alle Dinge, um sie unter Kontrolle zu bekommen, aufzusplittern und zu teilen, wirkt es fast schockartig, wenn man daran erinnert wird, daß in seiner Funktion und praktischen Anwendung das Medium die Botschaft ist. Das soll nur heißen, daß die persönlichen und sozialen Auswirkungen jedes Mediums - das heißt jeder

5 Ausweitung unserer eigenen Person - sich aus dem neuen Maßstab ergeben, der durch jede Ausweitung unserer eigenen Person oder durch jede neue Technik eingeführt wird. So zielen beispielsweise mit dem Aufkommen der Automation die neuen Formen menschlichen Zusammenlebens bestimmt auf die Abschaffung der Routinearbeit, des Jobs hin. Das ist das negative Ergebnis. Auf der positiven Seite gibt die Automation den Menschen Rollen, das heißt

10 eine tieferlebte Beteiligung der Gesamtperson an der Arbeit und der menschlichen Gemeinschaft, welche die mechanische Technik vor uns zerstört hatte. Viele Menschen sind wohl eher geneigt zu sagen, daß nicht in der Maschine, sondern in dem, was man mit der Maschine tut, der Sinn oder die Botschaft liege. Für die Art und Weise, wie die Maschine unsere Beziehungen zueinander und zu uns selbst verändert hat, ist es vollkommen gleichgültig, ob sie Cornflakes oder Cadillacs

15 produziert. Die Neugestaltung der menschlichen Arbeit und des menschlichen Zusammenlebens wurde durch die Technik des Zerlegens bestimmt, die das Wesen der Maschinenteknik darstellt. Das Wesen der Automationstechnik ist gerade gegenteiliger Art. Es bezieht ganz ein, dezentralisiert und wirkt in die Tiefe, während die Maschine zerlegte, zentralisierte und bei der Gestaltung menschlicher Beziehungen an der Oberfläche haften blieb.

20 Das Beispiel des elektrischen Lichtes wird sich in diesem Zusammenhang vielleicht als
aufschlußreich erweisen. Elektrisches Licht ist reine Information. Es ist gewissermaßen ein Medium
ohne Botschaft, wenn es nicht gerade dazu verwendet wird, einen Werbetext Buchstabe um
Buchstabe auszustrahlen. Diese für alle Medien charakteristische Tatsache bedeutet, daß der
„Inhalt“ jedes Mediums immer ein anderes Medium ist. Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso
25 wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks ist und der Druck wieder Inhalt des Telegrafens
ist. Auf die Frage: „Was ist der Inhalt der Sprache?“ muß man antworten: „Es ist ein effektiver
Denkvorgang, der an sich nicht verbal ist.“ Ein abstraktes Bild stellt eine direkte Äußerung von
schöpferischen Denkvorgängen dar, wie sie etwa in Mustern von Elektronenrechnern erscheinen
könnten. Was wir jedoch hier betrachten, sind die psychischen und sozialen Auswirkungen der
30 Muster und Formen, wie sie schon bestehende Prozesse verstärken und beschleunigen. Denn die
„Botschaft“ jedes Mediums oder jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder
Schemas, die es der Situation des Menschen bringt. Die Eisenbahn hat der menschlichen
Gesellschaft nicht Bewegung, Transport oder das Rad oder die Straße gebracht, sondern das
Ausmaß früherer menschlicher Funktionen vergrößert und beschleunigt und damit vollkommen
35 neue Arten von Städten und neue Arten der Arbeit und Freizeit geschaffen. Und das traf zu, ob nun
die Eisenbahn in einer tropischen oder nördlichen Umgebung fuhr, und ist völlig unabhängig von
der Fracht oder dem Inhalt des Mediums Eisenbahn. Das Flugzeug andererseits führt durch die
Beschleunigung des Transporttempos zur Auflösung der durch die Eisenbahn bedingten Form der
Stadt, der Politik und der Gemeinschaft, ganz unabhängig davon, wie und wofür das Flugzeug
40 verwendet wird.

Kehren wir zum elektrischen Licht zurück. Ob das Licht nun bei einem gehirnochirurgischen Eingriff
oder einem nächtlichen Baseballspiel verwendet wird, ist vollkommen gleichgültig. Man könnte
behaupten, daß diese Tätigkeiten in gewisser Hinsicht der „Inhalt“ des elektrischen Lichts seien, da
sie ohne elektrisches Licht nicht sein könnten. Diese Tatsache unterstreicht nur die Ansicht, „daß
45 das Medium die Botschaft ist“, weil eben das Medium Ausmaß und Form des menschlichen
Zusammenlebens gestaltet und steuert. Der Inhalt oder die Verwendungsmöglichkeiten solcher
Medien sind so verschiedenartig, wie sie wirkungslos bei der Gestaltung menschlicher
Gemeinschaftsformen sind. Ja, es ist nur zu bezeichnend, wie der „Inhalt“ jedes Mediums der
Wesensart des Mediums gegenüber blind macht.

Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf, 1992, S. 17-19.

• **Geben Sie die Idee des Titels „Das Medium ist die Botschaft“ in eigenen Worten wieder.**

2.3 Das Medium ist die Botschaft

Der berühmte Satz „**Das Medium ist die Botschaft**“ will ausdrücken, dass **nicht so sehr der Inhalt** einer medialen Botschaft relevant ist als **das Medium selbst**. Medien besitzen nämlich einen entscheidenden Einfluss auf die Wahrnehmung und Strukturierung der Gesellschaft.

Viele Menschen fürchteten sich im 19. Jahrhundert vor dem Inhalt der Eisenbahn als *Teufelswerk*, das schädliche Rauchwolken heraufbeschwörte. Dabei handelt es sich um eine der wichtigsten Erfindungen der Menschheitsgeschichte, da sie das Reisen vereinfachte und der Industrie Vorteile erschaffte. Sie veränderte somit in ihrer Botschaft den Maßstab, da schon bestehende Prozesse beschleunigt wurden.



Der Eisenbahnunfall von 1842 auf der Paris-Versailles-Linie (fig. 6)



In einer Kultur wie der unseren (...) wirkt es fast schockartig, wenn man daran erinnert wird, daß in seiner Funktion und praktischen Anwendung **das Medium die Botschaft ist**. Das soll nur heißen, daß **die persönlichen und sozialen Auswirkungen** jedes Mediums - das heißt jeder **Ausweitung unserer eigenen Person** - sich aus dem neuen **Maßstab** ergeben, der durch jede Ausweitung unserer eigenen Person oder durch jede neue Technik eingeführt wird.

← Marshall McLuhan, 1967 (fig. 7)

Auch das Entertainment im Fernsehen zeigt deutlich, dass der Mensch sich verstärkt mit dem Inhalt des Abgebildeten auseinandersetzt und dabei übersieht, wie seine eigene Wahrnehmung durch das Medium des Fernsehers verändert wird.

Da für McLuhan die Auswirkungen von Medien ausschlaggebend sind, entwickelt er ein breitgefächertes Medienverständnis: Das Medium ist „**Ausweitung unserer eigenen Person**“ (Z.5), d.h. eine Erweiterung des menschlichen Körpers und Geistes. Jedes Medium ist eine Erweiterung unserer natürlichen menschlichen Fähigkeiten. Das Rad erweitert unsere Fähigkeit, uns zu bewegen, indem es den Transport schneller und einfacher macht. Vernetzende Kommunikationsmedien wie Bücher oder das Internet erweitern die menschliche Fähigkeit, Informationen anzusammeln. McLuhan selbst nennt auch das Beispiel der Kleidung, die er als „Erweiterung der Haut“ beschreibt, die den Menschen vor äußeren Gefahren wie Kälte schützt. Entscheidend ist, wie Medien die menschlichen Fähigkeiten erweitern und die Welt transformieren.

- **Recherchieren Sie ein anderes Medium der Menschheitsgeschichte. Erläutern Sie dabei die davon ausgehenden gesellschaftlichen Auswirkungen.**

2.3.1 Beispiel der Automationstechnik

Die **Automationstechnik** bezeichnet die Anwendung von Technologien, durch die Arbeitsvorgänge selbstständig ohne menschliche Eingriffe durchgeführt werden können. Beispiele hierfür sind Industrieroboter, autonome Fahrzeuge, Drohnen für Lieferungen oder Chatbots.

- **Was ist die „Botschaft“ des Mediums der Automation? Erläutern Sie durch den Text, was die gesellschaftlichen Auswirkungen der Automation sind (Z.7-Z.19).**

2.4 Der Inhalt des Mediums

Das Konzept **Medium als Botschaft** bedeutet, dass das Medium selbst im Mittelpunkt steht. Für McLuhan wäre es beispielsweise falsch zu behaupten, dass Videospiele an sich „gut“ oder „schlecht“ sind basierend auf ihrem Inhalt (man denke hier etwa an umstrittene First-Person-Shooter-Spiele). Viel wichtiger ist die Frage, wie der **Umgang** mit Videospiele in der Gesellschaft gestaltet wird und in welcher Weise diese unsere Gesellschaft beeinflussen und verändern.

Die Bedeutung der **Auswirkungen** von Medien lässt sich daran erkennen, dass für McLuhan jeder mediale Inhalt **immer schon ein anderes Medium** mit sich bringt: „Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks ist“ (Z.24f). Betrachtet man die rezente Evolution der Medien, so fällt umso mehr auf, dass neue Medien frühere Medien integrieren und erweitern.

- **Verbildlichen Sie durch die Mind-Map, welche Medien sich im Smartphone verstecken.**



2.5 Wie organisieren Medien das Zusammenleben?

McLuhan vertritt rückblickend die Ansicht, dass der Mensch dazu neigt, die Beschaffenheit und die Auswirkungen von Medien zu ignorieren, da er sich generell auf den Inhalt zu konzentrieren scheint: „Ja, es ist nur zu bezeichnend, wie der „Inhalt“ jedes Mediums der Wesensart des Mediums gegenüber blind macht“ (Z.50f.) Gleichzeitig prägen diese Technologien als Erweiterungen des menschlichen Körpers und Geistes das Handeln des Menschen enorm. Es folgt, dass der Menschheit droht, in ein blindes Abhängigkeitsverhältnis gegenüber Technologien zu geraten.

2.5.1 Narzissmus als Narkose

McLuhan benutzt die mythologische Figur Narziss, um darzustellen, wie Menschen immer wieder von **Ausweitungen** ihrer selbst fasziniert sind und sogar dadurch betäubt werden:

„Die griechische Sage von Narziß hat, wie das Wort Narziß andeutet, direkt mit einer Gegebenheit menschlicher Erfahrung zu tun. Es kommt vom griechischen Wort narkosis oder Betäubung. Der Jüngling Narziß faßte sein eigenes Spiegelbild im Wasser als eine andere Person auf. Diese Ausweitung seiner selbst im Spiegel betäubte seine Sinne, bis er zum Servomechanismus seines eigenen erweiterten und wiederholten Abbilds wurde“ (S.57).



Narziss verliebt sich in die eigene Reflexion (fig. 8)

- **Diskussionsfrage:** Teilen Sie die Einschätzung McLuhans, dass Medien heutzutage eine betäubende Wirkung annehmen können? Begründen Sie durch eigene Lebenserfahrungen.



John William Waterhouse, *Echo and Narcissus*, digital bearbeitet mit Adobe Photoshop und Adobe Firefly (fig. 9)

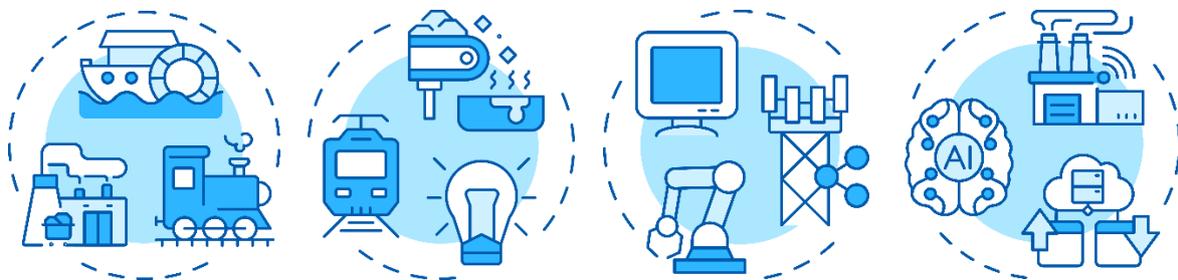
Notizen:

Die zentralen Begriffe McLuhan - Wie organisieren Medien das menschliche Zusammenleben?
<ul style="list-style-type: none"> • Das Medium ist die Botschaft: Die Botschaft eines Mediums ist wichtiger als das Medium selbst. Die Botschaft bedeutet die persönlichen und sozialen Auswirkungen eines Mediums auf das gesellschaftliche menschliche Zusammenleben. Jedes Medium führt durch die Erweiterung unserer Fähigkeiten oder durch neue Technologien einen neuen Maßstab ein, aus dem sich seine persönlichen und sozialen Auswirkungen ergeben. • Inhalt des Mediums: Nicht der Inhalt des Mediums, sondern das Medium selbst und seine Auswirkungen sind entscheidend. „Der „Inhalt“ jedes Mediums ist lediglich ein anderes Medium: „Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks ist“ (Z.25f). • Ausweitung der Person: Für McLuhan sind Medien Erweiterungen des menschlichen Organismus und Nervensystems, durch die neue und verbesserte Zugänge zu Raum und Zeit ermöglicht werden. Das Rad erweitert beispielsweise unsere Fähigkeit, uns zu bewegen, indem es den Transport schneller und einfacher macht. • Automationstechnik: Prozess der Mechanisierung von Handarbeit durch Maschinen; Anwendung von Technologien, durch die Arbeitsvorgänge selbstständig ohne menschliche Eingriffe durchgeführt werden können.

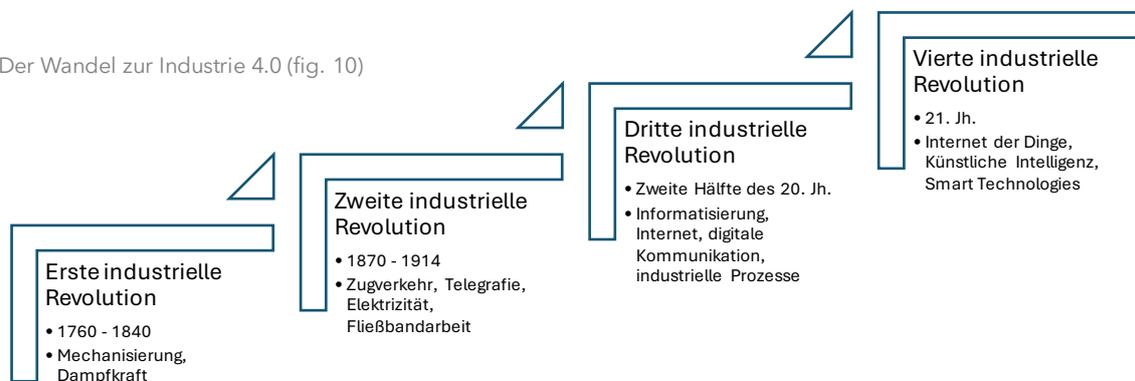
Die Massenmedien - Was sind die
Konsequenzen einer visuellen
Kultur?
- Günther Anders -

3.0 Im Zeitalter der dritten industriellen Revolution

Die Einführung neuer Technologien ermöglichte den Übergang von agrarisch-handwerklichen zu industriellen Produktionsweisen. Diese Innovationen prägten als **industrielle Revolutionen** die Gesellschaft auf umfassende Art und Weise, und dies in bestimmten Phasen:



Der Wandel zur Industrie 4.0 (fig. 10)



Das Denken von Marshall McLuhan (1911-1980) und Günther Anders (1902-1992) verortet sich im Kontext der **dritten industriellen Revolution** der 1970er Jahre, gekennzeichnet durch die Automatisierung² (die Mechanisierung von Handarbeit durch Maschinen) sowie das Aufkommen von Elektronik. Während McLuhan nicht nur traditionelle Kommunikationsmedien seiner Zeit analysiert, sondern einer allgemeinen Definition des Medienbegriffs nachgeht, nimmt Anders hingegen in seinem Hauptwerk *Die Antiquiertheit des Menschen* die industrielle Revolutionen selbst als Ausgangspunkt für seine Untersuchungen. Auf kritische Weise untersucht er die neu auftretenden Phänomene der Automatisierung und vor allem die elektronischen Medien einer immer visuell werdenden Kultur.

3.1 Das Bild als Hauptkategorie des Lebens

Anders vertritt einen **allgemeinen Bildbegriff**. Jede Darstellung oder Repräsentation der Welt ist als „Bild“ zu betrachten. Bilder sind omnipräsent geworden und kommen nicht mehr als „Ausnahmen in unserer Welt“ vor. Die Welt kann nur noch aus Bildern kennengelernt werden.

² Siehe auch Kapitel 3 zu McLuhan.

Die Welt selbst umfasst für Anders nicht nur einen physischen Raum, sondern **eine Realität**, die technologisch und kulturell durch den Menschen geprägt wird: „Die Technik hat das, was wir Welt nennen, zu einer Welt gemacht, die wir nicht mehr begreifen können.“³



Günther Anders und Hannah Arendt, ca. 1929. (fig. 11)

Die Hauptkategorie, das Hauptverhängnis, unseres heutigen Da-seins heißt: **Bild**. Unter „Bild“ verstehe ich **jede Darstellung von Welt oder Weltstücken**, gleich, ob diese aus Photos, Plakaten, Fernsehbildern oder Filmen besteht. „Bild“ ist Hauptkategorie deshalb, weil heute Bilder nicht mehr als Ausnahmen auch in unserer Welt vorkommen, weil wir von Bildern vielmehr umstellt, weil wir einem **Dauerregen von Bildern** ausgesetzt sind. Früher hatte es Bilder in der Welt gegeben, heute gibt es „**die Welt im Bild**“ [...] (Z.1-6)

Günther Anders' Einschätzung der Konstruktion der Welt durch Bilder lässt sich heutzutage verstärkt bestätigen. Alleine im Bereich der Fotografie steigt die Zahl der aufgenommenen Fotos jährlich um 6-8 %, dank erschwinglicherer und zugänglicherer Kameratechnologie in Smartphones und Kameras. Im Jahr 2024 wurden etwa 1,9 Billionen Fotos gemacht, während es in den Jahren 2022 und 2023 jeweils rund 1,7 Billionen und 1,8 Billionen waren.⁴

3.2 Günther ANDERS | Die Antiquiertheit des Menschen

Band II: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution

Die Hauptkategorie, das Hauptverhängnis, unseres heutigen Da-seins heißt: Bild. Unter „Bild“ verstehe ich jede Darstellung von Welt oder Weltstücken, gleich, ob diese aus Photos, Plakaten, Fernsehbildern oder Filmen besteht. „Bild“ ist Hauptkategorie deshalb, weil heute Bilder nicht mehr als Ausnahmen auch in unserer Welt vorkommen, weil wir von Bildern vielmehr umstellt, weil wir einem Dauerregen von Bildern ausgesetzt sind. Früher hatte es Bilder in der Welt gegeben, heute gibt es „die Welt im Bild“, richtiger: die Welt als Bild, als Bilderwand, die den Blick pausenlos fängt, pausenlos besetzt, die Welt pausenlos abdeckt. Es liegt auf der Hand, daß, wenn die Zahl der (uns nicht nur präsentierten, sondern uns aufgezwungenen) Bilder so ungeheuer anschwillt, diese Quantität in eine Qualität umschlägt. Das bedeutet nicht notwendigerweise, daß die Bilder schlechter geworden seien als früher oder schlechter würden, sondern daß jedes Bild,

³ *Die Antiquiertheit des Menschen*: Kapitel „Die Überflutung der Welt durch Technik.“

⁴ Photo statistics: „How many photos are taken every day?“, Matic Broz, Photutorial. Abrufbar unter: <https://photutorial.com/photos-statistics/>.

wenn es nur eines unter Millionen ist, eine von der früheren Bildfunktion verschiedene Funktion annimmt. [...]

Die Tatsache der heutigen Bildmacherei und Bildfresserei – denn Bilder bilden die Hauptmasse unseres Konsums – ist so breit, daß ihre Diskussion nicht in dem begrenzten Rahmen der Kunsttheorie durchgeführt werden kann. Früher hatten wir das Bild als das Reservat der Kunst verstehen dürfen, aber davon kann heute keine Rede mehr sein, da alles, auch das Wirkliche, sich primär als Bild präsentiert – was ja so weit geht, daß die Welt minus deren Abbildungen heute schon als eine leere Welt erscheinen würde. Die Welt ist so groß, so undurchsichtig und so unübersehbar geworden, daß sie Modelle nötig macht, daß ihre Bilder den Primat vor ihr selbst haben: denn die Sinnlichkeit unserer Augen ist der Welt nicht mehr gewachsen: selbst im Interesse der Erkenntnis und zum Zwecke der Einsicht hat man bereits zum Mittel des Scheins zu greifen. Die Tatsache, daß selbst die Einsicht bereits das Medium des Scheins, die Etablierung einer Bilderwelt erfordert, ist die ungeheure Chance der Lüge heute. Als Künstler haben wir heute zu fragen: Wie verhält sich Kunst, die früher über ein fast ausschließliches Monopol für die Herstellung von Bildern verfügt hatte, in einer Welt, die von anderen Mächten weitgehend zu einer universellen Bilderwelt gemacht worden ist? So ist z.B. die „Gegenstandslosigkeit der Kunst“ u.a. auch eine Reaktion auf die durch andere Mächte durchgeführte Verbildung der Welt.

Wie wirkt sich nun die Tatsache aus, daß „Bild“ zur Hauptkategorie unseres Lebens geworden ist?

1. Wir werden der Erfahrung und der Fähigkeit zur Stellungnahme beraubt. – Da wir die weithorizontige Welt, die heute wirklich „unsere Welt“ ist (denn „wirklich“ ist, was uns treffen kann und wovon wir abhängen), nicht in direkter sinnlicher Anschauung kennenlernen können, sondern nur aus Bildern, begegnet uns gerade das Wichtigste als Schein und Phantom, also in verniedlichter, wenn nicht sogar irrealisierter, Version. [...]

2. Wir werden der Fähigkeit beraubt, Realität und Schein zu unterscheiden. – Wenn, wie es sowohl in Rundfunk – wie in Fernsehstücken zumeist geschieht, Schein realistisch präsentiert wird, dann nimmt umgekehrt die (als Sendung nicht anders klingende und nicht anders aussehende) Realität das Aussehen von Schein, das einer bloßen Darbietung an [...].

3. Wir bilden unsere Welt den Bildern der Welt nach – „invertierte Imitation“. – Da es kein Bild gibt, das nicht, mindestens potentiell, als Vorbild wirkte, prägen wir effektiv die Welt nach dem Bilde ihrer Abbildungen [...].

4. Wir werden „passivisiert.“ – [...] Anders ausgedrückt: Der Verkehr des Menschen wird auf Unilateralität gedrillt. Da wir gewöhnt sind, die Bilder zu sehen, aber nicht von ihnen gesehen zu werden; Personen zu hören, aber von diesem nicht gehört zu werden, gewöhnen wir uns an ein Dasein, in dem wir einer Hälfte unseres Menschseins beraubt sind. Wer nur hört, aber nicht spricht und grundsätzlich nicht widersprechen kann, der wird nicht nur „passivisiert“, sondern eben „hörig“ und unfrei gemacht.

5. Dieser Freiheitsverlust geht aber so vor sich, daß wir nun, im Unterschiede zu den Sklaven seligen Angedenkens, sogar der Freiheit beraubt sind, den Freiheitsverlust zu bemerken. Denn die „Hörigkeit“ wird uns ja als Unterhaltungsware und als Bequemlichkeit ins Haus gebracht und
50 vorgesetzt. Und es gehört eine durchaus ungewöhnliche Souveränität dazu, Bequemlichkeit nicht als Freiheit mißzuverstehen.

6. Wir werden „ideologisiert“. – Denn die Bilder von heute sind die Ideologien von heute: die Bilddarstellungen sollen uns ein Bild der Welt vermitteln, richtiger: die Flut von Einzelbildern soll verhindern, daß wir zu einem Weltbild überhaupt kommen und daß wir das Fehlen des Weltbildes
55 überhaupt spüren. [...].

7. Wir werden „maschinell infantilisiert“. – Nicht anders als die Säuglinge an den Mutterbrüsten hängen wir an den nie versiegenden Brüsten der Apparate, denn der gesamte Konsumbedarf und das, was uns als Konsumbedarf aufgezwungen wird, die Welt sowohl wie die sogenannte „Welt der Kunst“, wird uns in liquidem Zustand vorgesetzt. Das heißt: sie wird gar nicht vorgesetzt, sondern so
60 direkt geliefert, daß sie auch sofort gebraucht und verbraucht werden kann; da liquide, ist das Produkt im Konsum schon wieder vorbei, also liquidiert. [...] Wir sind in eine industrielle Oralphase hineinlaviert worden, in der der Kulturbrei glatt hinuntergeht. [...]

Günther Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen Band II – Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*, München, C.H. Beck Verlag, S. 250-254 (Auszüge), 1980.

• **Wie stellt Günther Anders den Einfluss der visuellen Kultur auf den Menschen dar? Unterstreichen Sie die Textstellen, die zeigen, welche sprachlichen oder gedanklichen Mittel er verwendet.**



3.3 Konsequenzen der visuellen Kultur

Anders kritisiert die durch Massenmedien wie Fernsehen und Film geprägte Bildkultur, die das Verständnis der Welt grundlegend verändert hat und zu einer **Entfremdung** des Menschen geführt hat. Im ersten Band seines Werkes „*Die Antiquiertheit des Menschen*“ behauptet Anders beispielsweise zum Film:

Der Film ist der Versuch, das Unwiederholbare wiederholbar zu machen und das Vergangene als unvergänglich zu fixieren. Aber was er erreicht, ist, **dass der Mensch sich von der Welt entfremdet fühlt**, weil er sie nur noch als etwas **sieht**, das er **kontrollieren und bearbeiten kann**.

(Band 1, Kapitel „Die Welt als Phantom und Matrize“)



Massenmedien (fig. 12)

Es ergeben sich **sieben zentrale Konsequenzen** des Bildkonsums.

- **Paraphrasieren Sie die im Text genannten Konsequenzen und ergänzen Sie zu jeder ein konkretes Beispiel aus Ihrem Alltag oder Umfeld.**

Konsequenzen: Das Bild als Hauptkategorie des Lebens	
Paraphrase	Beispiel(e)
<p>1 Der Mensch begegnet der Welt nicht länger durch seine Sinne auf direkte Weise, sondern notwendig durch Bilder. Diese Bilder sind "wirklich" insofern sie uns beeinflussen, präsentieren jedoch die Welt als Schein, zum Teil auf verzerrte Weise</p>	<p>Reiseziele werden ausgewählt abhängig von Social-Media-Posts</p>

3.3.1 Invertierte Imitation

Ursprünglich sollten Maschinen und Technik das Handeln des Menschen nachahmen. Die invertierte Imitation bezeichnet das Verhalten, dass der Mensch umgekehrt beginnt, **sich an seine technischen Erfindungen anzupassen**: Die technischen Reproduktionen wie Fotos und Filme bilden nicht länger die „reale“ Welt ab, sondern **erschaffen eine neue, artifizielle Realität**, da der Film beispielsweise eine bestimmte Narrative oder Ästhetik verfolgt. Die Welt ist „im Bild“ und wird daraus geschaffen. Die menschliche Wahrnehmung basiert für Anders auf Repräsentationen, die einerseits wahr erscheinen mögen, jedoch keine Auseinandersetzung mit dem eigentlichen Weltgeschehen ermöglichen.



Lunch atop a Skyscraper, publiziert in der New York Herald-Tribune, 2. Oktober 1932. (fig. 13) Abrufbar unter: <http://www.edulink.lu/e70j>

- **Recherchieren Sie die Narrative/den Hintergrund des folgenden Bildes:**

- **Untersuchen Sie das Phänomen der invertierten Imitation durch die Recherche einer technischen Reproduktion ihrer Wahl (Plakat, Film, Foto,...).**

3.3.2 Die Antiquiertheit des Menschen

Der Mensch wird von Anders als „antiquiert“ oder veraltet dargestellt, da er sich von seiner technologisch selbstgeschaffenen Umwelt **entfremdet** hat. Es besteht eine Diskrepanz zwischen dem, was der Mensch einerseits durch das Aufkommen neuer Medien produzieren kann und dem, was er andererseits in der Lage ist, zu verstehen und moralisch abzarbeiten. Hierzu zählen Computer und die Automatisierung, die menschliche Tätigkeiten übernehmen, doch auch Großtechnologien wie die Atomtechnologie, die potenziell zu einer kompletten Zerstörung der menschlichen Zivilisation führen könnte.

Für Günther Anders muss der Mensch somit **verstärkt sein eigenes Konsumverhalten in Frage stellen**. Maschinen infantilisieren den Menschen, da kulturelle Produkte leicht verfügbar und verbrauchbar („liquide“) geworden sind. Auch der Kunstbereich, der früher nahezu das alleinige Privileg zur Schaffung von Bildern hatte, sieht sich heute einer Welt gegenüber, die von anderen Kräften in eine allgegenwärtige Bilderflut verwandelt wurde.

Die zentralen Begriffe Günther Anders - Was sind die Konsequenzen einer visuellen Kultur?
<ul style="list-style-type: none">• Die dritte industrielle Revolution: Ab den 1970ern führten Elektronik und Informationstechnologien zu einer weiteren Automatisierung und Vernetzung in der Arbeitswelt und der Gesellschaft. Laut Günther Anders entsteht eine Entfremdung des Menschen, vor allem durch den visuellen Einfluss der Massenmedien der Fotografie und des Films.• Das Bild als Hauptkategorie des Lebens: Bilder sind omnipräsent geworden und kommen nicht mehr als „Ausnahmen in unserer Welt“ vor. Die Welt selbst ist nicht mehr ein rein physischer Raum, sondern ein Ort, der technologisch und kulturell vom Menschen geprägt wird.• Invertierte Imitation: Die Welt wird nicht mehr nach direkten sinnlichen Wahrnehmungen, sondern nach Abbildungen interpretiert. Technische Reproduktionen wie Fotos und Filme bilden nicht mehr die „reale“ Welt ab, sondern schaffen eine neue, künstliche Realität, die zum Ausgangspunkt für menschliches Handeln wird.• Maschinelle Infantilisierung: Dem Menschen aufgezwungener Konsumbedarf, in dem kulturelle Produkte durch den Einsatz von Computern und der Automatisierung sofort geliefert, gebraucht und verbraucht werden können

Wie strukturiert die Digitalisierung unsere Welt?

- Byung-Chul Han -

4.0 Einstieg: Das Handy abschalten

Dauer: unterschiedlich

Material: eine Telefonleitung



Effekt : zwiespältig

Sie freuen sich, wenn Ihre Freunde anrufen. Ihre Angehörigen sich melden, Ihre Kunden Ihnen Aufträge erteilen, die Kollegen von sich hören lassen. Es geht uns allen mehr oder minder gleich. Doch manchmal fühlen wir uns auch gestört, ja belästigt durch die Aufdringlichkeit des Telefons, seine ständigen Unterbrechungen, egal, in welchem Augenblick, egal, bei welcher Tätigkeit, egal, in welchem Gespräch oder bei welche Überlegung (...).

Schalten Sie das Handy ab, oder ziehen sie den Stecker aus der Buchse. Mit einem Wort, sorgen sie dafür, dass es nicht klingelt. Lassen Sie sich Zeit. Hüten Sie sich davor, die Zeit, die Sie sich auf diese Weise verschafft haben, allzu schnell zu nutzen. Bevor Sie sich an die Arbeit oder die Mittagsruhe machen, bevor Sie sich bei der kniffligen Basterei oder einer verführerischen Person zuwenden, halten Sie einen Augenblick inne und kosten Sie das Gefühl aus, das Ihnen diese Unerreichbarkeit verschafft.

Manchmal ist es eine tiefe Befriedigung: Endlich nicht erreichbar, endlich Ruhe, endlich frei, sich einer Sache ohne Unterbrechung zu widmen. Hin und wieder auch etwas Unruhe: Und wenn etwas Dringendes ist? Eine wirklich wichtige Neuigkeit? Ein Unfall? Vielleicht sogar Schuldgefühle: Die Leute versuchen, mich anzurufen, sie können noch nicht einmal eine Nachricht unterlassen, nur weil ich meine Bequemlichkeit über ihre Bedürfnisse stelle, ist das in Ordnung?

Zitiert aus: Roger-Pol Droit. „Fünf Minuten Ewigkeit“. Heyne Verlag, München, 2010, S.171f.

Zum Weiterdenken:

- **Unterziehen Sie sich dem Gedankenexperiment in Ihrer Freizeit für eine beliebige Dauer.**
- **Bequemlichkeit versus Schuldgefühle: Muss man ein schlechtes Gewissen haben, wenn man über das digitale Netz nicht erreichbar ist?**
- **Wieso wird das Handy als „Eindringen“ oder „Störung“ wahrgenommen wird?**

Notizen:

4.1 Die Müdigkeitsgesellschaft

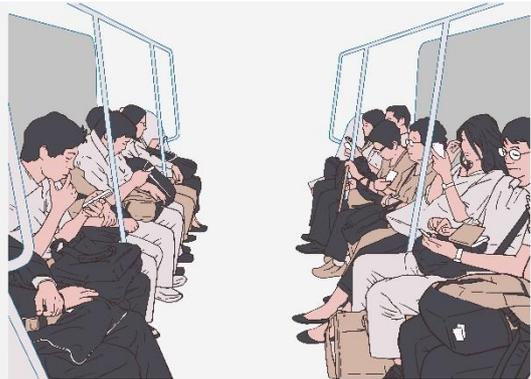
Die Werke des südkoreanischen Philosophen Byung-Chul Han (geb. 1959) sind geprägt von einer kritischen Auseinandersetzung mit den Veränderungen unserer modernen Lebenswelt. In seinem Hauptwerk *Die Müdigkeitsgesellschaft* (2010) analysiert Han, wie sich unsere Gesellschaft von einer autoritären "Disziplinargesellschaft" hin zu einer "Leistungsgesellschaft" gewandelt hat. Dieser Wandel bringt einerseits Freiheit, doch auch Selbstüberforderung und Erschöpfung mit sich.

Zum Weiterdenken:

Müdigkeitsgesellschaft: Byung-Chul Han in Seoul/Berlin (Isabella Gresser, 2015)

Abrufbar unter: <http://www.edulink.lu/fz9p>

Der **Dokumentarfilm** begleitet den Autor des Bestsellers *Fatigue Society*, den Philosophen Byung-Chul Han, in Seoul und Berlin. Isabella Gressers preisgekrönter essayistischer Dokumentarfilm dreht sich um das Phänomen der Müdigkeit und ihre Symptome in zeitgenössischen, neoliberalen Gesellschaften.



Mögliche Abbildung der *Fatigue Society* (fig. 14)

Diese Thematik der Entfremdung des modernen Menschen erweitert Han im Buch *Undinge. Umbrüche der Lebenswelt*, indem er die Rolle der Dinge - und deren zunehmenden Verlust - in unserem digitalen Zeitalter untersucht. Worin erkennt man die zunehmende Präsenz des Digitalen in der Lebenswelt des Menschen?

4.2 Byung-Chul Han | Undinge.

Kapitel I: Vom Ding zum Unding

Die terrane Ordnung, die Ordnung der Erde, besteht aus Dingen, die eine dauerhafte Form annehmen und eine stabile Umgebung für das Wohnen bilden. Sie sind jene "Weltlinge" im Sinne von Hannah Arendt, denen die Aufgabe zukommt, "menschliches Leben zu stabilisieren". Sie geben ihm einen Halt. Die terrane Ordnung wird heute durch die digitale Ordnung abgelöst. Die digitale Ordnung entdinglicht die Welt, indem sie sie informatisiert. Schon vor Jahrzehnten bemerkte der Medientheoretiker Vilém Flusser: "Undinge dringen gegenwärtig von allen Seiten in unsere Umwelt, und sie verdrängen die Dinge. Man nennt diese Undinge Informationen."

Wir befinden uns heute im Übergang vom Zeitalter der Dinge zum Zeitalter der Undinge. Nicht Dinge, sondern Informationen bestimmen die Lebenswelt. Wir bewohnen nicht mehr Erde und Himmel, sondern Google Earth und Cloud. Die Welt wird zusehends unfassbarer, wolkiger und gespenstischer. Nichts ist *hand- und dingfest*.

Die Dinge stabilisieren insofern das menschliche Leben, als sie ihm eine Kontinuität verleihen, die „sich daraus herleitet, dass der gleiche Stuhl und der gleiche Tisch den jeden Tag veränderten Menschen mit gleichbleibender Vertrautheit entgegenstehen“ (Hannah Arendt). Dinge sind
15 Ruhepole des Lebens. Sie sind heute gänzlich von Informationen überlagert. Informationen sind alles andere als Ruhepole des Lebens. Es ist nicht möglich, bei Informationen zu verweilen. Sie haben eine sehr schmale Aktualitätsspanne. Sie leben vom Reiz der Überraschung. Schon aufgrund ihrer Flüchtigkeit destabilisieren sie das Leben. Unsere Aufmerksamkeit wird heute von ihnen permanent in Anspruch genommen [...]

20 Die Dinge rücken heute immer mehr in den Hintergrund der Aufmerksamkeit. Die gegenwärtige Hyperinflation der Dinge, die zu deren explosiver Vermehrung führt, deutet gerade auf die zunehmende Gleichgültigkeit gegenüber den Dingen hin. Unsere Obsession gilt nicht mehr den Dingen, sondern Informationen und Daten.

Byung-Chul Han, „Undinge. Umbrüche der Lebenswelt“. Ullstein Buchverlage, 2021, S.9-10.

SELFIES

Das analoge Foto ist ein *Ding*. Nicht selten hüten wir es sorgsam wie ein Herzensding. Seine fragile Materialität setzt es dem Altern, dem Verfall aus. Es wird geboren und erleidet den Tod. „[...] wie ein lebendiger Organismus wird es geboren aus keimenden Silberkörnchen, erblüht es für einen Augenblick, um alsbald zu altern. Angegriffen vom Licht und von der Feuchtigkeit, verblaßt es,
5 erschöpft es sich und verschwindet [...]. Die analoge Fotografie verkörpert die Vergänglichkeit auch auf der Ebene des Referenten. Das fotografierte Objekt entfernt sich unerbittlich in die Vergangenheit. Die Fotografie *trauert*. [...]

Selfies werden nicht gemacht, um aufbewahrt zu werden. Sie sind kein Erinnerungsmedium. Aus ihnen stellt man auch daher keine Abzüge her. Wie jede Information sind sie an die Aktualität
10 gebunden. *Wiederholungen* machen keinen Sinn. Selfies werden nur einmal zur Kenntnis genommen. Danach gleicht ihr Seinsstatus dem einer abgehörten Nachricht auf dem Anrufbeantworter. Die digitale Bildkommunikation entdinglicht sie zur reinen Information. Der Messenger Snapchat, der Fotos nach wenigen Sekunden löscht, wird ihrem Wesen ganz gerecht. Sie haben die gleiche Zeitlichkeit wie mündliche Mitteilungen. Auch andere Fotos, die wir mit dem
15 Smartphone machen, werden wie Informationen gehandhabt, Sie haben nichts Dingliches mehr. Ihr Seinsstatus unterscheidet sich grundsätzlich von dem analoger Fotografien. Diese sind mehr dingliche Monumente als undingliche Momentaufnahmen.

Byung-Chul Han, *Undinge. Umbrüche der Lebenswelt*. Ullstein Buchverlage, 2021, S.39-42.

- **Ergänzen Sie die Vergleichstabelle mit Hilfe des Textes. Verweisen Sie auf die Zeilen.**

Dinge	Undinge
<ul style="list-style-type: none"> • Terrane Ordnung: Die natürliche Ordnung der Erde. Ursprüngliche Lebenswelt des Menschen, geprägt durch Stabilität und vorhandene Gegenstände (Z.1-4). 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Ordnung: Informatisierung der Erde, Ablösung der terranen Ordnung. Dinge verschwinden, da sie zunehmend unter informatisierter Form auftreten (Z. 5-8).

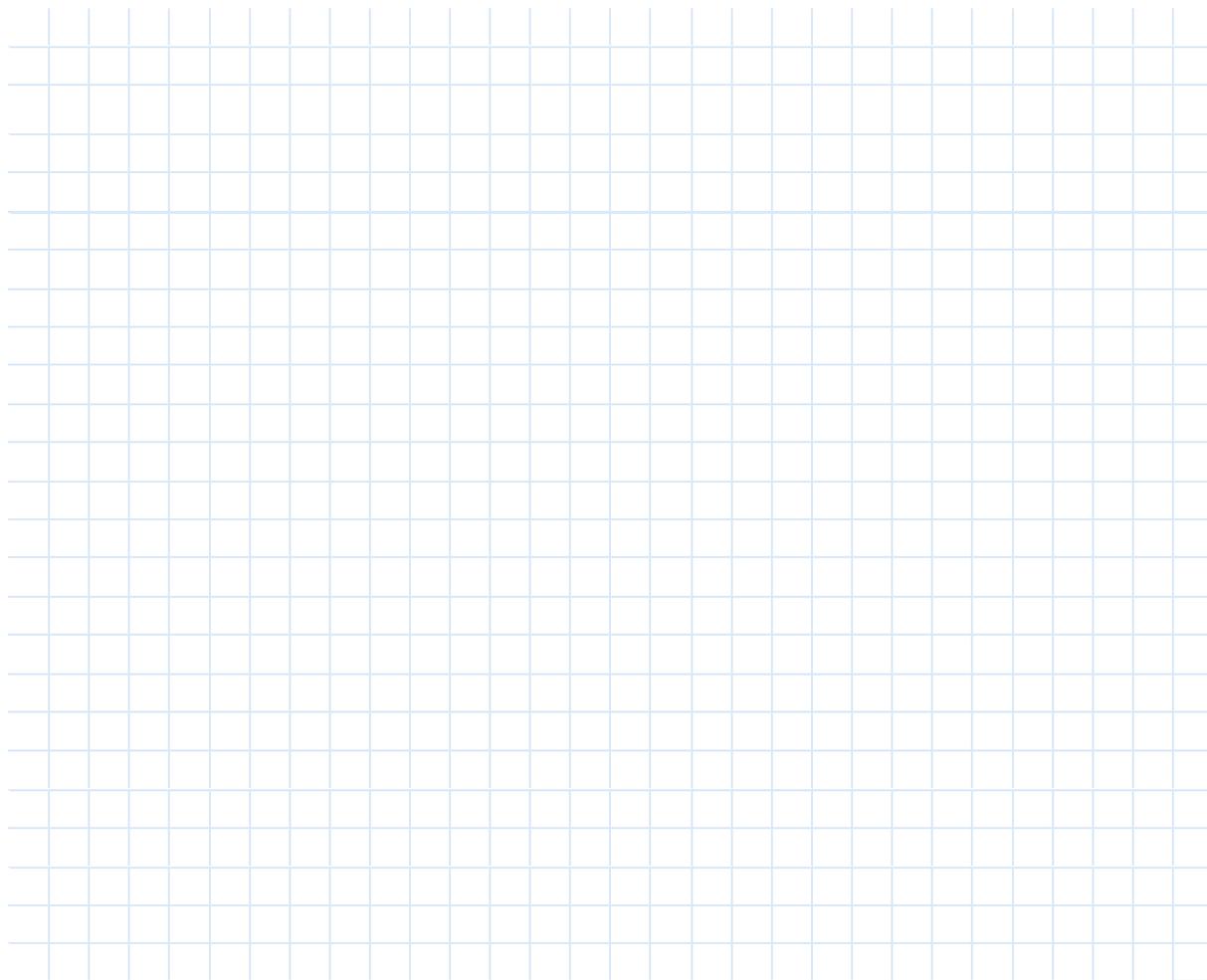
- **Warum ist die analoge Fotografie bedeutsamer als ein Selfie?**

- **Wieso ist ein Selfie kein Erinnerungsmedium?**

• **Vergleichen Sie ein analoges und digitales Medium.**

Gehen Sie dabei darauf ein, inwiefern diese Medien die Lebenswelt des Menschen anders gestalten. Hier einige Beispiele:

<i>Medienbereich</i>	Analog	Digital
Filme	Stop-Motion-Animationen, klassische Zeichentrickfilme	CGI-Animationen, 3D-Rendering, Motion Graphics
Musik	Schallplatten, Kassetten, Radio	MP3, Streaming-Dienste wie Spotify, Podcasts
Zeichnung / Grafikdesign	Handzeichnungen, Leinwandgemälde	Digitale Kunst (z. B. mit Grafiktablets, Kunst durch KI)
Kommunikation	Briefe, Festnetztelefon	E-Mails, Messaging-Apps, Videotelefonie
Nachrichten	Zeitungen, Zeitschriften, gedruckte Magazine	Online-Nachrichtenseiten, Blogs, digitale Magazine
Speicherung	Papierakten, Karteikarten	Cloud-Speicher, Datenbanken
Spiele	Brettspiele, Kartenspiele	Videospiele
Bildung	Gedruckte Schulbücher, Tafelbilder,	E-Learning-Plattformen, interaktive Whiteboards,



4.3 Hyperinflation im Informationszeitalter

Die Dinge rücken heute immer mehr in den Hintergrund der Aufmerksamkeit. Die gegenwärtige **Hyperinflation** der Dinge, die zu deren **explosiver Vermehrung** führt, deutet gerade auf die **zunehmende Gleichgültigkeit gegenüber den Dingen** hin. Unsere Obsession gilt nicht mehr den Dingen, sondern **Informationen und Daten**. (Z.21-24)



Byung-Chul Han (fig. 15)

Byung-Chul Han nutzt den Begriff der **Hyperinflation**, um auf eine Überflutung von Informationen aufmerksam zu machen.



In der Wirtschaft bedeutet Hyperinflation hingegen eine unkontrollierte Geldentwertung: Die Quantität an vorhandenem Geld steigt einerseits an, der Wert der Währung nimmt jedoch andererseits ab. Im philosophischen Kontext verhält es sich ähnlich: Hyperinflation beschreibt, dass die Quantität an Daten zwar drastisch zunimmt, doch gleichzeitig nimmt die Qualität unserer Lebenserfahrungen ab.

Beispiel der Hyperinflation in der Nachkriegszeit Deutschlands (1920): Diese Berlinerin macht das morgendliche Feuer mit Marken, „die das Geld nicht wert sind, auf dem sie gedruckt sind“. (fig. 16)

- **Sammeln Sie Beispiele der Aktualität, die einen „hyperinflationären“ Charakter aufzeigen.**

Das Problem der Hyperinflation ist somit nicht nur das Abwenden von den **Dingen**, die **Ruhepole** sind. Die digitalen Inhalte werden dadurch entwertet, dass es zu viele von ihnen gibt. Was ist etwa der Wert digitaler Kunst, wenn sie beliebig oft und einfach reproduziert werden kann?

Die Hyperinflation spiegelt sich nicht nur bei den Dingen, sondern auch in der Überproduktion des „Selbst“ wieder. Han beschreibt, wie die moderne Gesellschaft Menschen dazu drängt, sich kontinuierlich zu verbessern, ihre Leistung zu steigern und sich als individuelle „Marke“ zu präsentieren. Diese permanente Selbstopтимierung führt zu Überlastung, innerer Leere und letztlich zu Burnout.

Die zentralen Begriffe

Byung-Chul Han - Wie strukturiert die Digitalisierung unsere Welt?

- **Terrane Ordnung:** Die Ordnung der Erde bestehend „aus **Dingen**, die eine dauerhafte Form annehmen und eine stabile Umgebung für das Wohnen bilden“.
- **Digitale Ordnung:** Die durch Informationen bestimmte Lebenswelt, die sich durch eine zunehmende Ablösung der Dinge zu den **Undingen** bemerkbar macht.
- **Dinge:** Materielle Ruhepole des Lebens, die dem menschlichen Dasein Kontinuität und Stabilität verleihen, wie beispielsweise ein Tisch, ein Stuhl oder ein analoges Foto. Han lässt sich dabei von dem Begriff der „Welt Dinge“ inspirieren, den Hannah Arendt eingeführt hat. Für Arendt sind Dinge durch Menschenhand geschaffene Gegenstände, die im Gegensatz zum ständigen Wandel des Lebens eine gewisse Dauerhaftigkeit bieten.
- **Undinge:** Informationen, die das Leben destabilisieren, da sie unvorhersehbar und flüchtig sind, wie etwa ein Selfie. Undinge sind Teil der digitalen Ordnung und verdrängen die vertraute Dingwelt des Menschen.
- **Hyperinflation:** Das zunehmende Interesse an Informationen und Daten, das zu deren „explosiver Vermehrung“ führt. Die Hyperinflation verdeutlicht das menschliche Streben nach dem Digitalen.



5

Comment les médias influencent-ils le vécu de l'Homme?

- Luciano Floridi -

5.1 Luciano Floridi | Information. A Very Short

Introduction.

Chapter I: The information revolution

[We] are witnessing an epochal, unprecedented migration of humanity from its ordinary habitat to the infosphere itself, not least because the latter is absorbing the former. [...] Once digital immigrants like us are replaced by digital natives like our children, the e-migration will become complete and future generations will increasingly feel deprived, excluded, handicapped, or poor
5 whenever they are disconnected from the infosphere, like fish out of water.

What we are currently experiencing is therefore a fourth revolution, in the process of dislocation and reassessment of our fundamental nature and role in the universe. We are modifying our everyday perspective on the ultimate nature of reality [...] from a materialist one, in which physical objects and processes play a key role, to an informational one. This shift means that objects and
10 processes are de-physicalized in the sense that they tend to be seen as support-independent (consider a music file). [...] And they are assumed to be by default perfectly clonable, in the sense that my copy and your original become interchangeable. Less stress on the physical nature of objects and processes means that the right of usage is perceived to be at least as important as the right to ownership. Finally, the criterion for existence - what it means for something to exist - is no
15 longer [...] being potentially subject to perception (modern philosophy insisted on something being perceivable empirically through the five senses in order to qualify as existing), but being potentially subject to interaction, even if intangible. To be is to be interactable, even if the interaction is only indirect. [...]

Despite some important exceptions (e.g. vases and metal tools in ancient civilizations, engravings
20 and then books after Gutenberg), it was the Industrial Revolution that really marked the passage from a world of unique objects to a world of types of objects, all perfectly reproducible as identical to each other, therefore indiscernible, and hence dispensable because replaceable without any loss in the scope of interactions that they allow. When our ancestors bought a horse, they bought this horse or that horse, not 'the' horse. Today, we find it obvious that two automobiles may be
25 virtually identical and that we are invited to buy a model rather than an individual 'incarnation' of it. [...] Once our window-shopping becomes Windows-shopping, and no longer means walking down the street but browsing through the Web, our sense of personal identity starts being eroded as well. Instead of individuals as unique and irreplaceable entities, we become mass-produced, anonymous entities among other anonymous entities, exposed to billions of other similar
30 informational organisms online. So we self-brand and re-appropriate ourselves in the infosphere by using blogs and Facebook entries, homepages, YouTube videos, and flickr albums. [...] there is no inconsistency between a society so concerned about privacy rights and the success of services

• **Pour penser plus loin: En quoi Byung Chul-Han approuverait-il la vue de Floridi ?**

Pour Floridi, la **quatrième révolution** correspond donc au passage d'un monde principalement régi par des forces physiques et matérielles à un monde de plus en plus façonné par l'information et les technologies numériques. Le côté « révolutionnaire » réside justement dans le fait que notre façon de vivre, de penser et d'interagir avec le monde est en train de changer fondamentalement. La **révolution industrielle**⁵ déjà marquait le premier passage des objets uniques à la production et à la vente d'objets de masses reproductibles :

Lorsque nos ancêtres achetaient un cheval, ils achetaient ce ou *tel* cheval, pas « le » cheval.

Aujourd'hui, on trouve évident que deux automobiles sont virtuellement identiques, ce qui nous invite à acheter un modèle au lieu d'une « incarnation » individuelle de celui-ci.⁶

Ainsi, notre compréhension de l'existence même se retrouve remise en question : le **critère d'existence** n'est plus lié à notre **perception directe**, mais à l'**interaction** avec un objet en tant qu'information, même si ce dernier est immatériel. Des exemples comme les NFT (non-fungible tokens) montrent clairement que les biens comme des œuvres d'art peuvent désormais être d'ordre numérique.

5.3 Identité et « selfbranding »

La perte d'unicité ne se restreint pas seulement aux objets. L'omniprésence des informations fait également détériorer ce qui constituerait notre **« identité personnelle »** : les individus se réduisent à de simples entités anonymes parmi des milliards, suscitant le besoin d'une construction de soi sous le concept de « self-branding ».

• **Expliquez le concept du «self-branding» à travers un réseau social de votre choix.**

⁵ Bien qu'il y ait quatre révolutions industrielles reconnues (voir chapitre 3), Floridi propose une distinction unique en désignant la quatrième révolution comme étant celle de l'information.

⁶ Traduction de l'original (lignes 23-25).

Ouvrages consultés⁷

Briggs A. et Burke, P., *A Social History of the Media*. Polity Press, 2020 pp. 355-369. Liste abrégée.

Platon, *Phèdre* (trad. V. Cousin), Paris, P.-J.Rey, Libraire- Éditeur, 1849. Édition en ligne disponible sur <https://remacle.org/>.

McLuhan, M., *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf, 1992.

Anders, G., *Die Antiquiertheit des Menschen Band II - Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*, München, C.H. Beck Verlag, 1980.

Han, B., *Undinge. Umbrüche der Lebenswelt*. Ullstein Buchverlage, 2021.

Roger-Pol Droit. „Fünf Minuten Ewigkeit“. Heyne Verlag, München, 2010, S.171f.

Floridi, L., *Information. A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010.

Chalmers, D. *The Value Question: Can you Live a Good Life in a Virtual World?*, 2022.

Lectures complémentaires

I Les médias contribuent-ils à la connaissance de la réalité ?

Brisson, L., & Pradeau, Jean-Francois, *Dictionnaire Platon*. Ellipses Marketing, 2007.

Flusser, V., *Die Schrift: hat Schreiben Zukunft?* European Photography, 2002.

Jacques, D., *De la grammatologie*. Les Editions de Minuit, 1967.

II Wie organisieren Medien das menschliche Zusammenleben?

Grampp, S., *Marshall McLuhan: Eine Einführung*. UTB GmbH, 2011.

McLuhan, M., *The Gadget Lover: Narcissus as Narcosis*. In: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf, Kapitel 4, 1992, S.17-19.

III Die Massenmedien - Was sind die Konsequenzen einer visuellen Kultur?

Anders, G., *Die Antiquiertheit des Menschen Band I - Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. München, C.H. Beck Verlag, 2002.

Anders, G., *Mensch ohne Welt: Schriften zur Kunst und Literatur*. C.H. Beck, 2022.

IV Wie strukturiert die Digitalisierung unsere Welt?

Arendt, H., *Vita activa oder Vom tätigen Leben*. Piper, 2001.

⁷ Les références suivent l'ordre des chapitres.

V Comment les médias influencent-ils le vécu de l'Homme ?

Floridi, L., *The Fourth Revolution: How the Infosphere Is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press, USA, 2016.

Floridi, L., *The philosophy of information*. OUP Oxford, 2013.

Autres

Enzensberger, H., *Baukasten zu einer Theorie der Medien*, in: *Kursbuch*, Heft 20, Jahrgang 5, 1970, S. 159-186.

Margreiter, R., *Medienphilosophie: Eine Einführung*. Königshausen und Neumann, 3. Auflage, 2023.

Sandbothe, M., *Perspektive pragmatischer Medienphilosophie. Grundlagen - Anwendungen - Praktiken*. Bielefeld: transcript Verlag, 2020.

Wiesing, L., *Was ist Medienphilosophie?*, in *Information Philosophie*, Heft 3/2008, S. 30-39 (Auszüge).

Sources d'images

Figure 1 : *Thot, le dieu égyptien de l'écriture, des arts et de la sagesse*. Eternal Space (12 octobre 2022). Wikipedia commons : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thoth_%28God%29.png.

Figure 2 : *Thammon (roi mythique d'Égypte)*. Image générée par canva AI (<https://www.canva.com/ai>).

Figure 3 : *Photo de Socrate*. William Jennings Bryan et Francis Whiting Halsey (1906). Wikipedia commons: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Socrates,_p_125_\(World%27s_Famous_Orations_Vol_1\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Socrates,_p_125_(World%27s_Famous_Orations_Vol_1).jpg).

Figure 4 : *Jules Verne: "Edgard Poë et ses oeuvres" (1862), dessins par Frederic Lix ou Yan' Dargent*. (avril 1874). Wikipedia commons : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Edgard_Poë_et_ses_oeuvres%27_by_Lix_and_Dargent_5.jpg.

Figure 5 : *Marshall McLuhan*. Josephine Smith (20 juillet 2017). Wikipedia commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Marshall_McLuhan#/media/File:Marshall_McLuhan.jpg.

Figure 6 : *Disaster on the Railway between Versailles and Bellevue, 8th May 1842*. A. Provost (entre 1842 et 1855). Wikipedia commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Provost_-_Versailles_-_Railroad_Disaster.jpg.

Figure 7 : *Marshall McLuhan, half-length portrait, standing, leaning on television set on which his image appears*. Bernard Gotfryd (1967). Wikipedia commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marshall_McLuhan_with_and_on_television.jpg.

Figure 8: *Narcissus Falls in Love with Own Reflection*. Vector Illustration: <https://www.wannapik.com/vectors/54877>.

Figure 9: *Echo and Narcissus*. John William Waterhouse (n.d.). traité numériquement avec Adobe Photoshop et Adobe Firefly.

Figure 10: *Der Wandel zur Industrie 4.0*. Graphiques: bsd Studio/Shutterstock.com. Informations tirées de https://en.wikipedia.org/wiki/Fourth_Industrial_Revolution.

Figure 11 : *Günther Stern and Hannah Arendt*. Auteur(e) inconnu(e) (1929). Wikipedia commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:G%C3%BCnther_Stern_and_Hannah_Arendt.jpg.

Figure 12 : *Massenmedien*. Image générée par Shutterstock AI (<https://www.shutterstock.com>).

Figure 13 : *Lunch atop a Skyscraper*. New York Herald (octobre 1932). Wikipedia commons: https://en.wikipedia.org/wiki/Lunch_atop_a_Skyscraper#/media/File:Lunch_atop_a_Skyscraper_-_Charles_Clyde_Ebbets.jpg.

Figure 14 : *Illustration von Personen, die öffentliche Verkehrsmittel, Züge, U-Bahn, U-Bahn, U-Bahn benutzen.*
Shutterstock: <https://www.shutterstock.com/de/image-vector/illustration-people-using-public-transport-train-1053179507>.

Figure 15 : *Byung-Chul Han.* Auteur(e) et année de publication inconnu(e)s. <http://www.byungchulhan.de/>.

Figure 16 : *Inflation in Germany after the last war.* United States, Office of War Information (n.d.). Pycril:
<https://picryl.com/media/inflation-in-germany-after-the-last-war-it-was-possible-to-pay-50-million-dollars-1>.

Figure 17: *Luciano Floridi.* Auteur(e) inconnu(e) (janvier 2018). Wikipedia commons:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Luciano_Floridi_12HHDD.jpg

Figure 18 : *Digitale Vernetzung von Avataren in einem virtuellen Raum.* Marto Verch.
<https://ccnull.de/foto/digitale-vernetzung-von-avataren-in-einem-virtuellen-raum/1096012>