

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wie nehmen wir Wirklichkeit wahr?

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

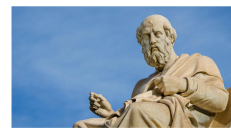


II.A.36

Anthropologie

Wie nehmen wir Wirklichkeit wahr? – Platons Höhlengleichnis und der Film „Matrix“

Dr. Benedikt Wenz



Wie ist die Matrix? Sie können sich über den Computerfilm von der Gefühl, dass mit einem Leben etwas nicht stimmt. Als der neugierige Morpheus fort in ein Substratum einweilt, überbaut sich sein die-physikalisches Weltbild. Die Welt, wie wir sie wahrnehmen, ist nicht als eine Computer-Simulation. Sie konstruiert eine virtuelle Schreiwelt, um die Menschen von ihrer absoluten Situation abzudivertieren. Grundlage für diesen Film ist Platons Höhlengleichnis. Der Film eröffnet den Studierenden einen Zugang zu zentralen Fragen der Erkenntnistheorie, die schon Platon formuliert hat: Was ist die Wirklichkeit? Ist wahr, was wir zu erkennen glauben?

KOMPETENZPROFIL

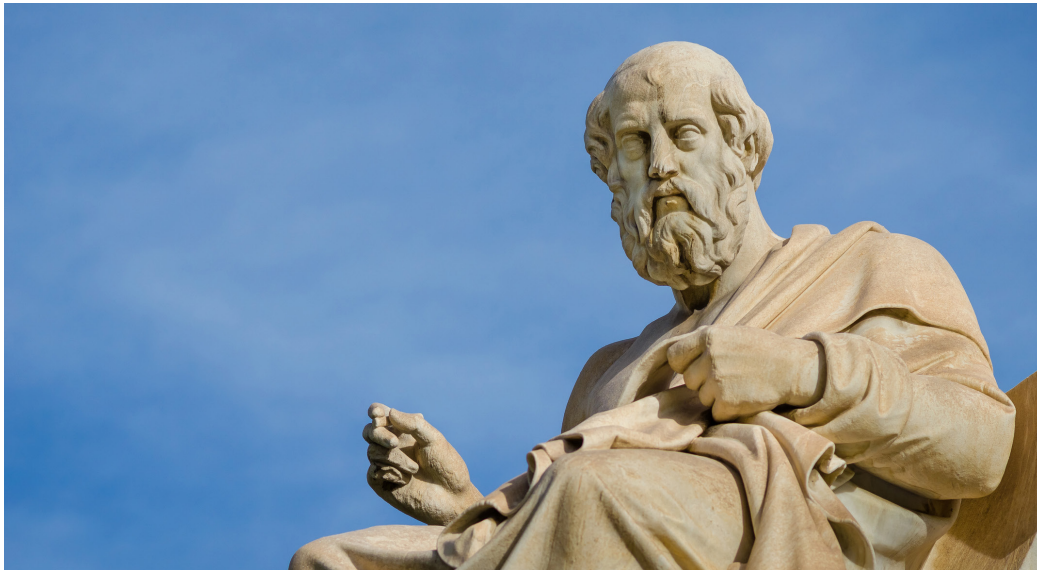
Klassenziele: 1051122
Dauer: 90 Minuten + 1 Stunde Einzelarbeitsphase
Kompetenzen: Fragen nach der methodologischen Struktur der Welt, den Formen, Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Erkenntnis reflektieren. Ergebnisse präsentieren in Form eines Podcast/Videos, Interviews aus dem Film „Matrix“ diskutieren (die Tagelänge philosophischer Ansätze reflektieren).
Thematische Bereiche: Kernfragen der Erkenntnistheorie, Platon's Höhlengleichnis, Analyse des Film „Matrix“, Was ist Wirklichkeit?
Medien: Film, Podcast, Sekundärliteratur, Podcast, Video

II.A.36

Anthropologie

Wie nehmen wir Wirklichkeit wahr? – Platons Höhlengleichnis und der Film „Matrix“

Dr. Benedikt Simons



© RAABE 2024

© Nice_Media_Pro/iStock/Getty Images Plus

Was ist die Matrix? Seit Jahren quält den Computerhacker Neo das Gefühl, dass mit seinem Leben etwas nicht stimmt. Als der mysteriöse Morpheus ihn in ein Geheimnis einweihet, offenbart sich ihm die schockierende Wahrheit: Die Welt, wie wir sie wahrnehmen, ist nichts als eine Computersimulation. Sie konstruiert eine virtuelle Scheinwelt, um die Menschen von ihrer desolaten Situation abzulenken. Grundlage für diesen Plot ist Platons Höhlengleichnis. Der Film eröffnet den Lernenden einen Zugang zu zentralen Fragen der Erkenntnistheorie, die schon Platon formulierte: Was ist die Wirklichkeit? Ist wahr, was wir zu erkennen glauben?

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	10/11/12
Dauer:	9 Stunden + 1 Stunde Lernerfolgskontrolle
Kompetenzen:	Fragen nach der metaphysischen Struktur der Welt, den Formen, Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Erkenntnis reflektieren; Ergebnisse präsentieren in Form eines Podcast/Videos; Kernthesen aus dem Film „Matrix“ diskutieren; die Tragfähigkeit philosophischer Ansätze reflektieren
Thematische Bereiche:	Kernfragen der Erkenntnistheorie; Platons Höhlengleichnis; Analyse des Films „Matrix“; Was ist Wirklichkeit?
Medien:	Film, Primärtexte, Sekundärtexte, Podcast, Video

Fachliche Hinweise

Worum geht es im Film: Matrix? – Ein Überblick

Der Film „Matrix“ gilt als Meilenstein der Filmgeschichte. Grund dafür ist nicht zuletzt die Tricktechnik, deren Grundlage, die fortschreitende Technisierung und daraus resultierende technologische Abhängigkeit, der Film kritisiert. Erzählt wird die Geschichte des Computerhackers Neo. Von dubiosen Agenten wegen angeblicher Computerverbrechen gejagt, wird dieser nach dem Verhör durch den geheimnisvollen Morpheus in die Geheimnisse der Matrix eingeführt.

Die Matrix, so offenbart Morpheus Neo, sei ein Computerprogramm, konstruiert mithilfe künstlicher Intelligenz, mit dem Ziel, die menschliche Wahrnehmung zu beeinflussen und die Menschen zu versklaven. Die sinnlich wahrgenommene Welt sei ihr Konstrukt, eine Simulation. Um dies erkennen zu können, müsse der Geist sich lösen von seiner bisherigen Wahrnehmung und damit von den Bindungen an die Matrix. Nur so könne Neo deren Macht brechen und die Menschen befreien. Nur der Geist führe aus dem „Gefängnis“ der sinnlich wahrgenommenen Welt zur Erkenntnis der Wahrheit. Diese Einsicht überfordert Neo. Er bricht die erste Ausbildungseinheit ab und übergibt sich.

Die Matrix und ihre gedankliche Vorlage – Platons Höhlengleichnis

Der Film „Matrix“ greift grundlegende erkenntnistheoretische Fragen auf: Was ist Wirklichkeit? Ist wahr, was wir zu erkennen glauben? Deckt sich, was wir mit unseren Sinnen wahrnehmen, mit dem, was „wirklich“ ist? Oder täuschen uns unsere Sinne? Diese Frage erörtert bereits Platon in seinem Höhlengleichnis im siebten Buch der Politeia (514a–518c).

Dort entfaltet Platon einen Dualismus von (diesseitiger) Scheinwelt und (jenseitiger) wahrer Welt. Die Menschen, gefangen in der Scheinwelt der Höhle (514a/b), nehmen nur Schattenbilder wahr (515b/c). Die Erkenntnis des Wahren ist für diejenigen, die sich aus ihren Fesseln lösen und den Aufstieg ans Licht wagen, schmerzhaft (515c–516a). Wer sich dieser Mühe jedoch unterzieht, die Höhle verlässt, erkennt die Idee des Guten, die Herrscherin über Wahrheit und Vernunft in der erkennbaren Welt (517c), die Ursache von Gutem und Schönem in der sichtbaren Welt (517c). Dieser Struktur entspricht die Form unserer Wahrnehmung. Die Scheinwelt wird mit den Sinnen wahrgenommen. Die wahre Welt ist nur der geistigen Erkenntnis zugänglich. Im Höhlengleichnis skizziert Platon den Aufstieg der Seele in die Welt der Erkenntnis (517b).

Platons Höhlengleichnis wirkt bis in die Sprache des Films. Die Realität der Matrix wird als „Gefängnis“ bezeichnet. Wer in der Scheinrealität der Matrix lebt, erkennt, wie die Menschen in Platons Höhle, nur Schattenbilder. Nur derjenige, der sich unter Anleitung eines Erziehers dem schmerzhaften Prozess des Aufstiegs unterzieht, erkennt die Wahrheit.

Morpheus, Neos Ausbilder, führt Neo hinter die „Traumwelt“ der Matrix. Sein Training zielt darauf ab, Neo an die Wahrheit und die Scheinhaftigkeit der Matrix zu gewöhnen. Und erst als Neo dies gelingt, kann er sich von der Bindung an die Matrix lösen. Platons dualistische Lehre von einer jenseitigen Ideen- und einer diesseitigen Scheinwelt, den entsprechenden Formen der Wahrnehmung und den Schlussfolgerungen bezüglich der Erziehungsziele, die er im Höhlengleichnis entfaltet, bilden die Grundlage für das dualistische Bild der Welt im Film. Die diesseitige Welt im Film „Matrix“ ist jedoch, anders als bei Platon, abstoßend. Sie ist eine Welt der Maschinen, die das menschliche Sein degradieren zum Energielieferanten. Bei Platon hingegen ist die Grundlage allen Seins in der diesseitigen Welt die Idee des Guten.

Didaktisch-methodische Hinweise

Wie bettet sich diese Reihe in den Lehrplan?

Diese Reihe ist konzipiert für das erste Lernjahr nach der Einführung in die Kernkategorien der Philosophie. Die Begriffe der Metaphysik und Erkenntnistheorie sollten den Lernenden bekannt sein. Diese Sequenz dient als Scharnier zwischen der Auseinandersetzung mit metaphysischen und epistemologischen Fragestellungen. Sie führt die Jugendlichen ein in das Philosophieren als methodisch geleitetes Nachdenken über grundlegende Fragestellungen. Die Lernenden reflektieren die Möglichkeiten menschlicher Erkenntnis, die Wirklichkeit vermöge unserer Sinne und Vernunft zu erfassen. So vertiefen sie ihre Kenntnisse von der Eigenart philosophischen Fragens und Denkens. Sie erörtern im Kontext der Frage nach einer unsere Erfahrung übersteigenden Wirklichkeit Prinzipien und Grenzen menschlicher Erkenntnis.¹

Welche Ziele verfolgt die vorliegende Einheit?

Im Rahmen dieser Einheit nehmen die Lernenden Alltagsphänomene in den Blick. Sie reflektieren Fragen nach der metaphysischen Struktur der Welt sowie Formen, Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Erkenntnis. Sie analysieren Platons Ideenlehre und seine Vorstellungen bezüglich des menschlichen Daseins und menschlicher Erkenntnis, dargelegt im Höhlengleichnis. Die Ergebnisse ihrer Textanalyse präsentieren sie in Form eines Podcast oder Videos. Sie erläutern philosophische Ansätze beziehungsweise auf den Film „Matrix“. Sie übertragen medial inszenierte Verhaltensweisen auf zwischenmenschliche Relationen und beurteilen die Tragfähigkeit philosophischer Ansätze in Bezug auf Fragen des Daseins und aktuelle gesellschaftlich-politische Problemlagen. Abschließend entwickeln sie eigenständig Handlungsperspektiven.²

Wie geht diese Einheit didaktisch vor?

In zwei Schritten werden die Lernenden zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung der „Realität“ geführt, vermöge der Rezeption des Films „Matrix“ und der Analyse eines Schlüsseltextes von Platon. Im dritten Schritt befassen sie sich mit einem Artikel, der die dramatischen Folgen der verschwimmenden Grenzen zwischen einer medial inszenierten Scheinwelt und (dem eigenen Verhalten in) der realen Welt skizziert. Im vierten Schritt erläutern die Lernenden im Rahmen eines medialen Projekts anhand eines selbst gewählten Beispiels das Problem des Verhältnisses von virtueller, medial inszenierter Scheinwelt und realer Welt.

Wie gelingt agiles Lernen? Wie wird vernetztes Denken gefördert?

Der Lernprozess vollzieht sich in mehreren Zyklen. Bewusst gleich strukturierte Arbeitsprozesse wiederholen sich in der Analyse zweier Medien: Film und Text. Dieselben Arbeitsaufträge dienen der Filmanalyse und der Deutung eines philosophischen Schlüsseltextes. Die Ergebnisse werden angewandt auf die eigene Lebenswirklichkeit. Indem die Lernenden die Kernfrage a) visuell im Film wahrnehmen und verarbeiten, b) kognitiv im Rahmen der Arbeit am Text Platons analysieren und reflektieren, anhand eines journalistischen Beitrags aktualisieren und c) praktisch in Form eines Videos oder Podcasts verarbeiten, fördern sie ihre Fähigkeit zu vernetztem Denken.

1 KLP NRW Philosophie SEK II, 17.

2 KLP NRW Philosophie SEK II, 19–21.

Weiterführende Medien

I Literatur

- ▶ Blößner, Norbert; Holzhausen, Jens: Nichtwissen als philosophisches Programm. In: Gymnasium 130 (1). Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2023. S. 1–36.
Dies ist ein luzider Beitrag zur Erkenntnistheorie Platons.
- ▶ Jünger, Ursula: Lesefähigkeiten fördern durch reziprokes Lesen. Der Deutschunterricht (64/4). Friedrich Verlag, Hannover 2011. S. 20–21.
Diese Darstellung verdeutlicht, wie das reziproke Lesen, das zunächst für den Förder- bzw. inklusiven Unterricht entwickelt wurde, ein tieferes Leseverständnis fördert.
- ▶ Schmitt-Rößler, Angelika: Lesen in den Gesellschaftswissenschaften – am Beispiel Geschichte. In: Bayrisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hrsg.): ProLesen. Auf dem Weg zur Leseschule – Leseförderung in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern. Auer Verlag, Donauwörth 2012. S. 200–222.
Die kooperative Lernform des reziproken Lesens wird hier für den Geschichtsunterricht fruchtbar gemacht. Ein Beitrag, der die Methode pointiert zusammenfasst.
- ▶ Simons, Benedikt: Matrix – Platons Ideen in einer virtuellen Welt der Zukunft. In: Pegasus – Onlinezeitschrift 2009 (2). S. 49–57. Zu finden unter: pegasus-onlinezeitschrift.de.
Ein Beitrag, der die Rezeption mehrerer Konzepte aus Platons Dialogen (Politeia/Symposion/Charmides) in „Matrix“ für den Griechischunterricht fruchtbar macht.
- ▶ Simons, Benedikt: Seneca, Platon und die Matrix. In: Der Altsprachliche Unterricht (AU) 55, 4+5 (2012). S. 64–73.
Um seine Zielsetzung in den epistulae morales zu veranschaulichen, nutzt Seneca Platons Ideenlehre. Vor der Folie der Matrix wird dies in einer Reihe des Lateinunterrichts verdeutlicht.
- ▶ Szlezák, Thomas Alexander: Platon. Meisterdenker der Antike. C.H. Beck Verlag, München 2021.
Das opus magnum eines ausgewiesenen Fachmanns zu Platon. Hier besonders relevant für die vorliegende Thematik: Kapitel 6.
- ▶ Van Ackeren, Marcel: Die Unterscheidung von Wissen und Meinung in Politeia V und ihre praktische Bedeutung. In: Ders. (Hrsg.): Platon verstehen, Themen und Perspektiven. Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt 2004. S. 92–110.
Dieser Beitrag arbeitet die platonisch-sokratische Differenzierung zwischen (rational begründetem) Wissen und dem Scheinwissen der Meinung heraus.

II Internetseiten

- ▶ https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/deutsch/gym/bp2016/fb6/2_heterogenitaet/3_reziprok/1_was-ist/
Einführung in die Methode „reziprokes Lesen“ auf dem Fortbildungsserver Baden-Württemberg.
 - ▶ <https://www.biss-sprachbildung.de/btools/reziprokes-lesen/>
Eine griffige Zusammenfassung zur Methode „reziprokes Lesen“ mit wertvollen Literaturhinweisen, insbesondere zur empirischen Auswertung der Methode.
 - ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=ubZO7GlBuCg>
Gerd Scobel erläutert das Höhlengleichnis und greift dabei auf Motive aus „Matrix“ zurück.
- [Alle Links zuletzt geprüft am 09.07.2024]

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Was ist Realität? – Oder: Worum geht es im Film „Matrix“?

M 1 **Leben wir in einer Matrix? – Zusammenfassung des Films**

Inhalt: Was ist die Matrix? Wie nehmen wir die Welt um uns wahr? Die Lernenden erarbeiten das im Film skizzierte dualistische Weltbild und die damit gekoppelten Formen der Wahrnehmung und Erkenntnis.

2.–6. Stunde

Thema: Was ist Realität? – Oder: Wie nehmen wir Welt wahr?

M 2 **Platon: „Politeia“ – Das Höhlengleichnis**

M 3 **Wie gelingt reziprokes Lesen? – Eine Methodenkarte**

Inhalt: Was ist Realität? Was ist Wahrheit? Was können wir wissen? Die Lernenden erarbeiten das dem Höhlengleichnis zugrunde liegende dualistische Weltbild und die daran gekoppelten Formen der Wahrnehmung und Erkenntnis in kooperativen Lernformen.

7. Stunde

Thema: Wahrgenommene und tatsächliche Welt – Platons Höhlengleichnis

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler gleichen die ersten Teilergebnisse zu den Aussagen des platonischen Textes in Gruppen ab und formulieren im Plenum gemeinsam ein für alle tragbares Ergebnis.

8. Stunde

Thema: Visualisierung des Höhlengleichnisses – Gruppenergebnisse auswerten

Inhalt: Wie gelingt eine Visualisierung des Höhlengleichnisses? Die Jugendlichen werten die vorgestellten Produkte aus und entwickeln anhand eines Beispiels einer Textvisualisierung einen Leitfaden zur Herstellung eines solchen Produkts.

9. Stunde

Thema: Die Scheinwelt der Medien und ihre Auswirkungen auf unser Verhalten in der tatsächlichen Welt

M 4 **Lauter Déjà-vus? – Wie Bilder zu Brandbeschleunigern werden**

Inhalt: Wie wirken sich medial inszenierte Bilder auf unser Verhalten in der Welt aus? Die Jugendlichen diskutieren die Kernaussagen eines journalistischen Textes und stellen Bezüge zu Platon her. Sie formulieren ein Urteil vor dem Hintergrund ihrer Alltagserfahrungen und gestalten dies als Film oder Podcast.

10. Stunde

Thema: Lernerfolgskontrolle

M 5 **Klausurvorschlag**

Inhalt: Hilft Platons Höhlengleichnis, unsere Situation klarer zu sehen? Die Lernenden arbeiten die Kernthese des Artikels heraus und nehmen begründet Stellung. Ein Benotungsvorschlag rundet die Reihe ab.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wie nehmen wir Wirklichkeit wahr?

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

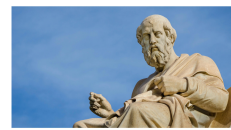


II.A.36

Anthropologie

Wie nehmen wir Wirklichkeit wahr? – Platons Höhlengleichnis und der Film „Matrix“

Dr. Benedikt Stens



Wie ist die Matrix? Sie stehen quasi über dem Computerhaken der Grafik, dass mit einem Laptop etwas nicht stimmt. Als der legendäre Mathematiker in ein Gebirge einweilt, überbaut sich sein die-ständige Wachen. Die Welt, wie wir sie wahrnehmen, ist nicht die reale Computer-Simulation. Sie besteht aus einer virtuellen Welt, um die Menschen von einer künstlichen Struktur abzuheben. Grundlage für diesen Film ist Platons Höhlengleichnis. Die Filmvorführung der beiden einen Zugang zu den Fragen der Erkenntnistheorie, die schon Platon formuliert hat: Was ist die Wirklichkeit? Ist wahr, was wir zu erkennen glauben?

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 10/11/12
Dauer: 90 Minuten + 1 Stunde Einzelarbeitsphase
Kompetenzen: Fragen nach der methodologischen Struktur der Welt, den Formen, Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Erkenntnis reflektieren. Ergebnisse präsentieren in Form eines Podcast/Videos, Interviews aus dem Film „Matrix“ diskutieren die Tragfähigkeit philosophischer Ansätze reflektieren.
Thematische Bereiche: Kernfragen der Erkenntnistheorie, Platon's Höhlengleichnis, Analyse des Film „Matrix“, Was ist Wirklichkeit?
Medien: Film, Podcast, Sekundärliteratur, Podcast, Video