

Variante für die Mittelstufe

M01 – Platon (ca. 365 v. Chr.): Der Mythos von Theuth und Thamus

Im Dialog „Phaidros“ spricht der Philosoph Sokrates mit dem gleichnamigen Athener Phaidros über die Vor- und Nachteile des Aufschreibens von Reden. In diesem Zusammenhang erzählt Sokrates auch den folgenden Mythos aus Ägypten vom Gott Theuth und König Thamus.



Sokrates: Gehört also habe ich, in der Gegend von Naukratis¹ in Ägypten habe es einen der alten Götter des Landes gegeben, der, dem auch der Vogel heilig ist, den sie Ibis² nennen; und der Gott selbst heiße Theuth³. Der also habe Zahl und Rechnen entdeckt und Geometrie und Astronomie, 5 ferner Brett- und Würfelspiele, und so denn auch die Buchstaben. König nun von ganz Ägypten war damals Thamus in der großen Stadt von Oberägypten, die die Griechen das ägyptische Theben⁴ nennen; und Thamus nennen sie Ammon⁵. Zu ihm also kam Theuth, führte ihm seine 10 Künste vor und meinte, sie müßten unter den Ägyptern verbreitet werden. 15 Thamus aber fragte nach dem Nutzen einer jeden, und als Theuth ihn erläuterte, kritisierte und lobte er, was immer von diesen Erläuterungen ihm gut oder nicht gut zu sein schien. Da nun soll Thamus zu Theuth für jede einzelne Kunst vieles zum Lob und zum Tadel gesagt haben, was durchzugehen zu lang würde. Als er aber bei den Buchstaben war, sagte 20 Theuth: „Dies ist, mein König, ein Lehrgegenstand, der die Ägypter klüger machen und ihr Gedächtnis verbessern wird. Denn meine Erfindung ist ein Mittel für Gedächtnis und Wissen.“ Doch der König antwortete: „Theuth, du Meister der Künste; einer hat die Fähigkeit die Produkte der Kunst herzustellen, ein anderer aber kann beurteilen, in welchem Maße sie Schaden bringen und Nutzen für die, die damit umgehen sollen. Und jetzt hast du, weil du der Vater bist der 25 Buchstaben, aus Zuneigung das Gegenteil von dem gesagt, was ihre Wirkung ist. Denn diese Erfindung wird in den Seelen derer, die sie erlernen, Vergeßlichkeit bewirken, weil sie ihr Gedächtnis nicht mehr üben; denn im Vertrauen auf Geschriebenes lassen sie sich von außen erinnern durch fremde Zeichen, nicht von innen heraus durch sich selbst. Also hast du ein Mittel nicht für das Gedächtnis, sondern eines für die Erinnerung gefunden. Was aber das Wissen angeht, so verschaffst du den Schülern nur den Schein davon, nicht wirkliches Wissen. Denn da sie durch deine Erfindung vieles hören ohne mündliche Unterweisung, werden sie sich einbilden, vieles zu verstehen, wo sie doch gewöhnlich nichts verstehen, und der Umgang mit ihnen ist schwierig, da sie überzeugt sind klug zu sein, es aber nicht sind. (Platon, 1993; 274c-275b).“

Bild: Thoth als Schreiber. Detail des Papyrus von Hunefer (ca. 1275 v.Chr). Gemeinfrei, Quelle der Bilddatei: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/El_pesado_del_coraz%C3%B3n_en_el_Papiro_de_Hunefer.jpg. Abgerufen: 2022-10-01.

Quelle: Platon. (1993). *Phaidros. Platon Werke. Übersetzung und Kommentar. Im Auftrag der Akademie der Wissenschaften und der Literatur zu Mainz. Band III,4. (E. Heitsch (ed.)). Vandenhoeck & Ruprecht.*

¹ Handelsstadt im westlichen Nildelta, gegründet um ca. 600 v.Chr.

² Vogel mit langem Schnabel, der regelmäßig zu den Überschwemmungen des Nildeltas erschien und deshalb im alten Ägypten verehrt wurde.

³ Der altägyptische, ibisköpfige Gott des Mondes, der Magie, der Wissenschaft, der Schreiber, der Weisheit und des Kalenders. Das Bild oben rechts zeigt ihn als Schreiber.

⁴ Es gibt auch ein Theben in Griechenland, in dem es auch eine Geschichte der Erfindung der Schrift gibt, den Mythos um den König Kadmus.

⁵ Damit könnte der ägyptische Gottkönig Amun gemeint sein.

Variante für die Unterstufe

M01 – Sokrates erzählt die Geschichte von Theuth und Thamus (ca. 365 v. Chr.)

Der Philosoph Sokrates erzählte einmal die folgende Geschichte aus Ägypten vom Gott Theuth und König Thamus.



30 Sokrates: Gehört also habe ich, in der Gegend von Naukratis⁶ in Ägypten habe es einen der alten Götter des Landes gegeben, [...] Theuth. Der also habe Zahl und Rechnen entdeckt [...] und so denn auch die Buchstaben. König nun von ganz Ägypten war damals Thamus [...]. Zu ihm also kam Theuth, führte ihm seine Künste vor und meinte, sie müßten unter den Ägyptern verbreitet werden. Thamus aber fragte nach dem Nutzen einer jeden, und als Theuth ihn erläuterte, kritisierte und lobte er, was immer von diesen Erläuterungen ihm gut oder nicht gut zu sein schien. Da nun soll Thamus zu Theuth für jede einzelne Kunst vieles zum Lob und zum Tadel gesagt haben, was durchzugehen zu lang würde. Als er aber bei den Buchstaben war, sagte Theuth: „Dies ist, mein König, ein Lehrgegenstand, 40 der die Ägypter klüger machen und ihr Gedächtnis verbessern wird. Denn meine Erfindung ist ein Mittel für Gedächtnis und Wissen.“ Doch der König antwortete: „Theuth, du Meister der Künste; einer hat die Fähigkeit die Produkte der Kunst herzustellen, ein anderer aber kann beurteilen, in welchem Maße sie Schaden bringen und Nutzen für die, die damit 45 umgehen sollen. Und jetzt hast du, weil du der Vater bist der Buchstaben, aus Zuneigung das Gegenteil von dem gesagt, was ihre Wirkung ist. Denn diese Erfindung wird in den Seelen derer, die sie erlernen, Vergeßlichkeit bewirken, weil sie ihr Gedächtnis nicht mehr üben; denn im Vertrauen auf Geschriebenes lassen sie sich von außen erinnern durch fremde Zeichen, nicht von innen heraus durch sich selbst. Also hast du ein Mittel nicht für das Gedächtnis, sondern eines für die Erinnerung gefunden. 50 Was aber das Wissen angeht, so verschaffst du den Schülern nur den Schein davon, nicht wirkliches Wissen. Denn da sie durch deine Erfindung vieles hören ohne mündliche Unterweisung, werden sie sich einbilden, vieles zu verstehen, wo sie doch gewöhnlich nichts verstehen, und der Umgang mit ihnen ist schwierig, da sie überzeugt sind klug zu sein, es aber nicht sind. (Platon, 1993; 274c-275b).

Bild: Thoth als Schreiber. Detail des Papyrus von Hunefer (ca. 1275 v.Chr). Gemeinfrei, Quelle der Bilddatei: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/El_pesado_del_coraz%C3%B3n_en_el_Papiro_de_Hunefer.jpg. Abgerufen: 2022-10-01.

Quelle: Platon. (1993). *Phaidros. Platon Werke. Übersetzung und Kommentar. Im Auftrag der Akademie der Wissenschaften und der Literatur zu Mainz. Band III,4.* (E. Heitsch (ed.)). Vandenhoeck & Ruprecht.

⁶ Eine Stadt an der Küste Ägyptens.

Aufgaben zu Platon 1: Die bewertende Kritik

- 1) Stelle den Gesprächsverlauf zwischen Theuth und Thamus in eigenen Worten dar.
- 2) Der König Thamus verbietet die Schrift nicht, stattdessen kritisiert er sie. Entwickle die Geschichte weiter, was wird wohl mit der Schrift im weiteren Verlauf passieren?
- 3) Oft, wenn Menschen etwas Neues entwickeln, bewerten andere Menschen das direkt. Der Soziologe Andreas Reckwitz sagt: „sie schreiben nicht nur Wert zu, sie entwerten auch.“⁷ Nenne Beispiele dafür aus dem Alltag.
- 4) Nach Reckwitz ist solch eine bewertende Kritik mit der Digitalisierung häufiger geworden. Prüfe die folgende Argumentation
 - a. auf Gültigkeit (folgt die Konklusion aus den Prämissen?)
 - b. und Schlüssigkeit (sind die Prämissen wahr?):

Prämissse 1: Nutzen und Risiken digitaler Technologien sind schwer zu durchschauen

Prämissse 2: Menschen treffen Entscheidungen aufgrund fehlender oder falscher Information

Konklusion: Menschen treffen falsche Entscheidungen zu digitalen Technologien

Diskussion zu Platon 1: IMDb-Ratings von Filmen

In dieser Diskussion lernt Ihr zu verstehen, welche unterschiedlichen Interessen es bei der Einführung von neuen Medien und Technologien geben kann und wie diese bei bewertender Kritik eine Rolle spielen.

Vorbereitung: Wir brauchen einen **Film**, den viele von Euch in letzter Zeit geguckt haben! Einigt Euch in einer kurzen Diskussion oder stimmt ab, wenn es mehrere Vorschläge gibt.

Lasst Euch von eurer Lehrkraft in drei Gruppen einteilen:

I) das mögliche **Publikum** des Films, teilt euch untereinander nochmal auf in diejenigen, die das Genre mögen oder nicht mögen. Genre meint die Art von Film, Action, Abenteuer, Komödie etc.

II) die **Filmkritiker**, das sind Experten aus der Filmbranche und der Presse, die manchmal besonders hohe Ansprüche an den Film haben

III) Die **Produktionsfirma**, das sind die Hersteller des Films, die Sponsoren und die Schauspieler

- 1) Verfasst eine Zielformulierung. Was wollt Ihr mit dem Film in eurer Gruppe erreichen?
- 2) Recherchiert auf IMDB (folgt dem Link, den Eure Lehrkraft bereitstellt und stellt die Sprache auf deutsche Übersetzung um).
 - a) die **User Reviews** (als Publikum)
 - b) die **External Reviews** (als Filmkritik)
 - c) beides als Produktionsfirma

Findet **Argumente** für die Diskussion. Ihr wollt mit euren Argumenten in der Diskussion

⁷ Reckwitz, Andreas. Die Gesellschaft der Singularitäten (German Edition) (S.61). Suhrkamp Verlag. Kindle-Version. Reckwitz, A. (2017). Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Suhrkamp. S. 61

gleich eure Ziele, die ihr gerade in (1) formuliert habt, verfolgen.

Diskussion: Diskutiert, welches **Rating** der Film erhalten soll. Tauscht nacheinander die Argumente aus und einigt euch dann auf ein Rating.

Reflexion: Tretet aus den Rollen heraus. Wie war die Diskussion für Euch? Wo gab es in der Diskussion eher Werbung für den Film, wo fandet Ihr euch informiert?

Aufgaben zu Platon 2: Mediennutzung

- 1) Beschreibe, welche Wirkung die Schrift auf die Schüler im Mythos haben soll, wenn man dem König Thamus glauben kann.
- 2) Erkläre wodurch diese Wirkung wohl eintritt. Geschieht das sofort bei der ersten Nutzung?
- 3) Der Gehirnforscher Manfred Spitzer schrieb in 2012, als die digitalen Medien noch wenig verbreitet waren: „„Meiden Sie die digitalen Medien. Sie machen, wie vielfach hier gezeigt wurde, tatsächlich dick, dumm, aggressiv, einsam, krank und unglücklich“⁸. Beurteilt, inwieweit diese Kritik ähnlich der Kritik an der Schrift durch Thamus ist.
- 4) Erörtere, inwieweit es heute überhaupt noch möglich ist, *gar keine* digitalen Medien zu verwenden.
- 5) Der Medienwissenschaftler Guido Zurstiege schreibt: „Wer sich heute gänzlich ungebremst den Freuden der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien hingibt, wirkt irgendwie, als sei er aus der Zeit gefallen. Freilich lässt sich kaum von der Hand weisen, dass die meisten Nutzer digitaler Medien am Maßstab der hohen Ideale von Achtsamkeit und Selbstvorsorge im Kuddelmuddel der täglichen Medienpraxis mehr oder weniger regelmäßig scheitern“.⁹ Rekonstruiere Situationen der Mediennutzung an deinem Alltag, die als Beispiel für Zurstieges Argumentation dienen können.
- 6) Hier ist eine typische Argumentation für eine Einschränkung der Mediennutzung. Entwickle ein Gegenargument hierzu:

P1: Technologien haben eine Wirkung auf ihre Nutzer

P2: Bei jeder intendierten Wirkung gibt es ein Übermaß und einen kompetenten Gebrauch

C: Technologienutzung muss gelernt werden

- 7) Diskutiere inwieweit es einen Widerspruch darstellt, wenn Lehrkräfte einerseits ihre Schüler im Umgang mit digitalen Medien unterrichten, andererseits aber auch wollen, dass die Mediennutzung der Schüler auf bestimmte Zeiten begrenzt bleibt.

Diskussion zu Platon 2: Rollenspiel Eltern und Kinder

Vorbereitung: Teilt euch in Tandems ein. Teilt ein, wer von Euch die Rolle **der Mutter/des Vaters** übernimmt und wer die **der Tochter/des Sohnes**. Entwickelt eine **Situation aus dem Familienalltag**, in der es typischerweise Streit um die Mediennutzung gibt.

Rollenspiel: Versetzt Euch in die Rollen und spielt die Szene nach, achtet darauf, sowohl **Gefühle**

⁸ Spitzer, M. (2012). Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer. S. 325

⁹ Zurstiege, G. (2019). Taktiken der Entnetzung. Die Sehnsucht nach Stille im digitalen Zeitalter. Suhrkamp Verlag.

auszudrücken als auch **Argumente** zu nennen.

Reflexion: Tretet aus den Rollen. Wie war das Rollenspiel für Euch? Ist Selbstdisziplin immer ein sinnvolles Ziel im Leben? Inwieweit ist es notwendig, Medien zu nutzen, um am sozialen Leben teilzuhaben?

Aufgaben zu Platon 3: Generationenkonflikt (nur mit der Textvariante für die Mittelstufe möglich)

- 1) Jetzt wird es schwierig. Es gibt im Text drei Ebenen. Die Ebene von Theuth und Thamus, die Ebene von Sokrates und Phaidros und die Ebene von Platon und dir, dem Leser. Erkläre, woran man diese Ebenen unterscheiden kann.
 - 2) Platon selbst schrieb diese Geschichte auf und du liest sie, sie ist also mit der Schrift entstanden und das heißt, die Schrift hat sich letztlich durchgesetzt! Untersuche, wie das den Sinn der Geschichte nochmal verändert.
 - 3) Der Philosoph und Lehrer Donat Schmidt schreibt: „Man möge aber bedenken, dass gerade den Medien einst ähnliche Skepsis entgegengebracht wurde, die heute dem Mediensystem Computer und Internet als sinnvolle Medien und kulturelle Errungenschaften gegenübergestellt werden – nämlich der Schrift und dem gedruckten Buch“¹⁰. Diskutiert Schmidts These.
 - 4) Man kann den Ablauf der Einführung neuer Medien auch als Generationenkonflikt begreifen, der so abläuft:
 - Es gibt einen Generationenkonflikt zwischen Alten und Jungen (1)
 - Alte verwenden das alte Medium, Junge verwenden das junge Medium (2)
 - Die Alten sind die alleinigen Protagonisten der Medienkritik am jungen Medium (3)
 - Der Generationenkonflikt ist die alleinige Ursache der Kritik am jungen Medium (4)
 - Das junge Medium setzt sich trotz der Kritik durch, das alte Medium verschwindet (5)
 - Die Alten sterben, die Jungen werden alt und eine neue Generation wird geboren (6)
 - Das ehemals junge Medium wird zum alten, ein neues junges Medium entsteht (7)
 - a) Wendet dieses Schema auf die Schriftkritik bei Platon an.
 - b) Diskutiert die Konsequenzen dieses Ablaufs!
- 5) Tatsächlich ist es oft so, dass sich gerade Senioren bei der Mediennutzung abhängig fühlen. Beschreibt Situationen aus dem Alltag, in denen das deutlich wird. Wenn man das bedenkt, wie verändert sich dann nochmal die Sicht auf den Generationenkonflikt?

Diskussion zu Platon 3: Rollenspiel Großeltern und Kinder

Vorbereitung: Teilt euch in Tandems ein. Teilt ein, wer von Euch die Rolle **der Oma/des Opas** übernimmt und wer die **der Tochter/des Sohnes**. Entwickelt eine **Situation aus dem Familienalltag**, in der es typischerweise darum geht, dass Enkel ihren Großeltern bei der Nutzung digitaler Technologien helfen sollen.

Rollenspiel: Versetzt Euch in die Rollen und spielt die Szene nach, achtet darauf, sowohl **Gefühle** auszudrücken als auch **Argumente** zu nennen.

Reflexion: Tretet aus den Rollen. Wie war das Rollenspiel für Euch? Warum müssen die Senioren überhaupt mitmachen bei der Digitalisierung und warum ist so wenig davon speziell für sie entwickelt?

¹⁰ Schmidt, D. (2008). Nicht mehr zu Fuß. Zeitschrift Für Didaktik Der Philosophie Und Ethik, 29(2), 103–115. Hier: S. 106.