

Alexander Schnell · Realität im Spiegel der Zeit



Alexander Schnell

**Realität  
im Spiegel der Zeit**

**Die Philosophie von *Black Mirror***

*Klostermann/Nexus*

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten  
sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Umschlagmotiv: Kasimir Malevitch: *Schwarzes Quadrat* (1915)

Foto: Shakko, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons

© 2024 Vittorio Klostermann GmbH · Frankfurt am Main

Druck und Bindung: docupoint, Barleben

Alle Rechte vorbehalten. All Rights Reserved.

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigen Papier  
entsprechend ISO 9706.

Printed in Germany

ISBN 978-3-465-04652-3

Für Pablo und Julie



„I just want something real to happen.  
Just once.“  
Bingham Madsen, *Black Mirror* („15 Million Merits“)

Des Menschen Leben zu sehen,  
müsste man sehen,  
wie er den Augenblick lebt.  
Der Augenblick ist die einzige Realität,  
die Realität überhaupt im seelischen Leben.  
Der gelebte Augenblick ist das Letzte,  
Blutwarme, Unmittelbare, Lebendige,  
das leibhaftig Gegenwärtige,  
die Totalität des Realen,  
das allein Konkrete.“  
Karl Jaspers, *Psychologie der Weltanschauungen*

„La lumière est folie puisqu'elle est noire,  
elle perd son sens et tout 'bon sens'.  
Et cette folie aura été la vérité.“  
Jacques Derrida, *Parages* („Titre à préciser“)



## Inhalt

Einleitung.....	11
Camus, Hegel, Luhmann (Realität und Massenmedien).....	16
Bedingungen unseres Zeitalters.....	20
Kant, Fichte, Heidegger (Bild und Technik).....	24
Schwarzer Spiegel.....	30
<i>Black Mirrors</i> Grundperspektive.....	31
Der Anfang von <i>Black Mirror</i> .....	35
Schlüsselmomente.....	39
Singularität.....	39
Multiplizität der Realitätsebenen.....	44
„Joan Is Awful“ aus phänomenologischer Sicht.....	52
Die phänomenologische Methode.....	52
Realitätsebenen.....	59
Genius malignus.....	64
Bild.....	68
Ich.....	70
Verflechtung von Realität und Virtualität.....	75
Phänomenologischer Ansatz.....	75
Psychoanalytischer Ansatz.....	78
Ethischer Ansatz.....	83
Politischer Ansatz.....	86
Genius malignus.....	91

Zeit.....	97
Zeit in <i>Black Mirror</i> .....	100
Unterschiedliche Zeitsphären.....	101
(Ewige) Wiederkehr.....	102
Liebe.....	107
Virtuelle Liebe als wahre Liebe.....	108
Eifersucht.....	118
Tod.....	126
Auseinandersetzung mit dem möglichen Tod.....	126
Konfrontation mit dem eingetretenen Tod.....	128
Radikale Auslöschung.....	133
Natur und Recht.....	136
Philosophie ‚heute‘.....	139
Schluss.....	145

## Einleitung

*Black Mirror* – eine 2011 zum ersten Mal ausgestrahlte und seit der dritten Staffel (2016) von „Netflix“ produzierte britische Science-Fiction-Serie des Drehbuchautors und Produzenten Charlie Brooker – ist ein philosophisches Werk. Das lässt sich nicht von jeder Fernsehserie behaupten. Sie gehört ohne Zweifel zu den intelligentesten und kreativsten Produktionen innerhalb dieses nicht immer anspruchsvollen Genres. In jeder einzelnen Episode wird mindestens eine bemerkenswerte Idee entwickelt. Das Niveau ist konstant hoch, jede Staffel hat ihren Glanzpunkt – lediglich die fünfte Staffel mit Ausnahme der ersten Episode fällt etwas ab. Fast 250 Millionen Abonnent\*innen (Ende 2023) in fast 200 Ländern ermöglichen „Netflix“ eine weltweite Sichtbarkeit, die der Serie genau die Verbreitung und die Kommunikationsformen bietet, die sie selbst zum Thema macht und fortwährend reflektiert. – In *Black Mirror* kommt bezeichnenderweise der Streamingdienst „Streamberry“ vor, der das Serien-Pendant zu „Netflix“ darstellt und von einer solchen Reflektiertheit zeugt.

Gelungene philosophische Werke werfen auf eine neuartige und maßgebende Weise philosophische Fragen auf und versuchen im besten Fall, sie zu beantworten. Sie bilden zum einen spezifische Begriffe aus, die sie auf eine je eigene Weise entfalten. Zum anderen gehen sie auf das Implizite ein, auf das zwischen den Zeilen Stehende, das Unerhörte, Unerwartete, Offene.<sup>1</sup> Dass philosophische Fragen bei *Black Mirror* eine Rolle spielen, ist offenkundig. Ob sie auch tatsächlich beantwortet werden, muss sich zeigen.

<sup>1</sup> In dieser Hinsicht mag *Black Mirror* teilweise dazu neigen, sich zu oft selbst zu erklären. Das ist allerdings insofern nachvollziehbar, als die Komplexität des jeweils behandelten Gegenstandes gewisse Verständnishilfen erfordert.

Meine Betrachtungen zielen zumindest darauf ab, darüber nachzudenken, ob in dieser Anthologie-Serie nicht ein grundsätzliches Problem behandelt wird, das ein Tor für das Verständnis unserer Zeit öffnet.

\*

Es geht in *Black Mirror* um die grundlegende Bedeutung von ‚*Realität*‘. ‚Realität‘ im Gegensatz zu ‚Schein‘, ‚Illusion‘, ‚Blendwerk‘, ‚manipulierter‘ bzw. ‚vorgespiegelter‘ ‚Wirklichkeit‘, nicht aber – aus bestimmten Gründen – zu ‚Erscheinung‘, ‚Einbildung‘ und ‚Fiktion‘. Der Frage nach ‚Realität‘ und ‚Virtualität‘ gilt dabei eine besondere Aufmerksamkeit.

Seit und mit dem Aufkommen des Kinos und später des Spielfilmformats im Fernsehen gehört die Frage nach dem, was ‚wirklich‘ ist, zu den selbstevidenten Problemen dieser Kunstgattung. Zugleich eröffnen Kino und Fernsehen völlig neue Fragehorizonte in Bezug auf das Denken von Realität und Fiktion. Was auf der Leinwand oder dem Bildschirm zu sehen ist, ist nicht ‚wirklich‘ – sondern eben Kino und Fernsehen. Das, was dabei sichtbar ist und gesehen wird, ist aber doch auf seine Weise ‚real‘, wenngleich in der Regel ‚fiktiv‘. Dabei stehen Realität und Fiktion gewöhnlich nicht auf derselben Stufe. ‚Fiktion‘ wird zumeist als abgewandelte und häufig abgewertete Realität aufgefasst. Aber schon seit Platons Höhlengleichnis und Zhuangzis Schmetterlingstraum vor über 2000 Jahren über Descartes’ Idee eines ‚genius malignus‘ im 17. Jahrhundert bis hin zum heutigen ‚Gehirn-im-Tank‘-Szenario hat sich der Mensch immer wieder gefragt – und wird sich wohl ewig fragen –, ob die uns als real *erscheinende* Welt auch die *wirkliche* Welt ist. Wodurch die Realität selbst fundamental in Zweifel gezogen und anderen – virtuellen? – Arten der Wirklichkeit Tür und Tor geöffnet wird. Eine solche Fragestellung ist auch Thema innerhalb der zeitgenössischen Physik, in der erörtert wird, ob

Information als physikalische Einheit oder sogar als zusätzlicher Aggregatzustand aufgefasst werden kann bzw. muss. Das gäbe der Auffassung Auftrieb, unsere Realität sei eine komplexe virtuelle Simulation. Eine solche auf die „Quantentheorie der Ur-Alternativen“ von Carl Friedrich von Weizsäcker sowie auf die „Simulationshypothese“ von Nick Bostrom verweisende Deutung der Realität wird heutzutage insbesondere vom Informationstheoretiker Melvin M. Vopson vertreten. Ohnehin ist das Realitätsverständnis in der avancierten Physik schon seit langem in Bewegung geraten. Eine Frage, die wir hier zunächst stellen, lautet: Inwiefern tragen bewegte Filmbilder zu unserem Verständnis von Realität und Fiktion bei – und zwar sowohl der ‚Wirklichkeit‘, in der wir leben, als auch dessen, was in den Filmbildern anschaulich gemacht wird und auf unsere ‚Wirklichkeit‘ zurückschlägt?

Lange vor *Black Mirror* hatte bereits ein deutscher Fernseh-Zweiteiler – heute würde man sagen: eine ‚Mini-Serie‘ – jene Frage nach der Realität in den Mittelpunkt seiner Handlung gerückt. Die Rede ist von Rainer Werner Fassbinders getreuer Adaptation „Welt am Draht“ (1973) des berühmten Science-Fiction-Romans „Simulacron-3/Welt am Draht“ (1964) von Daniel F. Galouye. Es geht darin um eine von 10.000 „Identitätseinheiten“ bewohnte Kleinstadt, deren Bewohner sich für bewusste Menschen halten und nicht wissen, dass sie am „Institut für Kybernetik und Zukunftsforschung“ von einem Super-Computer entwickelt wurden. Der Direktor des Instituts – dessen Name im Film offenkundig an die Hauptfigur von Max Frischs Roman „Stiller“ angelehnt ist – entdeckt nach und nach, dass offenbar nicht nur jene Kleinstadt, sondern auch die Welt, in der er zu leben meint, und sogar er selbst, eine Simulation ist. Es gelingt ihm zwar, Einsicht in die wahren Verhältnisse zu bekommen; letztlich wird aber offengehalten, ob eine Flucht in die ‚reale‘ Welt möglich ist oder bestenfalls Zugang zu einer höheren ‚virtuellen‘ Ebene erlangt werden kann. Dieses Thema wurde in zahlreichen Filmen

wiederaufgenommen und variiert – das gilt für „Matrix“ genauso wie für „Virtual Nightmare – Open Your Eyes“, „The Truman Show“, „Vanilla Sky“, „Inception“ oder „The 13th Floor – Bist du was du denkst?“, die Hollywood-Adaptation von Galouyès Roman. *Black Mirror* liefert Argumente dafür, die zeitgenössische Kunstgattung der Anthologie-Serie – wenn sie denn eine solche ist – als das geeignetste Format für diese Thematik anzusehen. In einer Schlüssepisode der Serie wird eben dieses Thema auf eine, wie zu zeigen sein wird, komplexe Weise wiederaufgenommen. Die Realitäts-Frage betrifft dabei die Wirkung unterschiedlichster Ausprägungen der Digitalität (bzw. aller digitalen Formen von ‚Bildhaftigkeit‘) in der Gesellschaft, in den zwischenmenschlichen Beziehungen und im alltäglichen Leben.

\*

*Black Mirror* räumt mit der beinahe trivialen Vorstellung auf, die Prädominanz von Bild und Bildhaftigkeit in der heutigen Welt – im öffentlichen Raum, im zwischenmenschlichen Umgang, in Beruf, Privatleben, Wissenschaft und Alltag – sei lediglich eine Konsequenz der allgemeinen Entwicklung von Technologie und Technik. Nicht weniger augenfällig, aber darum umso bedenkenswerter ist die ebenfalls von der Serie angesprochene Tatsache, dass viele junge Menschen aufgrund des permanenten Gebrauchs von Smartphones, Tablets etc. offenbar ‚Realität‘ und ‚Virtualität‘ immer weniger auseinanderzuhalten vermögen. Ob die Aufstände in Frankreich (im Juni 2023) nach der Erschießung eines Jugendlichen bei einer polizeilichen Kontrolle, die gefilmt und in den sozialen Medien verbreitet wurde, dies bestätigen, bleibe dahingestellt. Journalist\*innen bezeugen, dass die Zerstörungen von Gebäuden, Geschäften usw. von teilweise noch sehr jungen Menschen verursacht wurden, die bei eingeschalteter Kamera ihrer Smartphones so vorgingen, als spielten sie ein durch „Virtual

Reality“ unterstütztes Video-Spiel. Sie schienen sich diesen Augenzeugen zufolge der realen Konsequenzen ihrer Handlungen nicht bewusst gewesen zu sein. Zwar erklärt das die Gewaltexzesse nicht, und noch weniger spiegelt es die vielfältigen politischen, sozialen, ökonomischen, demographischen (Hinter)gründe jener Ereignisse erschöpfend wider. Aber einen Hinweis liefert dieser Fall womöglich doch, umso mehr, als sich zahlreiche andere – und deutlich weniger gewalttätige – Beispiele aus der Lebenswelt der ‚Generation Z‘ dafür nennen ließen.

Und selbst im Alltag älterer Generationen hat etwa die Lese- und Schreibarbeit am Bildschirm das handschriftliche Entwerfen und Ausarbeiten fast schon vollständig abgelöst. Die Digitalität hat, über die Schreibarbeit in allen anderen Berufen hinaus, längst auch Einzug in das künstlerisch-kreative Schreiben, d. h. in das denkerische, dichterische, schriftstellerische Schaffen gehalten – gleiches gilt für das Design und sogar die bildende Kunst und natürlich für die Musik. Es bietet sich also an, darüber nachzudenken, welches Gewicht diesem Phänomen in der kreativen Arbeit zukommt. Die Anziehungskraft von *Black Mirror* liegt darin, dass es diese Thematik *im Medium einer TV-Serie* ins Werk setzt.

\*

Seit dreißig Jahren wird im Anschluss an den im 20. Jahrhundert vollzogenen „linguistic turn“ – der von Michel Foucault in *Le discours philosophique* (1966) sehr treffend beschrieben wurde, indem er auf die universell strukturierende Funktion der *Sprache* hinwies – verschiedentlich ein „pictorial turn“ (William J. T. Mitchell) oder ein „iconic turn“ (Gottfried Boehm, Bazon Brock) ausgerufen. Diese Wende zum *Bild* macht auf die Bildpräsenz in der Alltagskultur wie auch in den Wissenschaften aufmerksam. Bild wird in diesem Kontext nicht nur im Sinne von ‚Abbild‘ (Foto, Ablichtung, Werbeaufnahme etc.) verstanden, sondern allgemeiner als

jede Form des ‚Bilde(n)s‘ mitumfassend, was insbesondere bewegte Bilder betrifft, auch jede Art bildnerisch schöpferischer Tätigkeit mit einbegreift und die Frage nach dem realitätskonstitutiven Wesen des Bildes als Bild aufwirft. Damit wird nicht eine ‚mentale‘ – also geistig ‚innerliche‘ – Beschaffenheit des Bildes angesprochen. Die Rede ist vielmehr von einer Dimension, die jegliches Innen-/Außen-Schema untergräbt. Zugleich wird erkannt, dass das ‚Bild‘ in dieser erweiterten Bedeutung an Sinnbildung und Sinnerzeugung nicht nur teilhat, sondern beiden zugrunde liegt. *Black Mirror* schreibt sich ausdrücklich in dieses Problem ein und erweitert den Blickwinkel darauf beträchtlich.

#### Camus, Hegel, Luhmann (Realität und Massenmedien)

Am Anfang von *Der Mythos des Sisyphos* stellt Albert Camus die These auf, es gebe nur ein wirklich ernstes philosophisches Problem: den *Selbstmord*. Dieser abgründige Satz fragt danach, ob Nichtsein und Nichts dem Dasein und Sein vorzuziehen seien oder, schlichter ausgedrückt, ob das Leben es wert sei, gelebt zu werden. Das ist zweifellos ein lebensphilosophisches – d. h. ein *existenzielles* – Problem. Der Frage nach dem Sinn des Lebens kann sich niemand entziehen. Sie trifft uns ins Mark. Ist es aber auch das ‚einzige wirklich ernste philosophische Problem?‘

Georg W. F. Hegel sieht die grundlegende Aufgabe der Philosophie darin, „das, was ist, zu begreifen“. Das „Ist“ zu begreifen haben auch viele Philosophen vor Hegel als wesentliches Anliegen der Philosophie betrachtet. Hegel fügt hinzu, dass „die Philosophie ihre Zeit in Gedanken erfasst“ sei. Das gelte für jedes Individuum, das „ein Kind seiner Zeit“ ist. Der Philosoph des frühen neunzehnten Jahrhunderts stellt damit ein anderes Problem der Philosophie in den Vordergrund als jenes, das über hundert Jahre später für Camus wichtig werden sollte. Ihn interessiert das Wesen

der – zeitlich und geschichtlich bedingten – *Realität*. Dieses Interesse hat mit dem Zweifel am Erscheinenden, sofern es sich als „*Wirkliches*“ zu geben meint, zu tun und mündete häufig in den Skeptizismus – also in die Verzweiflung an dem Versuch, dem Wirklichen beizukommen. Die Realität zu fassen ist für Hegel, der selbst stets die Bedeutung des Skeptizismus für die Philosophie betont hat, Aufgabe einer auf das Begreifen ausgerichteten Vorgehensweise, die verdeutlicht, dass das, was ist, unter den Bedingungen von Zeit und Geschichte steht.

Entsprechend betreffen uns die Bedingungen *unserer* Zeit. Dass diese unsere Existenz berühren, dass das, was heute ist, unser Leben problematisiert, ist ein Thema vieler *Black Mirror*-Folgen. Dadurch wird in gewisser Weise auch die Brücke zu Camus geschlagen, denn der Selbstmord<sup>2</sup> wird in der Serie mehrfach angesprochen oder gar zum expliziten Thema gemacht, etwa in „The National Anthem“, „15 Million Merits“, „Hated in the Nation“, „Metalhead“, „Smithereens“ oder auch in „Mazey Day“.

\*

Unsere Zeit hat auf eine fundamentale Art und mehr denn je mit *Kommunikation* zu tun. Den Austausch von Botschaften und Informationen kennt die Menschheit bereits seit ihren Ursprüngen. Unser Jahrhundert – in dem Streamingdienste wie „Netflix“ die Ära des globalen, weltweit zu empfangenden Fernsehens eröffnet haben – stellt jedoch, jeden Tag wird das deutlicher, eine revolutionäre Zäsur in der Geschichte dar. Es lässt den Menschen bewusst werden, dass ein viertes – und bisher letztes – großes Zeitalter angebrochen ist. Der Kommunikationstheoretiker Marshall McLuhan und der Soziologe Niklas Luhmann haben die vier

<sup>2</sup> Mord und vor allem Tod gehören ohnehin, wie zu zeigen sein wird, zu den Grundthemen von *Black Mirror*.

Zeitalter der abendländischen Welt als die der Sprache (am Anfang der Menschheit), der Schrift (in der Antike), des Buchdrucks (an der Schwelle zur Moderne) und der elektronischen Medien bzw. des Computers bestimmt.

Das Computerzeitalter beginnt nach dem Zweiten Weltkrieg – die erste programmierte Rechenmaschine wird 1941 vorgestellt. – Zu fragen ist jedoch, ob der Übergang vom dritten zum vierten Zeitalter nicht bereits mit der Erfindung des Telegrafen anzusetzen wäre: das ist der Zeitpunkt im neunzehnten Jahrhundert, an dem die Geschwindigkeit der Informationsübertragung die Möglichkeiten des leiblichen menschlichen Individuums überschritten hat.<sup>3</sup> Man könnte dann die 1990er Jahre mit dem Beginn der kommerziellen Phase des Internets oder auch 2002, als die digitalen Speichermöglichkeiten die analogen weltweit überholt hatten, als Beginn eines fünften – des eigentlich digitalen Zeitalters – ansetzen. Der Charakter dieser Zeit bestünde darin, dass mittels der durch Computer und Internet ermöglichten digitalen Kommunikation das *Bild*/Ton, Sprache und Schrift als Kommunikationsträger abgelöst hat. Nach dem Zeitalter des Buchdrucks ginge dann das Zeitalter der analogen Telekommunikation dem der digitalen Telekommunikation voraus. – Wie dem auch sei, Luhmanns starke These, in der die angeführten Aspekte zusammenlaufen, besagt, dass die Massenmedien *realitätsbildend* seien.<sup>4</sup> Das gelte für Sprache, Schrift, Buchdruck und Digitalisierung je auf eine eigene und bestimmte Weise. Diese These stellt sich der Auffassung entgegen, dass Realitätsbildung Sache konkreter Handlungen durch

<sup>3</sup> Dass der Mensch bereits sehr früh etwa mithilfe des Feuers Warnzeichen über lange Entfernungen ausgesendet hat, ist eines jener zweifellos existierenden Gegenbeispiele, die hier allerdings übergangen werden können.

<sup>4</sup> Die von Peter Trawny trefflich erkannte Gegenthese Martin Heideggers lautet: Die Medien sorgen durch Erosion von Diversität, Alterität und Exteriorität für Nivellierung und damit für Realitätsverknappung bzw. Realitätsverlust. Dieser Dissens verdiente eine vertiefte Auseinandersetzung, auf die *Black Mirror* allerdings verzichtet.

Kriegsheld\*innen, Politiker\*innen, Ökonom\*innen, Ingenieur\*innen, Industrielle usw. oder geistiger Schöpfungen durch Dichter\*innen, Schriftsteller\*innen, Denker\*innen, Künstler\*innen usw. sei. Dass Realität sich den Massenmedien verdanke, bedeutet, dass ihre realitätsbildende Kraft sowohl der materiell-produktiven Gestaltung als auch dem intellektuell-begrifflichen Entwerfen, Verstehen und Begreifen zugrunde liege.

Der 1998 verstorbene Soziologe hat die neueren und neuesten Entwicklungen des vierten oder fünften Zeitalters nicht mehr erleben können. Was es heißt, dass und wie unsere Zeit maßgeblich von der Digitalität geprägt wird und welche Auswirkungen das auf den Status der Realität hat, erschließt sich erst jetzt nach und nach. *Black Mirror* spielt diverse Szenarien davon durch. Es wird aber nicht nur nach ‚unserer‘ Realität hinsichtlich ihrer konkreten Ausgestaltung heute gefragt, es wird auch nicht nur die Realität *als* Realität zum Thema gemacht, wenngleich das zweifellos eine sehr bedeutsame Aufgabe ist; die Zuschauer\*innen erleben zudem, was Realität *ist*, sie haben daran lebhaft und leibhaft teil – oder zumindest macht *Black Mirror* einen Versuch in diese Richtung, soweit das über das Medium ‚TV-Serie‘ zu bewerkstelligen ist. Tragweite und Grenzen dieses Versuchs werden ebenfalls reflektiert. Ziel dieses Essays soll es sein, aufzuzeigen, dass und inwiefern die verschiedenen Episoden der Serie von beachtlicher philosophischer Relevanz sind, sowie insbesondere Sinn und Status der Realität auf den Grund zu gehen. *Black Mirror* wirft mit der Behandlung dieser philosophischen Problematik den Blick auf die Grundzüge des gegenwärtigen Zeitalters.

\*

Die Behauptung, die Massenmedien hätten eine konstitutive Funktion für die Bildung von Realität, mag zunächst erstaunen. Ist es wirklich gerechtfertigt, ihnen ein solches Gewicht zu geben?

Aber wenn man genauer darüber nachdenkt: Was ist denn überhaupt realitätsbildend? Mit der Herausstellung der Bedeutung des *Medialen* wird nicht nur der vermittelnde Charakter hervorgehoben – wobei in Sprache, Schrift, Druck und Digitalität jeweils eine eigene Art der *Fixierung* statthat –, sondern Realität muss zunächst eröffnet werden, und gerade dafür kommt jedes Mal dem Vermittlungsträger von Informationen eine entscheidende Rolle zu. Realität setzt sowohl eine mediale, bildhaft gestalterische Öffnung als auch öffentlich verbreitete Kommunikation voraus. Dieser letzte, für die Medienwissenschaften selbstverständliche Gedanke wird desto plausibler, je mehr man den Sinn und die Bedeutung des für Luhmann zentralen Begriffs der Kommunikation be- und hinterfragt. Luhmanns philosophiekritische Systemtheorie und deren Betrachtungen zur Kommunikation (wobei nach seinem Dafürhalten nur die Kommunikation selbst – nicht aber das Bewusstsein! – der Kommunikation eigens fähig sei) werden jedoch nicht im Vordergrund der hier zu entwickelnden Überlegungen stehen. Luhmann verwirft übrigens jegliche subjekttheoretische Perspektive noch weitaus radikaler, als das im hier entwickelten Ansatz der Fall sein wird. Es soll vielmehr darum gehen, die Episoden von *Black Mirror* auf die Frage nach Medialität, Digitalität und Realität hin philosophisch zu analysieren und darüber hinaus zu beleuchten, ob umgekehrt die Serie Einsichten für die Philosophie selbst bereithält.

### Bedingungen unseres Zeitalters

Das heutige Zeitalter mutet, wie der französische Philosoph Grégori Jean sehr eindringlich hervorhebt, *apokalyptisch* an. Niemals<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Zwar kam schon Anfang der 1980er Jahre mit der von der amerikanischen Regierung beauftragten Umweltstudie „Global 2000“ kurzzeitig so etwas wie