Marta Weniger

Empathie und Objekt

für Momo

Masterthesis

Empathie und Objekt

Marta Weniger

Hochschule Pforzheim
Fakultät für Gestaltung
Master of Arts in Creative Direction

Wintersemester 2018/19

Abstract

In der Masterarbeit „Empathie und Objekt" wird die vielschichtige Beziehung des Menschen zu unbelebten Objekten aus einer interdisziplinären Perspektive heraus untersucht. Ausgehend vom Menschen werden verschiedene, methodische Ansätze aus den Forschungsgebieten der Empathie und der materiellen Kultur beleuchtet und auf Zusammenhänge erforscht. Eine zentrale Frage der Untersuchung ist, wie es dazu kommt, dass Menschen Empathie gegenüber materiellen Dingen entwickeln, obwohl diese weder ein Bewusstsein noch Gefühle besitzen.

Empathische Objektbeziehungen erscheinen paradox und sind dennoch möglich. Eine genaue Betrachtung dieser Beziehungen ist vor dem Hintergrund aufkommender Technologien wie IoT und Robotik, durch die Alltagsobjekte „belebt" werden, von besonderer gesellschaftlicher Relevanz.

Im Laufe der Arbeit werden verschiedene Arbeitshypothesen formuliert, die zusammengenommen ein Verständnis des komplexen Beziehungsgeflechts zwischen Mensch und Objekt ermöglichen. Als entscheidende Parameter der empathischen Objektbeziehung werden Ähnlichkeit zwischen Mensch und Objekt, der Aneignungsprozess und die Anthropomorphisierung herausgearbeitet.

Die Ergebnisse dieser Analyse sollen die Basis für einen tiefergehenden Diskurs schaffen. Darüber hinaus sind die in dieser Arbeit gesammelten Erkenntnisse über die verschiedenen Wirkmechanismen von Objektbeziehungen eine Grundlage bei der Entwicklung und Gestaltung von Produkten.

Inhalt

Abstract 5

Einleitung 10

1 Ding 15

1.1 Begriffsabgrenzung: Objekt, Ding, Artefakt, Sache oder Gegenstand? 16

1.2 Kennzeichen von Dingen 19

1.3 Abgrenzung Emotional vs. Empathisch 21

2 Empathie 25

2.1 Einführung in die Empathie 26

2.2 Die empathische Wahrnehmung 32

2.3 Die egoistische Seite der Empathie 38

2.4 Ein kurzer Exkurs in die Einfühlungstheorie 39

2.5 Die Verlässlichkeit der empathischen Wahrnehmung 42

2.6 Empathie und Ähnlichkeit 44

2.7 Unbewusste Formen der Empathie 47

2.8 Woher wissen, was gefühlt wird? 49

2.9 Mit-Erleben und eine Architektur der Empathie 52

2.10 Parteinahme und das Drei-Personen-Modell der Empathie 57

2.11 Narrative Empathie 61

2.12 Zwischenfazit Empathie 65

3 Materielle Kultur 71

3.1 Einführung in die Materielle Kultur 72
3.2 Die menschliche Einstellung zu den Dingen 74
3.3 Die Wahrnehmung von Dingen 77
3.4 Affordanzen 81
3.5 Die Bedeutungsebenen von Dingen 85
3.6 Aneignung von Dingen 89
3.7 Der Eigensinn der Dinge 92
3.8 Material Agency 94
3.9 Alfred Gell: Eine anthropologische Kunsttheorie 96
3.10 Bruno Latour: Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) 100
3.11 Horst Bredekamp: Bildakt 103
3.12 Hartmut Böhme: Fetischischmus 106
3.13 Anthropomorphisierung 110
3.14 Zwischenfazit Mensch-Ding Beziehung 114

4 Design 119

4.1 Die Gestaltung von Objekten 120
4.2 Das Automobil 123
4.3 Das Smartphone 130
4.4 Der Roboter 135

5 Fazit und Ausblick 145

Literaturverzeichnis 150
Abbildungsverzeichnis 158
Impressum 163

Einleitung

Der Empathie wird, als Schlüsselbegriff in der Auseinandersetzung mit einer immer komplexer werdenden Welt, schon seit geraumer Zeit besondere Aufmerksamkeit entgegengebracht. Dabei wird das Konzept nicht nur in der Psychologie, Philosophie, Phänomenologie, Erziehungswissenschaft, Ethik und Neurowissenschaft intensiv betrachtet (vgl. Coplan & Goldie 2011: X/ Köppen 2017: 24), auch Politik und Gesellschaft tragen zum aktuellen Diskurs bei (vgl. Coplan 2011: 3). Spätestens mit dem Umdenken im Design, weg vom Produkt- zentrierten Denken hin zum Menschenzentrierten Denken ist die Empathie auch in den Designdisziplinen fest verankert (vgl. Köppen 2017: 117). Empathie wird zum zentralen Dreh- und Angelpunkt um die Bedürfnisse der Kunden besser nachzuvollziehen und durch innovative Produkte und Services optimal zu erfüllen. Eine ebenso große Bedeutung hat Empathie in der Zusammenarbeit von Designern in interdisziplinären Teams, die an derartigen Zukunftslösungen arbeiten.

Diese Arbeit will über die bereits vorhandenen Anwendungsgebiete der Empathie im Gestaltungsprozess hinaus einen weiteren Aspekt beleuchten: Die empathische Beziehung zwischen Kunde und Produkt, Mensch und Objekt.

Empathie zu unbelebten Objekten erscheint auf den ersten Blick paradox. Die menschliche Bereitschaft zur Empathie ist allerdings stark ausgeprägt und Menschen sind in der Lage Empathie nicht nur gegenüber Menschen, sondern auch gegenüber anderen Lebewesen wie Tieren aber auch unbelebten Gegenständen und Fantasiewesen zu empfinden (vgl. Breithaupt 2017: 83f.).

Diese Bereitschaft Empathie gegenüber Objekten zu entwickeln ist vor dem Hintergrund des Megatrends der Konnektivität und den damit verbundenen aufkommenden Technologien von aktueller Relevanz. Die Konnektivität äußert sich in Form des Internets der Dinge (kurz IoT) als Vernetzung digitaler Systeme mit physischen Objekten zu cyber-physischen Systemen (vgl. Zukunftsinstitut 2018). Diese Systeme finden nicht nur in der Industrie Anwendung, auch Alltagsgegenstände können sich miteinander verbinden und interagieren. Sie werden zu Smart Devices, die durch ihre informationstechnische Ausrüstung und Sensorik „intelligent" sind (vgl. ebd.). Auch die Robotik ist ein Forschungsfeld, das sich im besonderen Maße mit der Mensch-Ding Beziehung auseinandersetzt und die Empathie zu Robotern erforscht. Viele dieser Untersuchungen fokussieren sich auf die Frage, in welcher Weise die Dinge dem Menschen empathisch entgegentreten können und sollten (vgl. Rosenthal-von der Pütten/ Krämer/ Hoffmann et al. 2013: 18f).

Der Fokus dieser Arbeit liegt jedoch nicht darin zu beleuchten, wie Dinge dem Menschen gegenüber Empathie evozieren um den Umgang mit ihnen besonders angenehm zu gestalten. Auch die Art und Weise wie Technologie die Dinge verändert und erweitert, wird nur gestreift.

Ziel der Arbeit ist es Objektbeziehungen vom Menschen ausgehend zu erforschen. Er wird in den Mittelpunkt gestellt und eine „Beziehungsanalyse" zu materiellen Objekten durchgeführt. Dabei werden die Begriffe Empathie und Objekt in Zusammenhang gesetzt und grundlegend untersucht. Eine zentrale Frage ist, wie es dazu kommt, dass Menschen Empathie gegenüber materiellen Dingen entwickeln obwohl diese keinerlei Gefühle besitzen.

Um dieses Ziel zu verfolgen, wird zu Beginn nach einer für diese Arbeit gültigen Definition des Objekts gesucht. Anschließend werden im zweiten Kapitel die Vielschichtigkeit des Begriffs Empathie und ihre verschiedenen Formen aufgefächert. Im dritten Kapitel folgt eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Forschungsfeld der Materiellen Kultur, um so einen Zugang zu den alltägli-

chen Objekten zu erlangen. Anhand von drei Beispielen werden im vierten Kapitel exemplarisch die verschiedenen Ebenen von Objektbeziehungen dargelegt. Das abschließende Kapitel bilden das Fazit und ein Ausblick.

Im Zuge dieser Arbeit werden interkulturelle Unterschiede bei Objektbeziehungen und eine Untersuchung moralischer Implikationen bewusst ausgeklammert, die notwenige differenzierte Auseinandersetzung mit diesen Aspekten den Rahmen der Arbeit sprengen würde.

Diese Arbeit richtet sich an Produktdesigner, ist aber auch für andere Designdisziplinen interessant, da Menschen von einer Vielzahl künstlicher Dinge umgeben sind und diese ausnahmelos der Gestaltung bedürfen. Das Wissen um die unterschiedlichen Beziehungsebenen des Menschen zu Dingen, insbesondere, wenn im Zuge dieser Beziehung Empathie entwickelt wird, ist eine wichtige Grundlange um Produkte bewusster zu gestalten. Umso mehr, da Dinge durch neu auftretende Technologien wie IoT und Robotik immer öfter „belebt" und nicht mehr als „tot" empfunden werden. Die Arbeit soll grundsätzliche Forschungsansätze zusammenfassen und somit einen Beitrag zur aktuellen Diskussion leisten.

Die persönliche Motivation der Autorin lag ferner darin, sich mit einer theoretisch analytischen Arbeit herauszufordern, sich die fachfremden Felder der Empathie und Materiellen Kultur zu erschließen und ein besseres Verständnis für die Beziehung zu ihrem Staubsaugerroboter zu entwickeln, den sie Momo getauft hat.

1. Ding

1.1

Begriffsabgrenzung: Objekt, Ding, Artefakt, Sache oder Gegenstand?

Bevor Überlegungen zu Objekten angestellt werden können, soll kurz auf die Begrifflichkeiten des Themenfelds eingegangen werden. Im allgemeinen Sprachgebrauch sowie im wissenschaftlichen Sprachverständnis werden die Worte Objekt, Ding, Sache, Artefakt und Gegenstand oftmals synonym verwendet. (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 1f).

Ein Blick in den Duden verdeutlicht die Problematik:

Ein Objekt ist *„eine unabhängig vom Bewusstsein existierende Erscheinung der materiellen Welt, auf die sich das Erkennen, die Wahrnehmung richtet"* (Duden Online 2018).

Ein Ding ist *„ein nicht näher bezeichneter Gegenstand, eine nicht näher bezeichnete Sache"* (ebd.).

Ein Gegenstand ist *„ein [kleinerer, fester] Körper; eine nicht näher beschriebene Sache, Ding"* alternativ wird er auch als *„was den jeweiligen gedanklichen Mittelpunkt bildet; Thema"* oder *„etwas Bestimmtes, auf das jemandes Handeln, Denken, Fühlen gerichtet ist; Objekt"* erläutert (ebd.).

Eine Sache wird als *„Ding, Gegenstand, Etwas"* definiert (ebd.).

Ein Artefakt ist *„ein Gegenstand, der seine Form durch menschliche Einwirkung erhielt"* oder *„bildungssprachlich etwas von Menschenhand Geschaffenes"* (ebd.).

Diese inhaltliche Unschärfe lässt sich auf die Vielzahl an Fächer zurückführen, die sich mit den Dingen und der für diese Arbeit wichtige Mensch-Ding Beziehung beschäftigen (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 2). Neben der Ethnologie, der Archäologie und der Volkskunde, deren Forschung sich vornehmlich mit dem Wesen der Dinge und dem Umgang mit ihnen befasst, stellen auch die Philosophie, die Geschichtswissenschaften, die Kunstgeschichte, die Literaturwissenschaft, die Wissenschaft- und Technikgeschichte und die Designgeschichte Überlegungen zu Dingen an. Darüber hinaus sind Dinge auch Forschungsgegenstand sozialer Fächer wie der Soziologie und der Psychologie und naturwissenschaftlicher Fächer wie der Biologie (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 2; Ludwig 2011)

Die breitgefächerten, interdisziplinären Forschungen beschäftigen sich selbstverständlich nicht alle vornehmlich mit Dingen, aber dennoch wird die Rolle von Dingen im sozialen Leben immer wieder neu betrachtet und bewertet. Die einzelnen Konzepte und Theorien sammeln sich unter dem Begriff der Materiellen Kultur oder im Englischen den Material Culture Studies. Trotz des breiten Spektrums der Fächer hat keine Disziplin bisher *„den Schlüssel zu seiner Bearbeitung"* (Hahn 2014: 28) gefunden. Allerdings lassen sich zwischen den Begriffen doch einige Nuancen feststellen und verschiedene Autoren haben den Versuch einer Differenzierung unternommen.

Der Soziologe Hans Linde differenzierte Ding und Sache anhand ihrer Herkunft. Während Dinge naturgegeben, sind werden Sachen gemacht oder hergestellt. Diese Unterscheidung wird inzwischen nicht mehr so akzeptiert. Stattdessen wird Ding als Überbegriff verwendet der beides, vom Menschen geschaffenen Artefakte und Naturgegebenes, einschließt (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 2; Ludwig 2011)

Georg Lukács (vgl. Hahn 2014: 19) unterscheidet „Sache" und „Ding" anhand von „Sachlichkeit" und „Dinglichkeit". Während Sachlichkeit die Verfügbarkeit der Gegenstände hervorhebt, so suggeriert Dinglichkeit eine Unverfügbarkeit, die auch als Eigenlogik oder Eigensinn der Dinge (Hahn 2014: 46) bezeichnet wird.

Während Sachen vom Mensch beherrscht werden, können sich Dinge der Kontrolle des Menschen entziehen.

Eine andere Unterscheidung macht Susan Pearce. Nach ihr werden Dinge zunächst nach ihrer physischen Erscheinungsform definiert. Dies akzentuiert zunächst ihre Materialität, Dreidimensionalität und physische Präsenz. Erst wenn ihnen kulturelle Bedeutung beigemessen wird, werden sie zu Objekten (vgl. Ludwig 2011).

Das Wort Objekt hat lateinische Wurzeln, „obicere" und bedeutet entgegenwerfen, entgegenstellen, vorsetzen. Es ähnelt also dem Gegenstand insofern, dass auch dieser einem Gegenüber dem Subjekt, entgegensteht (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 2). Daher werden diese beiden Begriffe oftmals synonym verwendet.

Diese Arbeit benutzt zunächst den Begriff „Ding" um den Eigensinn von Dingen zu betonen. Zum anderen schließt Ding alles Materielle, ob bedeutungsvoll oder nicht, mit ein. Ein „Ding" zeichnet sich durch reines Vorhanden sein aus und umfasst somit auch die alltäglichen Dinge. Damit ist der Begriff „Ding" umfassender als der Begriff „Objekt".

1.2

Kennzeichen von Dingen

Wie die Vielzahl der Begriffe gezeigt hat, sind Dinge nicht immer klar zu erkennen oder zu benennen. Daher soll an dieser Stelle definiert werden, was ein Ding im Sinne dieser Arbeit ist.

Generell sind materielle Dinge gemeint. Damit werden alle abstrakten, oder gedanklichen Dinge, Objekte und Gegenstände ausgeschlossen. Materielle Dinge bestehen aus Materie, sie besitzen eine Form und eine Substanz. Dabei können ihre physischen Eigenschaften starke Unterschiede aufweisen. Sie können leicht oder schwer, groß oder klein sein. Diese Kategorien werden im Alltag oft im Verhältnis zum menschlichen Körper erkannt und vergleichend festgestellt. Dinge können sowohl losgelöst als auch festverbunden sein. Zudem hat jedes Ding eine geschlossene Oberfläche, diese kann aus mehreren, verbundenen Flächen bestehen aus deren Summe sich die gesamte Form des Dings ergibt. Dinge besitzen eine Oberflächenbeschaffenheit, die über den menschlichen Tastsinn fühlbar ist. Dinge können, abhängig von ihrem Reflexionsvermögen von Licht, eine bestimmte Farbigkeit haben, spiegeln oder durchsichtig sein.

Die beschriebenen stofflichen Qualitäten sind beständig und bestimmen die Möglichkeiten und Einschränkungen im Umgang mit dem Ding. Seine Eigenschaften können definiert und beschrieben werden. Mit nur wenigen Ausnahmen, lässt sich daher ein Ding, aufgrund seiner stofflichen Qualitäten eindeutig von jedem anderen Ding unterscheiden.

„Wesentlich am Substanz-Charakter eines Gegenstands ist auch seine Wahrnehmbarkeit als ein von der sonstigen Umwelt abgetrenntes, als solches identifizierbares Ding." (Hahn 2014: 26)

Die Beständigkeit materieller Dinge ist der Grund, weshalb sie als „verlässlich" gelten und mit ihnen bestimmte Erwartungen zum Umgang verbunden werden.

Diese Definition eines Dings gilt für natürliche wie für künstliche Dinge. Die Arbeit setzt sich mit Designobjekten auseinander und schließt daher Naturdinge von der Untersuchung aus. Design soll als eine bewusste Gestaltung, oder Veränderung von Dingen durch den Menschen verstanden werden und bringt somit künstliche Dinge hervor. Künstliche Dinge werden vor allem in der Ethnologie und Archäologie oft als „Artefakte" bezeichnet. Sie werden hier unter dem Begriff Ding summiert, der weiter gefasst ist.

1.3

Abgrenzung Emotional vs. Empatisch

Wichtig für die weiteren Ausführungen in dieser Arbeit ist die grundlegenden Unterscheidung zwischen einer emotionalen und einer empathischen Beziehung zu Dingen. Emotion und Empathie sind eng mit einander verbunden und beeinflussen einander, sie führen allerdings zu zwei unterschiedlichen Formen von Beziehungen. Eine emotionale Beziehung zu Dingen ist nicht ungewöhnlich. Ein Talisman oder Memento besitzen einen hohen emotionalen Wert für den Besitzer, aber diese Form der Beziehung führt nicht zu Empathie und benötigt diese auch nicht. Dabei muss es sich nicht um ein bedeutungsschweres Ding handeln, auch alltägliche Dinge, wie beispielsweise ein „Lieblingsstift", kann in einer emotionalen Beziehung zum Menschen stehen. Dabei entwickelt sich diese Vorliebe subjektiv und kann sich auf Form, Farbe, Material, Textur, Struktur, Stil, Funktionsweise oder eine Kombination dieser Faktoren, beziehen. Vielleicht steht das Ding auch für Werte, die der Besitzer vertritt, unterstützt so den Ausdruck der eigenen Persönlichkeit und projiziert ein Selbstbild.

Es kann verschiedene, sehr individuelle Gründe dafür geben eine emotionale Beziehung zu einem Ding aufzubauen und diese kann auch in ihrer emotionalen Intensität variieren. Als Extremform ist dies die Liebe zum Ding.

Eine derartige emotionale Beziehung lässt sich allerdings nicht mit einer empathischen Beziehung gleichsetzen. Empathie und Emotionen können einander begünstigen. Allerdings wird Empathie im Zuge dieser Arbeit immer wieder als eine Form des Verstehens, des

Erkennen des Anderen erläutert. Dabei bezieht sich das Verstehen zwar auf die Emotionen des anderen und kann im Gegenzug auch Emotionen auslösen, dies ist aber nicht zwingend. Das Verstehen der Emotionen des Gegenübers ist das Wesentliche der Empathie und wird im weiteren Verlauf ausgeführt.

2. Empathie

2.1

Einführung in die Empathie

Obwohl Einigkeit darüber herrscht, dass Empathie eine wichtige Rolle für den Einzelnen und im sozialen Zusammenleben spielt (vgl. De Waal 2009: 94f.), herrscht keine Einigkeit darüber was Empathie eigentlich ist, wie sie entsteht und wie sie von verwandten Phänomenen abzugrenzen ist. Diese Arbeit wird keine dieser Fragen in Gänze beantworten können. Sie versucht aber im Überblick die Vielschichtigkeit der Empathie zu verdeutlichen.

Die verschiedenen Disziplinen, die sich mit Empathie beschäftigen, entwickeln notwendiger Weise eine spezifische Definition des Begriffs. Die breitgefächerte, interdisziplinäre Auseinandersetzung mit Empathie führt zu einer Vielzahl von Definition, Abgrenzungen und Forschungsergebnissen. Damit entzieht sich die Empathie einer einzigen, gültigen Definition (vgl. Köppen 2017: 22). Dies sollte nicht als Nachteil verstanden werden, sondern als Chance die verschiedenen Facetten der Empathie zu erforschen.

Mit „Empathie" werden diverse emotionale und kognitive Prozesse beschrieben. Als einzigen gemeinsamen Nenner der verschiedenen Untersuchungen fasst Eva Köppen Empathie *„als tiefgehendes Verstehen des Anderen in seiner Andersartigkeit"* (Köppen 2017: 46) zusammen. Diese sehr abstrakte Definition veranschaulicht die Uneinigkeit darüber was Empathie eigentlich ist eindringlich.

Bevor das Wort Empathie überhaupt entstand, entwickelte David Hume in seinem Buch „A Treatsie of Human Nature" 1739 sein Konzept der „Sympathy". Dabei setzte er sich mit der Übertragung

von Gefühlen zwischen Personen auseinander und erklärte das Sympathisieren mit anderen als eine besondere Form von Kommunikation zwischen Menschen. Er beschreibt den Prozess als automatisch. In dem Moment, in dem jemand beobachtet wird, der starke Gefühle erlebt, erhält der Beobachter eine Idee dieser Gefühle. Diese Idee von den Gefühlen des Anderen löst durch den Prozess der „Sympathy" die Gefühle auch beim Beobachter aus (vgl. Coplan/ Goldie 2011: X).

Adam Smith griff den Begriff „Sympathy" 1759 auf und entwickelte ihn in seinem Werk „The Theory of Moral Sentiments" weiter. Während Humes Vorstellung von „Sympathy" der Gefühlsansteckung ähnelt (vgl. Coplan/ Goldie 2011: XI) basiert Smiths Konzept darauf, dass der Beobachter sich bewusst vorstellt, wie es ist, die Situation selbst zu erleben (vgl. Köppen 2017: 35). Smiths Idee ergänzt „Sympathy" um ein imaginäres Hineinversetzen in den Anderen. Beide Konzepte werden als frühe Definitionen von Empathie angesehen, unter anderem weil sie das „Einfühlen" von allen Gefühlen einschließen und sich damit klar von Begriffen wie Mitleid und Mitgefühl abgrenzen, die vor allem das Nachempfinden von Leid beschreiben (vgl. Köppen 2017: 35).

Der Begriff Empathie entwickelte sich aus Theodor Lipps Theorien zur Ästhetik. Er prägte in seinem Werk „Ästhetik: Psychologie des Schönen und der Kunst" (1903/1906) den Begriff Einfühlung in Zusammenhang mit der ästhetischen Wahrnehmung von Kunstwerken (vgl. Breithaupt 2012: 80f./ Köppen 2017: 34/ Coplan & Goldie 2011: XI). Erste Überlegungen zur zwischenmenschlichen Einfühlung dienten Lipps als Basis für seine Fokussierung auf ästhetische Einfühlung in Objekte. Lipps geht davon aus, dass der Betrachter, wenn er das Kunstwerk wahrnimmt, sich in es einfühlt (vgl. Breithaupt 2012: 81). Damit hat die Empathie ihre Wurzeln unter anderem in der empathischen Auseinandersetzung mit unbelebten (Kunst) Objekten. Auf Lipps Überlegungen soll an anderer Stelle näher eingegangen werden.

Der Begriff „Einfühlung" wurde 1909 von Edward Tichener als „Empathy" ins Englische übersetzt und anschließend als „Empathie" ins Deutsche rückübersetzt (vgl. Breithaupt 2012: 80f./ Co-

plan & Goldie 2011: XI). Tichener beschrieb damit Empathie als eine physische Nachahmung der Gefühle des anderen, ohne dass der Nachahmende die entsprechenden Emotionen selbst erlebt (Goleman 1997: 130).

Mit seinen Theorien zur Einfühlung, auch wenn diese in der aktuellen Forschung fast in Vergessenheit geraten sind (vgl. Breithaupt 2012: 82), inspirierte Lipps die Auseinandersetzung mit zwischenmenschlicher Empathie. Seine Überlegungen wurden aufgegriffen, kritisiert, weiterentwickelt und so haben sich verschiedene Forschungsfelder innerhalb der Empathie eröffnet.

Manche Forschungen fokussieren sich auf den Aspekt der direkten Wahrnehmung, der emotionalen Ansteckung und Imitation (vgl. Preston/ Waal 2002: 1). Diese Formen der Empathie werden als emotionale oder affektive Empathie bezeichnet. Sie gelten als vorbewusste und automatische Abläufe (lower- level empathy) und zeichnen sich durch eine affektive Reaktion des Beobachters aus (vgl. Coplan 2011: 5). Mit der Wahrnehmung des Gefühlszustands anderer, geht die Aktivierung eigener Emotionen einher.

Andere Bereiche der Forschung konzentrieren sich auf Projektion und Imagination, sowie die bewusste Perspektivenübernahme. Hier wird Empathie als ein komplexes kognitives Phänomen (high-level empathy) verstanden, zu dem nur Menschen fähig sind und mit dem nicht zwingend eine Aktivierung der Emotionen des Beobachters einhergehen muss (vgl. Preston/ Waal 2002: 3). Derartig reflektiert-bewusste Phänomene werden unter dem Begriff kognitiver Empathie zusammengefasst (vgl. Köppen 2017: 24-26).

Beide Formen haben gemeinsam, dass sie Empathie als eine Form des Verstehens durch Hineinversetzen, definieren. Sie sind sich allerdings uneinig darin, welche Prozesse im Einzelnen ablaufen (vgl. Köppen 2017: 26).

Amy Coplan (2011: 4f.) fasst die häufigsten Definitionen in einer Liste zusammen und zeigt damit sehr anschaulich die Breite der Phänomene:

A. Fühlen, was der andere fühlt
B. Sich um jemand anderes kümmern
C. Emotional durch die Gefühle und Erfahrungen des anderen berührt/betroffen sein, wobei man nicht notwendiger Weise die gleichen Emotionen erlebt
D. Sich selbst in der Situation des anderen vorstellen
E. Sich selbst als ein Dritter in der Situation des anderen vorstellen
F. Schlussfolgerungen über den mentalen Zustand des anderen anstellen
G. Eine Kombination der oben beschriebenen Prozesse (A-F)

Dabei soll unbedingt die Kombination der Formen, unter Punkt (G) hervorgehoben werden. Kognitive und affektive Empathieformen schließen einander nicht aus, sondern können gleichzeitig oder nacheinander auftreten. Fritz Breithaupt geht aufgrund der verschiedenen Zugangsmöglichkeiten davon aus, dass *„es zwischen den verschiedenen Prozessen von empathie-verwandten Reaktionen regelmäßig zu einem Umschlagen von einem in den anderen kommt"* (Breithaupt 2012: 84). Auch Eva Köppen beschreibt die Kombination von Empathie:

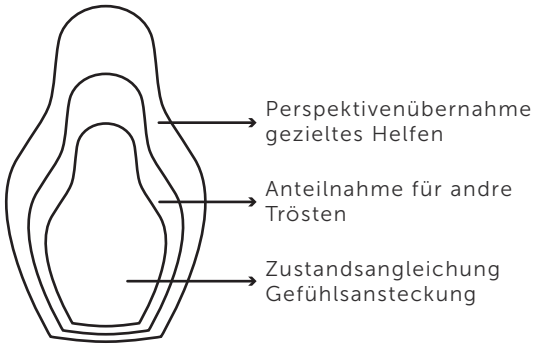
„Empathie als multidimensionales Phänomen erlaubt die Vorstellung, dass es unterschiedliche empathische Prozesse gibt, die in ihrer kognitiven Komplexität und ihrem emotionalen Anteil variieren" (Köppen 2017: 25).

Forschungen in der Neurowissenschaft scheinen das Zusammenspiel zwischen emotionalen und kognitiven Prozessen ebenfalls zu belegen. Die umstrittene Forschung zu den Spiegelneuronen geht davon aus, dass beobachtete sowie eigene Handlungen emotional „abgespeichert" werden um auf diese Informationen bei späteren kognitiven Entscheidungsprozessen zurückzugreifen (vgl. Köppen 2017: 24). Einen ähnlichen Ansatz zum Zusammenspiel zwischen Beobachtung und Handlung wird auch im „Perception Action Model" von Frans de Waal und Stephanie Preston verfolgt (vgl. Preston/ de Waal 2002: 4)

In seinen Untersuchungen zur Verhaltensforschung und Evolutionsbiologie führt de Waal die Vielschichtigkeit der Empathie da-

rauf zurück, dass es sich um eine evolutionär entwickelte Fähigkeit handelt, zu der nicht nur Menschen, sondern auch Tiere fähig sind. Empathie begleitet den Menschen seit Beginn der Humanevolution und hatte ihren Anfang in der motorischen Nachahmung und der Gefühlsansteckung. Im Laufe der menschlichen Evolution entwickelten sich weitere Phänomene wie Anteilnahme und die bewusste Perspektivenübernahme. Dabei werden die früheren Formen nicht überschrieben, sondern um neue Prozesse erweitert (vgl. de Waal 2009: 264-271). Für diese These spricht auch die Tatsache, dass es Gesichtsausdrücke gibt, die bei Menschen, unabhängig von ihrer Kultur, die gleichen emotionalen Reaktion erzeugen (vgl. Rifkin 2010: 94). Diese kulturübergreifenden Ausdrucksformen sind jedoch limitiert und können besonders bei komplexen, sozialen Emotionen kulturell überformt werden. Eine darauf aufbauende Theorie ist, dass Empathie zu Mitgliedern der „in-group", besonders bei direkten Interaktionen stärker empfunden wird. Gegner der Theorie wiedersprechen mit dem Argument, dass Mitleid und Sympathie für die „in-group" entscheidender sind und Empathie gerade bei „out-group" Interaktionen eingesetzt wird (vgl. Köppen 2017: 36).

De Waal veranschaulicht die Evolution der Empathieformen am Bild einer russischen Puppe. Im Kern liegen die uralten, primitiveren Empathieformen und mit jeder neuen Schicht entsteht ein besseres, tieferes Verständnis des anderen (vgl. de Waal 2009: 264-271).



[Abb.1 Russische Puppe]

Unabhängig vom Ursprung der Empathie und ihren Mechanismen steht fest, dass Menschen die Fähigkeit haben zu verstehen und zu erklären was andere Menschen denken und fühlen. Das empathische Verständnis geht soweit, dass sie sogar Voraussagen über die Gefühle und Reaktionen anderer treffen können. (Coplan/ Goldie 2011: XXXII)

Wie diese Ausführung zeigt, ist es nicht zielführend, eine einzige, allgemeingültige Definition von Empathie zu suchen. Auch die Unterscheidung zwischen kognitiver und affektiver Empathie ist nur bedingt hilfreich zur Untersuchung einer empathischen Mensch-Ding Beziehung. Vielversprechender erscheint eine genauere Auseinandersetzung mit den verschiedenen Forschungsansätzen und den Fragen, wie Empathie eigentlich entsteht und welche Bedingungen gegeben sein müssen, damit es zu einer empathischen Beziehung kommt.

Aufgrund der langen Geschichte der Empathie in der Humanevolution und der enormen Vielschichtigkeit der Phänomene besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass Menschen auch eine Empathie gegenüber Dingen entwickeln können. Die zwei grundsätzlichen Formen der Empathie geben Anlass zu der Arbeitshypothese, dass es sich bei empathischen Mensch-Ding Beziehungen vornehmlich um unbewusst ablaufende Empathie-Prozesse handelt, da die Wahrscheinlichkeit, dass Menschen sich bewusst in Dinge hineinfühlen gering ist.

2.2

Die empathische Wahrnehmung

Um zu verstehen wie Empathie im Menschen entsteht, soll ein kurzer Exkurs in die menschliche Wahrnehmung eingeschoben werden, um anschließend einige sich daraus ergebende Implikationen zu beleuchten.

Aus psychologischer Sicht ist die menschliche Wahrnehmung eine kontinuierliche Aktivität, die der Aufnahme von Informationen über Zustände, Objekte und Ereignisse in der Umwelt dient (vgl. Guski 1996: 6). Dabei bedient sich der Mensch seiner Sinne; Sehen, Hören, Tasten, Riechen und Schmecken, die in einem eng verknüpften System zusammenarbeiten, einander unterstützen und gegebenenfalls korrigieren (vgl. ebd.: 8). Die direkt wahrgenommenen Sinneseindrücke werden im Gehirn verarbeitet. Die folgenden kognitiven Prozesse erkennen, sortieren und verarbeiten diese Informationen in emotionale und rationale Denkmuster. Dies geschieht automatisch.

Die Wahrnehmung ist auf die Möglichkeiten der menschlichen Sinne begrenzt und erfasst daher nicht die „reale" physikalische Welt. Hinzu kommt, dass bei unklaren oder mehrdeutigen Reizen, persönliche Erfahrungen zur Interpretation hinzu gezogen werden oder auf die Kontextualität der Situation eingegangen wird (vgl. Guski 2000: 21). Dies kann zu Unterschieden in der subjektiven Wahrnehmung von verschiedenen Personen führen. Auch persönliche Einstellungen und Absichten können die Wahrnehmung subjektiv färben (vgl. ebd.).

Zusammenfassend lässt sich aber sagen, dass bei eindeutigen Reizen die meisten Menschen in ihrer Wahrnehmung übereinstimmen, was auf eine *„regelhafte Beziehung zwischen äußeren Informationen und inneren Wahrnehmungsergebnissen"* (ebd.) hinweist. Diese ist an die Realität geknüpft (vgl. ebd.) und bedeutet, dass die Ergebnisse der menschlichen Wahrnehmung insofern „korrekt" sind, da sie die Handlungsmöglichkeiten des Menschen darstellen und ein Navigieren in der Umgebung und soziale Interaktion ermöglichen (vgl. Guski 1996: 10f.).

Ausgehend von dieser Definition der Wahrnehmung kann Empathie als ein der Wahrnehmung folgender, emotional-kognitiver Prozess verstanden werden. Damit ist sie eine von vielen Möglichkeiten die dem Menschen zur Verfügung steht, um seine Umwelt zu entschlüsseln. Eva Köppen beschreibt Empathie unter anderem als *„eine Art Wissen oder eine Form von Wissenskonstruktion"* (2017: 26).

Fritz Breihaupt beschreibt in seinen Überlegungen zur Empathie den Menschen als *„hyperempathisches Wesen"* (2017: 84). Nach Breithaupt sind Menschen darauf ausgelegt ihre Umwelt empathisch wahrzunehmen und auf Basis der Empathie zu strukturieren. Empathie ermöglicht es dem Menschen seine Wahrnehmungen um ein Vielfaches zu erweitern und sich seine Umwelt auf neue Weise zu erschließen (vgl. ebd.: 13). Menschen beginnen, in dem Moment in dem sie mit ihrer Umgebung in Kontakt treten, automatisch damit, das Geschehen auch aus Sicht anderer mitzuerleben (vgl. ebd.).

Auch de Waal geht davon aus, dass Menschen, mit Ausnahme von Soziopathen, nicht anders können als unmittelbar auf ihre Umgebung emphatisch zu reagieren (vgl. de Waal 2009: 69 & 92). Demnach handelt es sich bei Empathie um eine automatische Reaktion, auf die der Mensch nur begrenzt Einfluss hat (vgl. ebd.: 63). Nach de Waal lässt sich Empathie zwar unterdrücken oder intellektuell abwehren und sie beeinflusst auch nicht zwingend das Handeln des empathischen Beobachters (vgl. ebd.), aber grundsätzlich müssen Menschen sich nicht bewusst dazu entscheiden empathisch zu sein.

Diese Aussagen zeigen, dass es dem Menschen leicht fällt Empathie zu entwickeln und dass geringe Anreize zur Aktivierung benötigt werden. Hier stellt sich die Frage, welche „Reize" vorhanden sein müssen, damit Empathie entsteht? Empathie als eine Form des Verstehens (vgl. Köppen 2017: 26) bedeutet, dass der Beobachter die Gefühle des anderen erkennt und decodiert. Wenn Empathie als Mit-Erleben der Situation (vgl. Breithaupt 2017: 39) verstanden wird, so muss auch hier der Gegenüber und seine Reaktion auf die gegebene Situation erkannt werden. Daher stellt sich die Frage, mithilfe welcher Ausdrucksformen Menschen ihre Emotionen kommunizieren.

Ausgehend von einer Situation, in der sich Beobachter und Gegenüber in unmittelbarer Nähe voneinander befinden und miteinander interagieren, lassen sich die verschiedenen Möglichkeiten des Ausdrucks aufzählen. Der direkteste Weg, die Gefühle anderer zu erkennen, führt über die Sprache. Sie ermöglicht zudem die Vermittlung von komplexen und widersprüchlichen Gefühlszuständen. Allerdings kommunizieren Menschen in der Regel ihre Emotionen nicht durch Worte, sondern mittels nonverbaler Zeichen (vgl. Goleman 1997: 12).

Generell besteht nonverbale Kommunikation aus den folgenden Ausdrucksformen (vgl. Argyle 1988: 11)

- Mimik (Gesichtsausdrücke)
- Blickverhalten (und Pupillenerweiterung)
- Gestik und andere Körperbewegungen
- Körperhaltung
- Körperkontakt
- Raumverhalten (Proxemik)
- Kleidung und andere Aspekte des Aussehens
- Nonverbale Lokalisierungen (lautliche Äußerungen)
- Geruch

Dabei hat die nonverbale Kommunikation neben der Äußerung von Emotionen noch weitere Funktionen wie Aufbau und Pflege von Beziehungen, Unterstützung von sprachlichen Äußerungen sowie die Selbstdarstellung (vgl. ebd.: 16).

Zum Ausdruck und Erkennung des Gefühlszustands sind die drei Kanäle Gesicht, Körper und Tonfall, in dieser Reihenfolge, am bedeutsamsten (vgl. Goleman 1997: 12/ vgl. Argyle 1988: 102). Durch Mimik und Gesichtshaut (gerötet, erbleicht) ist das Gesicht das wichtigste Ausdrucksfeld von Emotionen und sozialer Signale. Signale des Kanals „Körper" setzen sich vor allem aus Gestiken, aber auch Körperhaltung und Bewegungen zusammen. Der Körper ist ein so wichtiges Ausdrucksmittel da er, während das Gesicht die Art der Emotion vermittelt, die Intensität dieser Emotionen ausdrückt (vgl. Argyle 1988: 103). Der Tonfall ist vornehmlich zur Decodierung von sprachlichen Äußerungen entscheidend, da der Mensch isolierte, emotionale Laute deutlich weniger einsetzt als beispielsweise Affen. Zudem werden nonverbale Äußerungen in der Decodierung stärker gewichtet als verbale (vgl. ebd.: 111).

Nonverbale Kommunikation findet auch dann statt, wenn eine Person alleine ist. In der Gegenwart von anderen häufen sich die Signale allerdings und sind expressiver (vgl. ebd.: 103). Die Kommunikation von Gefühlen unterliegt kulturellen Regeln, die erlernt werden und Teil der Sozialkompetenz sind. Wie und ob Emotionen ausgedrückt werden, ist von Umfeld und Anlass abhängig. Der emotionale Ausdruck lässt sich zwar bewusst steuern, dies fällt Menschen allerdings schwer und muss trainiert werden. Dabei lässt sich die Mimik leichter kontrollieren als Körper oder Tonfall. Andere Aspekte hingegen, wie die Pupillenerweiterung und Transpiration, entziehen sich der bewussten Steuerung komplett (vgl. ebd.:104).

Die verschiedenen nonverbalen Signale schließen sich zu Mustern zusammen, die vom Beobachter als Emotionen erkannt werden. Diese Muster sind in der Regel in sich stimmig und entsprechen zudem den Erwartungen, die durch den Kontext der Situation existieren (vgl. ebd. 111). Zum Verständnis der emotionalen Zustände werden zusätzlich situative Hinweise berücksichtigt, da sie ergänzende Informationen zum Gesamtbild liefern. Die situativen Informationen setzen die nonverbalen Signale in einen Kontext, verbessern allerdings die Decodierung nicht (vgl. ebd. 170).

Basierend auf diesen Informationen lässt sich eine Abfolge erstellen, die beschreibt wie der Gefühlszustand des anderen erkannt wird. Der Beobachter nimmt (1) den Gegenüber und seine nonverbalen Muster wahr und (2) beginnt diese zu decodierten. Dabei werden (3) situative Hinweise berücksichtigt und (4) der Gefühlszustand des anderen basierend auf der Decodierung erkannt. Dabei handelt es sich um einen automatisierten Prozess, bei dem die einzelnen Schritte einander überlappen.

Die verschiedenen Definitionen von Empathie erklären und untersuchen die auf die Wahrnehmung folgenden Schritte. Je nach Definition stehen die Art und Weise auf die der andere analysiert und verstanden wird, die Implikationen der erkannten Gefühlszustände sowie die folgenden Gefühlszustände des Beobachters im Zentrum der Überlegungen.

Die Ausführungen zur nonverbalen Kommunikation zeigen, anhand welcher Signale der Gefühlszustand anderer erkannt werden kann. Sie zeigen zudem, dass Sprache dabei nicht das entscheidende Ausdrucksmittel ist und dass die Situation, in der sich der Beobachtete befindet, ebenfalls Einfluss nimmt. Dies ist für eine Mensch-Ding Beziehung wichtig, da Dinge fast ausschließlich nonverbal kommunizieren und oftmals eng mit ihrer Funktion, also mit einer bestimmten Situation, verbunden sind (vgl. Hahn 2016: 10).

Die Tatsache, dass Wahrnehmung und empathische Prozesse meist automatisch ablaufen, kann als Grund für die hohe Bereitschaft von Menschen zur Empathie gedeutet werden. Die Möglichkeit einer empathischen Mensch-Ding Beziehung eröffnet sich, weil Menschen ihre Umgebung unter anderem mithilfe der Empathie wahrnehmen. Daher kann die Arbeitshypothese formuliert werden, dass Menschen auch Dinge durch eine „Brille" der Empathie sehen. Auch für Fritz Breithaupt schließt diese Bereitschaft zur Empathie nicht nur Menschen, sondern auch andere Lebewesen und anthropomorphisierte Dinge mit ein (vgl. Breithaupt: 2017: 13). Breithaupt bezeichnet dieses Phänomen als Über-Empathiesierung, Empathie Bias oder auch Einfühlungsdrang (ebd.: 81). Er ergänzt diese Überlegungen durch den Satz:

„Unsere Tendenz zur Empathie lässt sich [...] so leicht aktivieren, so dass wir auch schnell bereit sind, Empathie mit nicht-lebenden Dingen, Fantasieprodukten oder längst Verstorbenen zu haben." (ebd.: 84)

Die ausgeprägte Bereitschaft zur Empathie ist der erste Teil Breithaupts dreischrittiger „Architektur der Empathie" (ebd.: 79). Die beiden folgenden Schritte werden im Verlauf dieser Arbeit noch aufgegriffen. Vorerst sollen jedoch weitere Merkmale der Empathie erläutert und alle Bereiche der empathischen Wahrnehmung vollständig ausgeschöpft werden.

2.3

Die egoistische Seite der Empathie

Wenn Empathie als Teil der menschlichen Wahrnehmung verstanden wird, lässt dies eine weitere Schlussfolgerung zu. Empathie ist in erster Linie eine egoistische Fähigkeit (vgl. Breithaupt 2017: 14). Empathie nützt zunächst nur dem Menschen der sie empfindet, da er neue Informationen erhält und seine Umgebung vielseitiger wahrnimmt.

Das bedeutet nicht, dass Empathie kein Antrieb prosozialen Verhaltens ist. Menschen sind auf Grund der Empathie bereit anderen zu helfen, erkennen und verstehen die Bedürfnisse anderer und planen diese im Voraus mit ein (vgl. ebd.: 151).

Dennoch sollte Empathie nicht mit prosozialem Verhalten gleichsetzt werden. Erst im zweiten Schritt, wenn sie zu prosozialem Handeln führt, nützt sie auch dem Gegenüber, der empathisch wahrgenommen wurde (vgl. ebd.: 14). Dieser Selbstbezug, der auch im folgenden Exkurs in die Einfühlungstheorie erörtert wird, sollte aber bei Überlegungen zu empathischen Mensch-Ding Beziehungen nicht außer Acht gelassen werden. Die Verfasserin formuliert daher die Arbeitshypothese, dass eben dieser Selbstbezug die Empathie zu Dingen begünstigen kann.

2.4

Ein kurzer Exkurs in die Einfühlungstheorie

Ausgehend von der Bereitschaft des Menschen zur Empathie mit unbelebten Objekten soll an dieser Stelle der bereits erwähnte Psychologe Theodor Lipps und sein Konzept der Einfühlung aufgegriffen und näher beleuchtet werden.

Lipps geht davon aus, dass es Menschen möglich ist, sich nicht nur in andere Menschen, sondern auch in unbelebte Gegenstände, Formen, Farben oder Räume einzufühlen (vgl. Curtis 2008 :99). Lipps unterscheidet in seiner Theorie bewusst zwischen vier Arten von Einfühlung, basierend auf dem jeweiligen „Objekt" der Einfühlung. Einfühlung ist demnach mit Menschen, Tieren, der Natur und Kunstwerken möglich (vgl. Nowak 2011: 306). Einfühlung in Menschen wird nach Lipps durch die persönliche Erinnerung und die Wiedererkennung von Emotionen, Gestik und Mimik, die der Beobachter selbst bereits erlebt hat, möglich. Einfühlung mit Tieren hingegen basiert auf den Parallelen, die Menschen im Verhalten und den Gesichtszügen von Tieren zu sich selbst erkennen können. Die Natur hingegen wird durch Menschen anthropomorphisiert und animiert. Den unbelebten Elementen der Natur werden so Lebendigkeit und Gefühle zugeschrieben, die Einfühlung ermöglichen (z.B. Ein Sturm wütet, und wird mit Kampf assoziiert) (vgl. Nowak 2011: 304).

Einfühlung mit Kunstwerken ist nach Lipps das Erleben des objektivierten Selbst in den Dingen der Welt. Es handelt sich um einen Akt persönlicher Projektion bei dem Gefühle und Stimmungen auf das Objekt übertragen werden (Currie 2011: 84). Dabei kann nur über-

tragen werden, was der Einfühlende selbst bereits gefühlt hat (vgl. Nowak 2011: 307). Das bedeutet, dass das Kunstwerk ein Gefühl im Betrachter hervorruft und erst dann wird in einer Feedbackschleife dieses Gefühl auf das Kunstwerk projiziert (vgl. ebd.) Indem der Betrachter sich einfühlt, manifestiert und objektiviert sich ein Teil von sich in dem Kunstwerk, sodass er diesen Teil seines Selbst wie ein Ding erleben kann (vgl. Breithaupt 2012: 81). Ästhetische Wahrnehmung ist demnach eine objektivierte Selbstwahrnehmung (vgl. Curtis 2008 :99). Dies wiederum bedeutet, dass Einfühlung keine Auseinandersetzung mit einer objektiven Welt oder dem Charakter der Dinge ist, sondern auf die persönliche Verbindung zwischen Betrachter und Ding und die daraus resultierenden Gefühle und Stimmungen begrenzt ist (Curtis 2008: 100).

Die Einfühlungstheorie ist vielfach kritisiert worden. Zum einen ist unklar inwieweit die emphatische Projektion mehr sein kann als nur eine Art Wiedergabe des Selbst (vgl. Currie 2011: 84). Zum anderen fehlt der Einfühlungstheorie eine Bestätigung durch empirische Forschung (vgl. Kross 2009: 117). Untersuchungen des britischen Psychologen Edward Bullough ergaben, dass schräge gerade Linien vom gleichen Probanden manchmal als angenehm oder unangenehm empfunden wurden und diese Meinung selbst innerhalb eines Tages wechseln konnte. In Gruppen wurde dieser Effekt der Unzuverlässigkeit noch verstärkt und es ließen sich nicht einmal bei den einfachsten Formen allgemein gültige Einschätzungen feststellen (vgl. ebd.). Bullough kam zu der Einschätzung, dass die persönlichen Erfahrungen der Einfühlungstheoretiker zu einer „universell gültigen Wahrheit" (ebd.) verallgemeinert wurden. Zudem stand in den Beobachtungen der Einfühlungstheoretiker ein gebildeter und kultivierter Mann, mit bürgerlichen Hintergrund im Fokus, der über ein gewisses Vermögen sowie die Zeit und den privaten Raum zur ästhetischen Kontemplation verfügte (vgl. ebd.: 118). Dieser elitäre Ansatz ließ sich durch das Aufkommen der Massenmedien Ende des 19. Jahrhunderts und die ständig wachsende Zahl kulturell Interessierter nicht aufrechterhalten (vgl. ebd.: 119).

Die Vorstellung, dass subjektive Gefühle auf Dinge projiziert werden und sie so empathisch wahrnehmbar erscheinen, ist ein naheliegender Gedanke. Die die Einfühlungstheorie bietet hier aber keinen geeigneten Zugang, da ihre Überlegungen vor allem auf subjektiven Erfahrungen von Einzelpersonen beruhen und sich nicht empirisch belegen lassen. Empathie ist immer auch ein subjektiver Vorgang. Diese Arbeit bemüht sich jedoch allgemeingütige Merkmale einer Mensch-Ding Beziehung zu erkennen.

2.5

Die Verlässlichkeit der empathischen Wahrnehmung

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit der Frage wie „korrekt" die empathische Wahrnehmung ist und wie das Wahrgenommene einzuordnen ist. Eine empathische Mensch-Ding Beziehung, so lässt sich argumentieren, ist von vornherein unmöglich, da Dinge keine Emotionen haben und Menschen Dinge daher nicht empathisch wahrnehmen können. Dennoch entstehen diese empathischen Beziehungen. Daher ist eine Fehleinschätzung in der menschlichen Wahrnehmung die einzige Erklärung. Dass die eigene Wahrnehmung weder richtig noch vollkommen ist, kann jeder Mensch aus eigener Erfahrung bestätigen.

„Wer Empathie empfindet, erhält Einsichten in andere Wesen. Dabei geht es weniger um die Frage, wie akkurat diese Einsichten sind, sondern erst einmal darum, dass die Gefühle des anderen zum Faktum werden, einsichtig erscheinen und auf eine bestimmte Art und Weise wahrgenommen werden." (Breithaupt 2017: 24)

Dieses Zitat zeigt, dass es nach Breithaupt nicht ausschlaggebend ist ob die empathischen Einsichten „korrekt" sind. Ausgehend von einer Situation in der ein Beobachter den anderen wahrnimmt, lässt sich erkenntnistheoretisch klar feststellen, dass der Beobachter das Geschehen und insbesondere das emotionale Innenleben des anderen nie aus der ersten Perspektive erleben kann. Damit ist es dem Beobachter unmöglich sich ein vollständiges Bild von den Emotionen des anderen zu machen (vgl. Köppen 2017: 33). Der Beobachter kommt, aufgrund der erkannten Emotionen und der Situation, zu Rückschlüssen auf den anderen und diese

Rückschlüsse lösen im Beobachter wiederum Emotionen aus. Die Emotionen des Beobachters können denen des Beobachteten ähneln, können sich allerdings auch deutlich unterscheiden.

Der Unterschied in der Wahrnehmung zwischen Beobachter und der beobachteten Person führt zu einer Reduktion der Situation auf ihre Kernmerkmale. Ein klarerer Blick auf die Situation wird möglich (vgl. Breithaupt 2017: 17). Während der Beobachtete vom Geschehen und seinen Eindrücken eingenommen wird und diese verarbeiten muss, kann der Beobachter die Situation klarer erkennen. Diese Klarheit geht allerdings einher mit dem Verlust oder nicht Verstehen von Eindrücken und Emotionen.

Die Empathie hat, ebenso wenig wie die Wahrnehmung allgemein, keinen Anspruch auf Korrektheit. Allerdings kann davon ausgegangen werden, dass die empathisch wahrgenommenen Informationen insofern „korrekt" sind, dass sie dem Menschen Anhaltspunkte zur Orientierung, besonders in sozialen Situationen, geben. Die Möglichkeit, dass eine Diskrepanz zwischen der empfundenen und der wahrgenommenen Emotion existiert, kann hinsichtlich der Empathie gegenüber Dingen begünstigend wirken. Auch die Reduktion der Situation auf Kernmerkmale kann förderlich sein. Die Autorin stellt hier die Arbeitshypothese auf, dass bei einer maximalen Diskrepanz, ein Ding keine Gefühle haben muss und trotzdem empathisch wahrgenommen werden kann. Es genügt, wenn das Ding Signale sendet, die empathisch decodierbar sind.

Bei diesen Überlegungen ist kritisch zu hinterfragen, wie zuverlässig mithilfe imitierter Signale der komplexe Wahrnehmungsapparat des Menschen getäuscht werden kann. Auch die Qualität der ausgelösten Emotionen des Betrachters ist zu hinterfragen. Sind die Signale nicht überzeugend, hat dies wahrscheinlich auch Auswirkungen auf Intensität der Empathie und der folgenden affektiven Reaktion.

Anderenfalls untermauert diese Ausführung, dass es sich bei Empathie zu Dingen um eine Verirrung (vgl. Bateson 2009: 6 & 11) handelt.

2.6

Empathie und Ähnlichkeit

Ein Beobachter kann, dank Empathie einen Zugang zum anderen gewinnen und dieser wird in seinen Emotionen, Motiven und Handlungen nachvollziehbar. Das Verständnis des andern basiert, wie im vorherigen Abschnitt erläutert wurde, auf Annahmen, da es dem Beobachter unmöglich ist wirklich zu wissen, wie der andere fühlt. Diese Annahmen setzen voraus, dass trotz der Andersartigkeit des Gegenübers Gemeinsamkeiten gesehen werden. Der Beobachter unterstellt, dass eine Ähnlichkeit zwischen ihm und dem Gegenüber existiert (vgl. Breithaupt 2009: 18-21).

„Der Mensch geht [...] idealisierend davon aus, dass sein Gegenüber prinzipiell gleichartig ist, also in ähnlicher Weise wie er selbst die Welt interpretiert, Dinge versteht, Situationen erinnert, Wissen generiert und ebenfalls daran glaubt, dass fremde Perspektiven und Standpunkte grundsätzlich verstanden werden können." (Köppen 2017: 33)

Empathie ist demnach, in ihrer basalen Definition, die Vorstellung eines Beobachters den anderen verstehen zu können (vgl. Breithaupt 2009: 20). Dabei schließt der Beobachter aufgrund seiner persönlichen Erfahrungen auf die Situation des Gegenübers. Es können daneben auch Rückschlüsse auf Basis von allgemein gültigen Erfahrungen und Reaktionen gemacht werden. Dies wird in einem folgenden Kapitel (vgl. 2.8) genauer erörtert.

Ähnlichkeit kann auf verschiedenen Ebenen erkannt werden. Diese Ebenen sind nicht scharf voneinander getrennt, sondern können einander wechselseitig überlagern. Fritz Breithaupt hat sich im zweiten Kapitel seines Buchs „Kulturen der Empathie" (2009: 18-64) intensiv mit Ähnlichkeit und Empathie auseinandergesetzt und verschiedenen Arten der Ähnlichkeit herausgearbeitet (vgl. ebd.: 23-25).

(1) Ähnlichkeit des Körpers: Wenn Beobachter und Gegenüber beide einen Körper besitzen, wird von dem einen auf den anderen geschlossen.

(2) Ähnlichkeit der Wahrnehmung: Wenn Beobachter und Gegenüber Wahrnehmungsformen (Sehen, Hören, Tasten etc.) teilen, wird angenommen, dass diese sich prinzipiell gleichen und die Welt in gleicher Art erschlossen wird.

(3) Ähnlichkeit der Handlungen: Es wird vermutet, dass Beobachtung und Handlung auf ähnlichen oder gleichen neuronalen Prozessen basieren. Dies würde bedeuten, dass die Beobachtung der Handlungen des Gegenübers zu einer akkuraten Simulation im Gehirn des Beobachters führt. Beobachten und Ausführen einer Handlung, z.B. ein Wort schreiben, löst demnach eine ähnliche Reaktion im Gehirn aus.

(4) Ähnlichkeit der Emotionen: Die Annahme ist hier, dass Emotionen gleich erfahren werden. Ein vorhandenes Grundrepertoire an Gefühlen fühlt sich für Beobachter und Gegenüber ähnlich oder gleich an. Der Beobachter geht davon aus, dass seine Trauer, Freude oder Wut sich ähnlich anfühlt wie die Trauer, Freude oder Wut anderer.

(5) Ähnlichkeit der Erfahrung: Hier wird angenommen, dass Beobachter und Gegenüber Erfahrungen auf ähnliche Art und Weise abspeichern und aufrufen. Es wird in der Forschung davon ausgegangen, dass Erfahrungen verkürzt gespeichert werden, um diese schneller abzurufen. Dies hat eine Abstraktion oder Reduktion der Erfahrung zur Folge, was eine Ähnlichkeit der Erfahrung zwischen Individuen begünstigen kann.

(6) Ähnlichkeit der Reaktion auf Situationen: In diesem Fall wird postuliert, dass Beobachter und Gegenüber in der gleichen Situation ähnlich reagieren. Dies geht einher mit einer angenommenen Ähnlichkeit der Motive.

Da alle diese Arten der Ähnlichkeit Unterstellungen des Beobachters sind und auf Annahmen beruhen, ist es möglich, dass diese Ähnlichkeiten überschätzt oder Fehleinschätzungen getroffen werden.

Eine Überschätzung der Ähnlichkeit ist leicht möglich wenn, der Beobachter von seinem Wissen, seinen Erfahrungen, seinem Körper und seinen Wahrnehmungen auf den Gegenüber schließt (vgl. ebd.: 27). Zudem haben Menschen die Tendenz, anderen ihre eigene Meinung und Denkweise zu unterstellen. Dieses Phänomen ist unter dem Namen Falscher-Konsens-Effekt (false consensus effect) bekannt. Untersuchungen zeigen, dass Menschen, selbst wenn sie sich der Differenz zwischen sich und dem Gegenüber bewusst sind, die eigenen Denkweisen nur ungern aufgeben (vgl. ebd.:27f.).

Die Überschätzung der Ähnlichkeit eröffnet einen wichtigen Zugang zu emphatischen Mensch-Ding Beziehungen. Die Autorin formuliert die Arbeitshypothese, dass bei empathischen Mensch-Ding Beziehungen der Mensch die Ähnlichkeit zum Ding überschätzen muss, damit diese Beziehung entstehen kann. Erst wenn er das Ding sich selbst annähert kann Empathie entstehen. Eine derartige Überschätzung der Ähnlichkeit führt zu einer Anthropomorphisierung.

„Wir besitzen anscheinend die Fähigkeit, uns wie unbegrenzt in alles einzufühlen zu können, um es auf uns vertraute Schemata zu beziehen und dadurch imaginäre Brücken zwischen uns und anderen zu errichten, ohne das tatsächlich Unähnliche als Unähnliches mitdenken zu müssen. Der Anthropomorphismus regiert." (Breithaupt 2009: 20)

2.7

Unbewusste Formen der Empathie

Ulf Dimberg bewies Anfang der 1990er Jahre, dass Empathie unwillkürlich stattfinden kann. Seine Versuchspersonen imitierten glückliche oder zornige Gesichtsausdrücke auf Bildern, selbst wenn diese so schnell gezeigt wurden, als dass sie nicht bewusst wahrgenommen werden konnten (vgl. de Waal 2009: 93). Dabei handelt es sich um eine Art automatische Mimikry. Zudem hatten diese Bilder in Dimbergs Versuchen Auswirkungen auf die Emotionen der Versuchspersonen. Ohne dass sie sich an Gesichter erinnern konnten, berichteten diejenigen die glückliche Gesichter gesehen hatten von positiveren Gefühlen, als die Testgruppe mit den zornigen Gesichtern (vgl. ebd.: 93).

Diese hier beschriebene, primitive Form der Empathie nennt sich Gefühlsansteckung oder emotionale Ansteckung. Lachen und Gähnen sind weitere Beispiele für dieses Phänomen. Emotionale Ansteckung lässt sich als eine Art Stimmungsübertragung definieren, die sowohl zwischen Individuen als auch innerhalb von Gruppen entstehen kann (vgl. ebd.: 69-71). Durch Nachahmung macht der Beobachter sich eine Vorstellung vom emotionalen Zustand des anderen.

Dabei kann die emotionale Ansteckung Artengrenzen überwinden. De Waal beschreibt wie er von seinem Büro aus spielende Affen lachen hörte und nicht anders konnte als selbst zu kichern (vgl. ebd.: 69). Ähnlich ist es mit dem Gähnen, wenn Menschen gähnende Tiere oder Zeichentrickfiguren sehen, löst dies den eigenen Gähnreflex aus. Nach Breithaupt fällt das Beispiel der Zeichentrickfigu-

ren unter den Einfühlungsdrang. Er führt weiter aus, dass einfache Strichmännchen und Smileys bereits Emotionen auslösen können (vgl. 2017: 82). Die Wahrscheinlichkeit, dass sich dieses Prinzip auch auf Dinge übertragen lässt, die eine Mimik oder Gestik besitzen ist hoch. Auch im Zusammenhang mit der bereits erörterten angenommenen Ähnlichkeit ist dies, eine schlüssige Reaktion.

Fest steht, dass bestimmte Formen von Empathie in erster Linie unbewusst und unwillkürlich entstehen. An dieser Stelle wird in der Forschung jedoch kontrovers diskutiert, ob es sich wirklich um Formen von Empathie handelt. Manche Forscher gehen nur dann von Empathie aus, wenn der Beobachter reflektiert und klar zwischen sich und dem anderen unterscheidet (vgl. Köppen 2017: 24). Der empathische Beobachter muss sich bewusst sein, dass die Gefühle des anderen die eigene emotionale Reaktion auslösen. Der Moment der Reflexion ist allerdings nicht im gleichen Maße kontrolliert wie bei einer bewussten Perspektivenübernahme (vgl. ebd.).

Ob dieses Phänomen als Empathie oder Vorformen derselben verstanden wird, spielt in dieser Arbeit eine untergeordnete Rolle. Wie hier dargelegt besteht die Möglichkeit einer emotionalen Ansteckung durch Dinge, wie beispielsweise Kuscheltiere oder Puppen. Die Arbeitshypothese hier lautet: Menschen können Stimmungen auffassen und imitieren sie unabhängig davon, ob sie von Menschen, Tieren oder Dingen ausgehen. Das einzige Kriterium ist in diesem Fall eine ausreichende körperliche Ähnlichkeit. Mimik oder Gestik muss erkennbar und darf nicht zu stark abstrahiert sein.

Allerdings muss kritisch gefragt werden, wie tiefgehend der andere über diese Formen der Empathie verstanden werden kann. In der Forschung wird auch der Ansatz vertreten, dass emotionale Ansteckung eine primitive Mimikry ist und sich nur auf wenige besonders starke Emotionen und Affekte beschränkt (vgl. Breithaupt 2017: 92).

2.8

Woher wissen, was gefühlt wird?

Menschen können durch unbewusste Formen der Empathie Stimmungen und Gefühle anderer wahrnehmen. Es drängt sich die Frage auf, wie Menschen komplexere Emotionen im anderen erkennen und wahrnehmen.

Diese Frage führt zu zwei verschiedenen theoretischen Ansätzen innerhalb der „Theory of Mind". Theory of Mind ist ein Forschungsfeld aus den Gebieten der Psychologie und Kognitionswissenschaft. Es wird hier nicht direkt Empathie erforscht, sondern die Frage wie Menschen es schaffen, korrekte Überlegungen zum Wissen und den mentalen Einstellungen anderer anzustellen und diese in sich wieder zu erkennen. Kurzgesagt, wie Menschen sich ein Bild von den Bewusstseinsvorgängen anderer machen (vgl. Köppen 2017: 33-34/ Breithaupt 2017: 29-32/ Rifkin 2010: 110). Der Vorgang ist an sich frei von Emotionen und generiert vorerst nur Wissen über den anderen (vgl. Breithaupt 2017: 31f). Aber wie bereits erläutert kann Empathie als Art von Wissen oder Wissenskonstruktion verstanden werden und wird dann als kognitive Empathie bezeichnet.

Die zwei prominentesten Ansätze der Theory of Mind sind die Simulation Theory und die Theory Theory. Beide Theorien werden in dieser Arbeit vor allem in ihrem Bezug zur Empathie erläutert. Die Fragestellung lautet also „Wie kann ein Mensch wissen was ein anderer fühlt?", anstelle von „Wie kann ein Mensch wissen was ein anderer weiß?".

Die Simulation Theory geht, wie der Name bereits erkennen lässt,

davon aus, dass Empathie durch mentale Simulation entsteht. Die beobachtende Person erhält Einsicht in den Gegenüber, in dem sie imaginiert mit der beobachteten Person identisch zu sein (vgl. Köppen 2017: 33). Dabei werden die eigene Wahrnehmung und das Empfindungssystem des Beobachters aktiviert (vgl. Breithaupt 2009: 70). Hier wird Empathie als ein Mitfühlen definiert, da der Beobachter die Emotionen des anderen simuliert und ebenfalls empfindet.

Aufgrund von Messungen im Gehirn Mithilfe von fMRI und MRI entstand das „Perception Action Coupling" oder „Perception Action Model" (nach Preston und de Waal) welches die Simulation Theory stützt. Das Modell geht davon aus, dass ein empathisches Gehirn ähnliche Routinen und Aktivierungsmuster durchläuft wie das Gehirn des Menschen, der beobachtet wird (vgl. Breithaupt 2017: 32f./ Preston & de Waal 2002: 4f.). Diese Annahme ist für Handlungen, Emotionen und Affekte gültig, da diese zum Teil, die gleichen neuronalen Netze nutzen (Bateson 2009: 3f.). Es werden beim Erleben und Beobachten von Emotionen die gleichen Hirnareale aktiviert und daher kann vom „Teilen" des Affekts gesprochen werden (vgl. Breithaupt 2017: 33). Dies erscheint schlüssig, da die Gehirnstruktur ökonomisch aufgebaut ist und Dopplungen vermeidet (vgl. ebd.). Das „Perception Action Coupling" beschreibt das *„Durchlaufen vollständiger Routinen von Handlung und Beobachtung"* (ebd.: 34) und ist daher unabhängig von den Spiegelneuronen zu betrachten. Spiegelneuronen wird die Eigenschaft zugeschrieben, bei Beobachtung und Ausführung einer Handlung gleich zu reagieren. Dies bezieht sich nur auf die motorischen Prozesse, ein Zusammenhang mit Empathie wird hier nur theoretisch vermutet (vgl. Breithaupt 2009: 36f.). Daher ist die Rolle der Spiegelneuronen bei empathischen Prozessen unklar (vgl. ebd.) und soll hier nicht weitere erörtert werden. Auch andere neurowissenschaftliche Ansätze und Theorien werden in dieser Arbeit nicht betrachtet, da ihre Auswertung und kritische Einordnung entsprechendes Fachwissen erfordert.

Theory Theory (auch Volkspsychologie) hingegen beschreibt den Vorgang der Empathie als eine Wissenskonstruktion, basierend auf einem allgemein zugänglichem Alltagswissen (vgl. Breithaupt 2009: 70/ Köppen 2017: 34). Ausgehend von einem Standardkatalog aus Wissen darüber, was Menschen in bestimmten Situationen und Umständen wissen oder fühlen, werden Rückschlüsse auf die aktuell beobachtete Situation gezogen (vgl. ebd.). Hier wird Empathie als ein Verstehen des anderen definiert, da der Beobachter die Emotionen des anderen erkennt, aber nicht selbst empfindet.

Beide Theorien gehen nicht zwingend davon aus, dass sich der empathische Beobachter gezielt Gedanken zu den Bewusstseinsvorgängen oder Emotionen des anderen macht. Es kann sich sowohl um einen bewusst angestoßenen (vgl. Breithaupt 2017: 31) als auch um einen unbewusst oder vorbewussten Vorgang handeln (Preston/ de Waal 2002: 5).Unabhängig davon, welche der Theorien für gültig erachtet wird, postulieren beide einen Verlust der Gefühlsqualität während des Verstehensprozesses. Dies ist unter anderem auch der Beobachterperspektive und der sich daraus ergebenden Einschränkung der Wahrnehmung geschuldet.

Um eine Theory of Mind zu den Gefühlszuständen des Gegenübers aufzustellen muss dieser als ein eigenständiges Wesen mit eigenen mentalen Prozessen verstanden werden (vgl. Breithaupt 2017: 31). Unter „Mind" wird dabei das Wissen, Wollen und Fühlen des anderen verstanden (vgl. Breithaupt 2009: 67). Dies schließt unbelebte Dinge zunächst kategorisch aus. Um ein Ding für diese Formen der Empathie zugänglich zu machen, ist eine Anthropomorphisierung, bei der ihm menschliche Eigenschaften und Gefühle zugesprochen werden, notwendig.

Diese Erkenntnisse stützen die bereits formulierte Arbeitshypothese (vgl. 2.5), dass wenn die Ähnlichkeit zwischen Mensch und Ding überschätzt wird, Empathie zu Dingen möglich ist, obwohl diese keine Gefühle haben. Wenn Menschen im Gegenüber (oder Ding) nur erkennen, was sie bereits von sich selbst wissen oder was sie als allgemein gültig erachten, kann dies auch geschehen, wenn keine „echten" Gefühle im Gegenüber vorhanden sind. Das Bekannte wird auf das anthropomorphisierte Ding projiziert und somit ist ein empathisches Erleben des Dings möglich. Diese Gleichung lässt sich nicht empirisch belegen, hat aufgrund der ausgeführten Prozesse aber eine hohe Wahrscheinlichkeit.

2.9

Mit-Erleben und eine Architektur der Empathie

Nach Breithaupts phänomenologischem Ansatz wird Empathie als ein „Mit-Erleben" definiert (vgl. Breithaupt 2017: 39). Dadurch wird die Situation, in der sich der andere befindet, besonders hervorgehoben und zentraler Teil der Überlegungen (vgl. ebd.: 16).

„Mit-Erleben bedeutet, dass man in die (kognitive, emotionale, leibliche) Situation eines anderen Wesens transportiert wird. Die Betonung liegt auf der Situation eines anderen." (Breithaupt 2017: 16)

Anders als beim Teilen von Gefühlen und Affekten wird so das Spektrum der Untersuchungen um verschiedene kognitive Prozesse erweitert. Das Mit-Erleben einer Situation führt dazu, dass der Beobachter im besonderen Maße die Umstände analysiert, mitdenkt, die weitere Vorgehensweise imaginiert und vorausschauend abwägt (vgl. ebd.). Dabei ist sich der empathische Beobachter über die Differenzierung zwischen sich und anderen bewusst. Dies hat zur Folge, dass wie bei den Ausführungen zur Wahrnehmung bereits erwähnt, die Situation auf ihre Kernmerkmale reduziert wird. Dies ermöglicht dem Beobachter einerseits die Situation klarer zu erkennen und andererseits er kann über die Situation hinaus Konsequenzen für die Zukunft erkennen, die der Gegenüber noch nicht sieht. Die zeitliche Dimension von Vergangenem und Zukünftigem spielt hier eine besondere Rolle.

Breithaupt entwickelt aus dieser Empathie Definition sein Modell einer Architektur der Empathie. Diese soll hier kurz angerissen und vorgestellt werden. Diese Architektur der Empathie ist in drei aufeinander aufbauenden Schritte gegliedert, mit deren Hilfe Breithaupt die komplexen Abläufe zwischen Beobachter und Gegenüber darstellt. Dabei beschreibt er den Prozess der Empathie nicht als linear vom Auslöser über Aktivierungsablauf zur Empathie, sondern erweitert ihn um Blockaden und Umlenkungen (vgl. ebd.: 79).

Der erste Schritt Breithaupts Architektur der Empathie entwickelt ein Menschenbild basierend auf der Idee einer Hyperempathie (vgl. ebd.: 84). Hyperempathie ist die Fähigkeit der Einfühlung und des Mit-Erlebens. Sie ist für den Menschen mit Kosten verbunden und birgt Gefahren. Sie kann dazu führen, dass Menschen die eigenen Gefühle abgeschwächt wahrnehmen und dadurch die eigenen Interessen zu Gunsten des anderen zurückstellen. Im extremsten Fall kann Hyperempathie dazu führen, dass der Gegenüber vom Beobachter für wichtiger als der er selbst erachtet wird. Der Mensch vergisst seine eigenen Interessen und gibt die eigene Perspektive auf (vgl. ebd.: 84). Breithaupt spricht hier von einer Art Selbstverlust (vgl. ebd.)

Um diesen Selbstverlust zu verhindern, werden im zweiten Schritt die Kontrollmechanismen der Empathie beschrieben (vgl. ebd.: 85-92). Breithaupt entwickelt das Bild einer Empathie-Blockade um zu erklären, mit welchen Mechanismen der Mensch die Empathie kontrolliert, fokussiert und blockiert (vgl. ebd.: 85). Diese Empathie-Blockaden, oder Empathie-Steuerungen können verschiedenste Formen annehmen und auf neuronalen, psychischen oder kulturellen Ebenen beschrieben werden. Breithaupt stellt hier zudem die Überlegung an, dass die einzelnen Blockaden durch den Grad der Bewusstheit unterschieden werden können. Je nach Mechanismus wird die Empathie bewusst oder unbewusst blockiert. Eine Vielzahl von Mechanismen sind möglich, die zudem subjektiv und situativ unterschiedlich stark wirken können und die Grenzen zwischen Empathie-Blockade, -Steuerung oder -Unterdrückung verschwimmen lassen (vgl. ebd.: 87).

Mögliche Empathie-Blockaden sind die Vorgeschichte des Gegenübers sowie seine Gruppenzugehörigkeit. Die Stärke einer empathischen Reaktion kann davon abhängig sein, ob dem Gegenüber eine Schuld an seiner Situation zugesprochen wird. Die Bereit-

schaft zur Empathie kann an das Bild, das der Beobachter vom Gegenüber hat, gebunden sein. Ähnlich verhält es sich mit der Gruppenzugehörigkeit. Menschen, die der gleichen Gruppe wie der Beobachter angehören, erfahren in der Regel mehr Empathie als diejenigen die nicht Teil der Gruppe sind. Neben diesen auf den Gegenüber fokussierten Mechanismen spielen auch auf den Beobachter bezogene Blockaden eine Rolle. So kann die Vertrautheit mit einer Situation Einfluss auf eine empathische Reaktion haben. Bekannte Situationen können zu mehr Verständnis und Empathie führen, aber ebenso zu einem Empathie-Entzug, wenn die Situation aus eigener Erfahrung als „harmlos" eingestuft wird (vgl. ebd.: 90). Auch die unterstellte Ähnlichkeit zwischen Beobachter und Gegenüber kann bei der Steuerung der Empathie entscheidend sein (vgl. ebd.: 89).

Im dritten Schritt (vgl. ebd.: 92-100) kommt Breithaupt zu der Schlussfolgerung, dass Empathie-Blockaden umgangen und aufgelöst werden können. Andernfalls käme Empathie gar nicht zustande. Breithaupt bedient sich zur Veranschaulichung einer schematischen Darstellung und betont, dass es sich um theoretische Konstrukte handelt. Er beschreibt verschiedene Möglichkeiten wie Empathie trotz Blockade entsteht.

(1) Das Umgehen der Blockade, durch einen bisher unbekannten, neuen Stimulus kann zu Empathie führen.

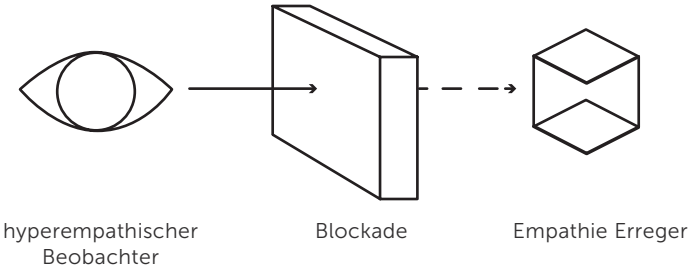
(2) Ebenso das Durchbrechen der Blockade, bei einem entsprechend starken Stimulus, wie beispielsweise dem Kindchenschema (vgl. ebd.: 93).

(3) Auch eine Verminderung der Blockade aufgrund kultureller Bewertungen der Situationen ist möglich. Dies verdeutlicht Breithaupt am Beispiel des „Kind in Not" (ebd.: 95).

(4) Die zeitliche Dimension kann Einfluss auf eine Blockade nehmen. Wenn der Beobachter sich bewusst ist, dass die Situation in der er Empathie empfindet, zeitlich begrenzt ist, so ist die Bereitschaft zu Empathie höher.

(5) Eine weitere Möglichkeit eine Blockade zu umgehen besteht, wenn eine andere sekundäre Aktivität wie Liebe oder Leidenschaft „überschwappt". Dabei können alle Formen von Aufmerksamkeit als sekundäre Aktivitäten verstanden werden. Hier stellt Breithaupt die Überlegung an, dass wenn die Aufmerksamkeit auf den Gegenüber gerichtet wird dies die Empathie bereits begünstigt. Eine weitere dieser sekundären Aktivitäten ist die Parteinahme, auf die im Verlauf noch intensiver eingegangen wird.

(6) Breithaupt schließt seine Ausführungen zu den Empathie-Blockaden mit der Überlegung, ob die Aktivierung einzelner Elemente seiner Architektur das ganze System aktivieren (vgl. ebd.: 98). Dadurch, dass Empathie blockiert wird, entsteht ein Fokus auf den Gegenüber, der diese Blockade hervorgerufen hat und hier kann durch die Fokussierung in zweiter Instanz wiederum Empathie entstehen.



[Abb. 3 Schritte der Architektur]

Losgelöst von der hier beschriebenen Struktur, geht Breithaupt davon aus, dass es Fälle gibt, bei denen Empathie direkt empfunden wird, ohne das Blockaden entstehen und aufgelöst werden müssen. Beispielsweise genügt beim Beobachten einer Verletzung dies als Anstoß, um Empathie zu empfinden.

Breithaupt betont, dass es sich bei seinem Ansatz um keine Repräsentation des Gehirns und seiner Vorgänge handelt, sondern um eine phänomenologische Beschreibung von Prozessen. Der

Vorteil seiner Architektur besteht darin, dass sie eine differenzierte Auseinandersetzung mit individuellen und kulturellen Unterschieden im Empathie-Gebrauch ermöglicht. In Breithaupts Theorie lassen sich die individuellen Unterschiede zwischen Menschen berücksichtigen und analysieren. Wo hingegen in der Theory of Mind nur zwischen der verschiedenen stark ausgeprägten Fähigkeit zur Empathie unterschieden wird.

Bei der Architektur der Empathie handelt es sich um eine komplexe kognitive Theorie. Die ihr zugrundeliegende Definition der Empathie, lässt sich ebenso wie die Theory of Mind nur dann auf unbelebte Dinge übertragen, wenn diese anthropomorphisiert werden. Für die Mensch-Ding Beziehung lässt sich die Arbeitshypothese formulieren, dass Empathie zu Dingen nur entstehen kann, wenn es gelingt die Empathie-Blockaden zu überwinden.

2.10

Parteinahme und das Drei-Personen-Modell der Empathie

Die Fähigkeit zur Empathie allein ist nach Breithaupt nicht ausreichend um eine empathische Reaktion auszulösen. Menschen müssen, wie anhand seiner Architektur gezeigt wurde, in Situationen erst Blockaden überwinden und dazu gebracht werden empathisch zu denken und zu fühlen (vgl. Breithaupt 2017: 100).

Breithaupt postuliert ausgehend von seiner Architektur der Empathie einen besonderen Empathie-Auslöser, die Parteinahme und entwickelt daraus sein „Drei-Personen-Modell der Empathie" (vgl. ebd.: 100).

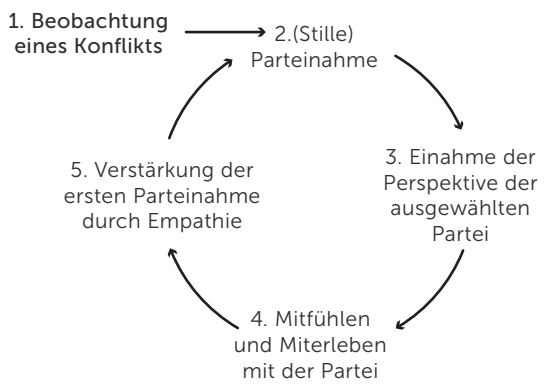
Menschen ergreifen in der Regel Partei, wenn sie zwei verschiedene Parteien beobachten. Besonders Konfliktsituationen führen zu einer Parteinahme des Beobachters (vgl. ebd.: 103). Dabei beurteilt der Mensch andere sehr schnell. Parteinahme bedeutet weder, dass die Gefühle des anderen mitgefühlt werden noch, dass seine Motive erkannt und geteilt werden, sondern nur, dass der Beobachter eine Tendenz vermutet (vgl. ebd.: 105). Parteinahme ist nur möglich, wenn der Beobachter eine Wahl zwischen mindestens zwei Möglichkeiten hat (vgl. ebd.: 104).

Dabei können verschiedene Kriterien die Parteinahme beeinflussen. Breithaupt zählt hierzu unter anderem Ähnlichkeit, kulturelle Muster, vergangene Erfahrungen mit einer Partei oder die Stärke der vermuteten Emotionen des anderen. Aber auch Moral, Eigennutz oder Opfer-Schema werden genannt (vgl. ebd.: 108-109).

Breithaupt schließt aus, dass Parteinahme mit unbelebten Dingen möglich ist (vgl. ebd.: 105). Das Ding muss animiert werden und als Wesen mit Geist und Eigenwillen wahrgenommen werden. Nur dann werden dem Ding Gefühle, Gedanken und Intentionen zugeschrieben, die ein Mit-Erleben ermöglichen. Der besondere Fokus auf die Situation, einschließlich der Vorgeschichte und den zukünftigen Auswirkungen, hat zur Folge, dass das Ding nicht nur einen Eigenwillen oder Gefühle benötigt, sondern auch noch über Handlungsmacht verfügen muss. Wenn das Ding keinerlei Einfluss auf die Situation hat, wird Empathie nur im geringen Maße entstehen oder der Beobachter ergreift nicht die Partei des Dings. Die Handlungsmacht der Dinge wird im Verlauf dieser Arbeit noch genauer beleuchtet.

Die meisten der bisher vorgestellten Theorien zur Empathie gehen von Zweierszenen aus. Je nach Theorie erklären sie auf verschiedenen Arten, wie der Beobachtende Zugang zu den Emotionen des anderen gewinnt.

Breithaupt erweitert diese Vorstellung um eine dritte Partei und entwickelt das Drei-Personen-Modell der Empathie. Sein Modell besteht aus fünf Schritten, das nach Prozessbeginn mit jedem weiteren Schritt, einen sich verstärkenden Kreislauf bildet (vgl. ebd.: 106)



[Abb. 3 Das Drei-Personen-Modell]

(1) Der Beobachter nimmt einen Konflikt oder eine Situation wahr.

(2) Der Beobachter ergreift intuitiv und schnell Partei für eine der Optionen.

(3) Der Beobachter nimmt die Perspektive der Partei ein für die er sich entschieden hat.

(4) Der Beobachter erlebt die Situation mit der ausgewählten Partei und fühlt mit.

(5) Durch die geteilten Gefühle und das aus dem Mit-Erleben der Situation entstehende Verständnis wird die anfängliche Parteinahme verstärkt und bestätigt.

Die oppositionelle Partei muss nicht „anwesend" sein, sondern kann in Zweiersituationen zwischen Beobachter und Gegenüber, vom Beobachter hinzugedacht werden.

Durch die Bestätigung der anfänglichen Parteinahme verstärkt sich nicht nur der Kreislauf, sondern Empathie kann im weiteren Verlauf auch erneut entstehen. Zudem muss der Kreislauf nicht mit einer Parteinahme starten. Auch eine Perspektivenübernahme kann zu einer Parteinahme und dadurch zu Empathie führen. Oder eine empathische Reaktion führt zur Parteinahme und Perspektiveneiname. Entscheidend sind die drei Faktoren Perspektiveneinahme, Parteinahme und Empathie (vgl. ebd.: 107), die wechselseitig ineinander übergreifen und sich bedingen. Damit zeigt das Modell, wie verschiedene Formen von Empathie wie Mit-Fühlen, Mit-Erleben oder Verstehen des anderen zusammenhängen und ineinander umschlagen können. Das Drei-Personen-Modell bietet eine Möglichkeit empathische Prozesse, die sich im Alltag oftmals aus mehreren Formen von Empathie zusammensetzen, differenziert darzustellen.

Dieses Modell lässt sich nur auf Dinge übertragen, wenn sie anthropomorphisiert sind und zudem über eine Handlungsmacht verfügen. Im Gegensatz zur emotionalen Ansteckung oder der Theory of Mind, die beide eher einen Moment der Empathie beschreiben, erweitert dieses Modell die Empathie auf einer zeitlichen Ebene von einem empathischen Moment zu einem empathischen Handlungsverlauf. Hier stellt sich die Frage, ob der Beobachter sich in einem Konflikt zwischen einem Menschen und einem Ding, für das Ding entscheiden würde? Eine Untersuchung, bei denen ein Roboter gequält und die Reaktionen von Beobachtern gemessen wurde, legt nahe, dass dies möglich ist (vgl. Glausiusz 2015).

2.11

Narrative Empathie

Menschen sind in ihrem Alltag von Geschichten umgeben. Sie können eine Vielzahl von Formen annehmen und sind allgegenwärtig. Der Moderator im Radio, das Werbeplakat an der Bushaltestelle, der neuste Post im sozialen Netzwerk oder der Kollege in der Kaffeeküche, sie alle erzählen etwas. Aber Menschen lauschen Erzählungen nicht nur, sie erzählen anderen Geschichten, Tratsch, von ihren Erlebnissen und Erfahrungen. Dabei sind Erzählung nicht auf ein bestimmtes Medium beschränkt. Sie können in Gesprächen aber auch schriftlich, in gedruckter Form oder digital erzählt werden (vgl. Rifkin 2010: 132).

Erzählungen helfen Menschen Erkenntnisse aus Situationen zu gewinnen. Daher besitzen sie eine individuelle und eine soziale Dimension (vgl. Steininger/ Basseler 2011: 109). Durch Erzählungen strukturieren Menschen die eigenen Erfahrungen und versuchen auf diese Weise in ihnen einen Sinn zu erkennen (vgl. Rifkin 2010: 131). Auch fremde Erfahrungen werden durch Erzählungen zugänglich und beeinflussen so möglicherweise das eigene, zukünftige Handeln. Die Bedeutung von Narration im Alltag wird von Untersuchungen untermauert, die nahe legen, dass das menschliche Gehirn komplexe Zusammenhänge in Erzählstrukturen, Metaphern und Analogien abspeichert (vgl. Fludernik 2008: 9).

Ein Vertreter der narrativen Empathie, Fritz Breithaupt, geht davon aus, dass Menschen gedankliche Erzählungen über andere und sich selbst entwickeln, um sie und sich auf diese Weise zu verstehen. Auf Erzählen folgt, nach Breithaupt, Verstehen (vgl. Breithaupt 2009: 10).

Erzählungen sind Gegenstand verschiedener Forschungsfelder und werden mithilfe verschiedenster Theorien untersucht. Einige Kernmerkmale sind für die narrative Empathie entscheidend.

Ein Merkmal von Erzählungen ist ihre zeitliche Dimension. Sie setzen sich aus aufeinander folgenden Ereignissen zusammen. Dies können sowohl einzelne Handlungen als auch ganze Situationen sein (vgl. Steininger/ Basseler 2011: 105). Eine weitere charakteristische Eigenschaft von Erzählungen ist ihre Gliederung in Anfang, Mitte und Ende. Diese Struktur liegt allen gängigen Modellen zum Aufbau von Erzählungen zugrunde. Hinzu kommt, dass in der Regel im Mittelteil Spannungen aufgebaut werden, die sich zum Ende hin lösen (vgl. Fludernik 2008: 14). Erzählungen basieren unter anderem auf Ursache-Wirkung Zusammenhängen, die auf Ereignissequenzen angewandt werden (vgl. ebd.: 10). Damit einher geht ein zweites prägendes Merkmal der Erzählung, die Veränderung. Im Laufe der Erzählung entsteht, durch sich immer wieder verändernde Situationen, ein Handlungsverlauf.

Diese aufeinanderfolgenden Ereignisse haben zur Folge, dass der Beobachter nur die momentan sichtbare Situation wahrnehmen kann. Diese Situation ist nur eine Momentaufnahme im Handlungsverlauf und die komplette Sequenz bleibt in ihrer Gänze unerkannt und unzugänglich. Dem Beobachter fehlen Informationen zu Vorgeschichte und weiterem Verlauf und diese Lücke schließt er indem er spekuliert und imaginiert. Der Beobachter wird dazu angeregt, die Situation auszuweiten und sich die fehlenden Elemente hinzuzudenken. Der Beobachter wird also aktiviert und gedanklich in die Situation involviert (vgl. Breithaupt 2009: 10).

„Narration wird in diesem Sinne definiert als das Spannen einer Brücke zwischen zwei nicht zwingend miteinander verknüpften Ereignissen." (Breithaupt 2009: 10)

Wenn der empathische Beobachter den Gegenüber wahrnimmt, so wird auch die Situation, in der er sich befindet erfasst. Um die Situation zu begreifen, das Geschehen einzuordnen und daraus Vorhersagen zu entwickeln, wird die Perspektive des anderen eingenommen und seine möglichen Handlungen abgewogen.

Außerdem werden die Motive, Ansichten und Beweggründe des anderen narrativ erschlossen und damit nachvollziehbar (vgl. ebd.).

Die narrative Empathie vertritt den Standpunkt, dass Narration den Prozess der Empathie strukturiert und Menschen beobachtete Situation narrativ verarbeiten um nicht nur die Situation, sondern auch den Gegenüber zu verstehen (vgl. Breger 2010: 13). Es werden nicht nur die Beweggründe, sondern auch die Emotionen des Gegenübers nachvollziehbar.

Wenn Empathie durch Narration entsteht und strukturiert wird, bedeutet dies im Umkehrschluss, dass Situationen ohne narrative Merkmale, keine Empathie auslösen. Wenn also die zeitliche Dimension nicht klar zu erkennen ist, es keine Hinweise auf eine Veränderung der Situation gibt, oder ein Ende nicht absehbar erscheint, entsteht keine oder nur wenig Empathie (vgl. Breithaupt 2009: 11). Statische Situationen, wie beispielsweise die andauernde Hungersnot eines Großteils der Weltbevölkerung oder chronische Krankheiten ohne Aussicht auf Genesung, erwecken weniger Empathie, insbesondre wenn der Beobachter keinerlei Einfluss auf eine Veränderung hat (vgl. Breger 2010: 13/ Breithaupt 2017: 127). Damit ist ein Abschluss der Situation, an dem der Beobachter zu sich selbst zurück kommen kann entscheidend dafür, ob und wie stark Empathie entsteht.

Ausgehend von den bereits beschriebenen Möglichkeiten des Menschen seine Emotionen auszudrücken (vgl. 2.2) ist Sprache das naheliegendste Mittel zur Narration. Im Deutschen wird das Zusammenspiel von Sprache und Narration schon durch das Wort Erzählung besonders betont (vgl. Fludernik 2008: 9). Aber auch durch nonverbale Kommunikation kann eine Narration aufgebaut, beeinflusst und verändert werden.

Narration kann ebenfalls Einfluss auf die unterstellte Ähnlichkeit zwischen Beobachter und Gegenüber nehmen. Wenn durch Narration ein gemeinsamer Kontext geschaffen wird, kann daraus eine angenommene Ähnlichkeit entstehen (vgl. Köppen 2017:35).
Dieser Einfluss der Narration auf die Ähnlichkeit, könnte ein entscheidender Faktor bei empathischen Mensch-Ding Beziehungen

sein. Eine Arbeitshypothese lautet daher, dass Narration Ebenen der Ähnlichkeit zwischen Mensch und Ding evozieren kann, die ohne Ähnlichkeit in der Erscheinung auskommen. Eine körperliche Ähnlichkeit wäre demnach nicht ausschlaggebend zur Entstehung von Empathie. Zeichentrickfilme und die Empathie gegenüber Tieren belegen diese Hypothese.

Im Zusammenhang von Empathie und unbelebtem Ding spielt die Narration noch eine weitere Rolle. Durch eine Erzählung über das Ding gewinnt der Beobachter einen weiteren Zugang. Dies ist vor allem entscheidend, wenn das Ding selbst nicht spricht oder generell in seinen Kommunikationsmöglichkeiten stark eingeschränkt ist. In Ergänzung zur oben formulierten Arbeitshypothese kann postuliert werden, dass Narration eine Vermittlungsrolle übernimmt, die dem Beobachter das Ding erschließt und das Verständnis des Dings fördert. Dabei wird dem Beobachter extern etwas über das Ding erzählt und eine interne Narration angestoßen.

Ausgehend von einem einfachen Alltagsobjekt wie einer Reißzwecke in der Schreibtischschublade lässt sich dies beispielhaft darstellen. Die Reißzwecke allein vermag es nicht eine empathische Reaktion auslösen. Ergänzt man sie durch Narration und erzählt dem Beobachter, dass es der größte Wunsch der Reißzwecke ist, endlich ihr volles Potenzial zu entfalten und ein Bild an der Wand zu befestigen, am liebsten eins von Elvis, wird sie zugänglich. Indem die Reißzwecke anthropomorphisiert wird und ihre Wünsche zu erkennen sind, wird sie dem Beobachter ähnlich und Empathie wird ausgelöst. Narration oder Storytelling ist daher auch ein zentraler Aspekt in der Produktentwicklung und Vermarktung.

2.12

Zwischenfazit Empathie

Ausgehend von Empathie als ein multidimensionales Phänomen, das aus emotional-unbewussten und kognitiv-reflektierenden Komponenten besteht und Breithaupts Bild des Menschen als hyperempathisch, wurden in diesem Kapitel verschiedenen Arbeitshypothesen zur Entstehung von Empathie gegenüber Dingen aufgestellt. Die Arbeitshypothesen sollen an dieser Stelle aufgelistet und anhand der Modellskizze verdeutlicht werden.

Arbeitshypothese 1:
Bei empathischen Mensch-Ding Beziehungen handelt es sich vornehmlich um unbewusst ablaufende Empathie-Prozesse, da Menschen sich selten bewusst in die Dinge hineinversetzen.

Arbeitshypothese 2:
Da die Wahrnehmung eng an die Empathie gekoppelt ist und Menschen grundsätzlich eine hohe Bereitschaft zur Empathie zeigen, können auch unbelebte Dinge emphatisch wahrgenommen werden.

Arbeitshypothese 3:
Der Selbstbezug empathischer Abläufe, die primär die Funktion einer differenzierten Wahrnehmung und nicht das Auslösen von prosozialem Verhalten haben, begünstigt eine empathische Mensch-Ding Beziehung.

Arbeitshypothese 4:
Ein Ding muss keine Gefühle besitzen um Empathie auszulösen, da mit der Wahrnehmung eine Reduktion der Situation auf Kernmerkmale einhergeht und wahrgenommene Gefühlszustände nicht zwingend den empfundenen Zuständen entsprechen. Allerdings müssen Signale gesendet werden, die sich empathisch decodieren lassen.

Arbeitshypothese 5:
Durch eine unterstellte Ähnlichkeit wird das Ding dem Menschen angenähert. Damit Empathie entstehen kann, muss die unterstellte Ähnlichkeit zwischen Ding und Mensch überschätzt werden. Dies führt zu einer Anthropomorphisierung.

Arbeitshypothese 6:
Menschen können Stimmungen erfassen und imitieren sie, aufgrund von emotionaler Ansteckung, unabhängig davon ob sie von Menschen, Tieren oder Dingen ausgehen. Das einzige Kriterium ist hierbei eine ausreichende körperliche Ähnlichkeit. Dieses Phänomen ist jedoch auf besonders starke Affekte begrenzt.

Arbeitshypothese 7:
Von der Theory of Mind lässt sich ableiten, dass Menschen im Gegenüber (oder Ding) nur erkennen, was sie bereits von sich selbst wissen oder was sie als allgemein gültig erachten. Dies kann auch dann geschehen, wenn keine „echten" Gefühle im Gegenüber vorhanden sind. Das Bekannte wird auf das Ding projiziert und somit ist ein empathisches Erleben des Dings möglich. Es ist entscheidend für die Theory of Mind, dass es sich immer um anthropomorphisierte Dinge handelt.

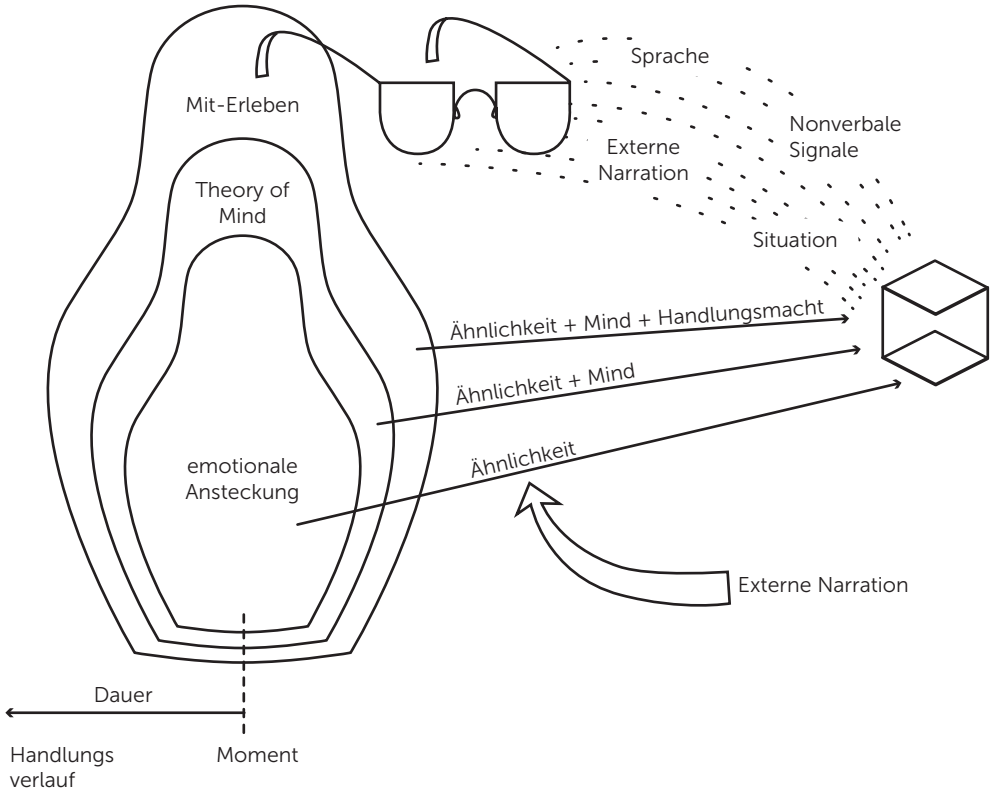
Arbeitshypothese 8:
Empathie zu Dingen entsteht, wenn es ihnen gelingt, Empathie-Blockaden zu überwinden. Dies kann unter andrem durch besonders starke Affekte oder eine intensive emotionale Beziehung geschehen.

Arbeitshypothese 9:
Narration kann starken Einfluss auf die unterstellten Ähnlichkeiten haben und kann für die Empathie-Bildung wichtiger sein als beispielsweise eine körperliche Ähnlichkeit. Zudem erlaubt sie einen neuen Zugang zu einem Ding und schafft auf diese Weise überhaupt die Möglichkeit einer empathischen Beziehung.

Arbeitshypothese 10:
Damit Empathie-Formen, wie Theory of Mind, Parteinahme und narrative Empathie ausgelöst werden muss eine Anthropomorphisierung des Dings stattfinden.

Alle der untersuchten Forschungsansätze und Theorien bezeichnen die Empathie zu Objekten im besten Fall als eine Vorform, als Überempathie oder im schlimmstenfalls als eine Verirrung (vgl. Bateson 2009: 6)

„Ohne, dass dem Gegenüber, sei es Objekt oder Mensch, ein eigner Geist oder Wille zugesprochen wird, kann keine Empathie entstehen. (Breithaupt 2017: 105)"



[Abb. 4 Modell der empathischen Mensch-Ding Beziehung]

Die Skizze zeigt, angelehnt an das Bild der russischen Puppe von de Waal, die drei erörterten Empathie Formen. Von innen nach außen nimmt die kognitive Leistung und die Dauer des Empathie-Prozesses zu. Durch die „Brille" der Empathie können bestimmte Signale wahrgenommen und entschlüsselt werden. Damit sich Empathie gegenüber Dingen entwickelt sind je nach Empathie Form unterschiedliche Faktoren notwendig. Ähnlichkeit ist bei allen Formen entscheidend und wird um Bewusstsein (Mind) und Handlungsmacht erweitert. Eine externe Narration, kann diese Faktoren beeinflussen und formen.

3. Materielle Kultur

3.1

Einführung in die Materielle Kultur

„Menschen in post-industriellen Gesellschaften der Gegenwart verfügen in ihrem persönlichen Umfeld über durchschnittlich 10.000 Dinge, in einer westafrikanischen Stammesgesellschaft sind es dagegen 150." (Ludwig 2011)

Unter dem Begriff „materielle Kultur" werden alle Dinge, die von einer Gesellschaft oder Kultur hervorgebracht, genutzt oder für sie bedeutungsvoll sind, subsumiert (Hahn 2014: 18). Die materielle Kultur war lange Zeit nur Forschungsgegenstand der Archäologie und Ethnologie. Dabei wurden Dinge untersucht auf die Rolle kultureller Zeugnisse vergangener Zeiten reduziert. Inzwischen erlebt die materielle Kultur eine Renaissance und wird interdisziplinär untersucht (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 6). Soziologie, Psychologie und Philosophie bemühen sich darum die Bedeutung von Dingen im Lebensalltag des Menschen besser zu verstehen.

Der Begriff materielle Kultur impliziert eine Trennung zwischen „materieller" und „immaterieller" Kultur. Diese Trennung steht zurecht in der Kritik (vgl. Hahn 2014: 9). Weder die Dinge, noch ein immaterielles Wissen, oder Handeln allein prägen den gesellschaftlichen Alltag. Erst durch die Verbindung aller drei Kategorien kann es gelingen, eine Kultur oder Gesellschaft zu verstehen (vgl. Hahn 2014: 9). Materielle Kultur sollte daher immer aus dem Kontext des Handelns verstanden und untersucht werden.

„Eine zutreffende Beschreibung materieller Kultur hat [...] die Aufgabe, die materiellen Eigenschaften und ihre individuelle Erfahrung in einen unauflösbaren Zusammenhang zu bringen." (Hahn 2014: 35)

Das Feld der materiellen Kultur gliedert sich in verschiedene Teilbereiche, wie Wahrnehmung, Umgang und Bedeutung, unter denen sich unterschiedliche Forschungsansätze gruppieren lassen. Die Grenzen sind dabei fließend (vgl. Hahn 2014: 16f.).

Im Folgenden wird der Fokus auf einige grundsätzliche Merkmale von Dingen, wie ihre Wahrnehmung, Bedeutungsebenen, Aneignung und Eigensinn gelegt. Ziel ist es die verschiedenen Beziehungsebenen zwischen Menschen und Dingen besser zu verstehen und Ansatzpunkte für empathische Prozesse zu suchen. Ein zentraler Aspekt der materiellen Kultur, der Konsum der Dinge, wird hier nur am Rande diskutiert.

3.2

Die menschliche Einstellungen zu den Dingen

Materielle Dinge sind von zentraler Bedeutung im Alltag des Menschen. Sie haben eine strukturgebende Wirkung auf Gesellschaft und Individuum (vgl. 3.5).

Dennoch werden Dinge in der Regel als dem Menschen untergeordnet betrachtet und dienen nur der Befriedigung von Bedürfnissen oder der Zufriedenheit des Einzelnen. Menschen stehen den Dingen meist sachlich und nüchtern gegenüber, begreifen sie nur als Mittel zum Zweck und reduzieren sie so auf ihre Funktion (vgl. Assheuer 2006).

„Es ist eine in der Regel nicht ausgesprochene Voraussetzung des westlichen Menschenbildes, den Menschen von den materiellen Dingen abzusondern und das Geistige als etwas Wichtigeres und Überlegendes anzusehen." (Hahn 2014: 7)

Diese Grundhaltung, hat ihren Ursprung in der Aufklärung der westlichen Moderne. Durch Säkularisierung, Demokratisierung, Technisierung und Wissenschaft entstand eine Ordnung, die eine klare Trennung zwischen Subjekt und Objekt, Natur und Gesellschaft sowie den Dingen und dem Geist vorsieht (vgl. Böhme 2006: 22; 74). Sie hat den Umgang mit den Dingen entscheidend verändert. Dinge werden in rationale Kausalitätsketten und Prozessabläufe eingeordnet und lassen sich so eindeutig erklären und steuern (vgl. Böhme 2006: 15). Moderne Menschen vertrauen den Gesetzen der Naturwissenschaften, die die Funktionsweisen der Dinge eindeutig vorschreiben und begrenzen. Identität, ein eigener Wille und intentionales Handeln

sind dem Menschen vorbehalten. Nur Kinder, vormoderne „primitive" Menschen und Verrückte glauben an lebendige Dinge (vgl. Kimmich 2011: 12f in Rosa 2008: 382) und werden *„mit der schlimmsten Sanktion, dem Ausschluss aus der Gemeinschaft der Vernünftigen bestraft."* (ebd.)

So entstand eine Asymmetrie im Verständnis von materieller Kultur (vgl. Hahn 2014: 7). Ein Beispiel dieser Asymmetrie ist die, auch heute noch oftmals vorherrschende Annahme, dass eine Idee dem handwerklichen Schaffen vorausgehen muss und dem entstehenden Objekt als Vorbild dient (vgl. ebd.: 10). Dass dies nicht der Fall sein muss, zeigen zahlreiche Künstler, die sich in ihrer Praxis vom Material leiten lassen und nicht eine vorhergegangene Idee verfolgen. Die Unzulässigkeit der Asymmetrie wird durch Konzepte des implizierten Wissens oder durch Erfahrungswissen deutlich, die eine enge Verknüpfung von Wissen und Ding zeigen. Diese Konzepte gehen davon aus, dass bestimmte Formen von Wissen in Handlungsmustern und dem Gefühl für das Material liegen (vgl. Mareis 2014: 189). Dieser Zusammenhang, zwischen praktischem Umgang und dem dabei genutzten Wissen, spielt unter anderem für Designer im Gestaltungsprozess eine große Rolle.

Obwohl Menschen im Alltag konstant von Dingen umgeben sind, mit ihnen interagieren und sich über Dinge identifizieren, wird ihre Bedeutung vom Einzelne wenig reflektiert. Hans Peter Hahn (2016: 9) fasst diese Einstellung zu den Dingen prägnant zusammen:

„Wir, die Menschen, sind Subjekte und Akteure; das Materielle, die Dinge, hingegen sind inert und passiv. Es sind bloße Objekte, die in unserem Handeln dienlich mitwirken, jedoch keine autonome Rolle einnehmen."

Diese Grundannahmen der Asymmetrie und der Passivität der Dinge wird jedoch zunehmend hinterfragt und kritisiert. Einen Gegenentwurf zeichnet Hartmut Böhme (2006: 19):

„Man muss erkennen, dass auch die künstlichen Dinge niemals nur Produkte von Menschen sind; mit dieser Auffassung sichern wir uns unsere Aktivität. Sondern umgekehrt geht von allen Dingen

auch eine formative Kraft aus, welche Anmutungen, Einstellungen, Imagination aber auch Gebrauchs- Handlungsformen enthält. Kurz gesagt: Dinge tun etwas mit dem Menschen (und nicht nur wir mit ihnen)."

Um zu verstehen wie Menschen mit Dingen umgehen, auf sie reagieren und welche Bedeutungen sie entfalten können, muss die Trennung zwischen Subjekt und Objekt gebrochen werden. So eröffnet sich auch ein Zugang zu empathischen Mensch-Ding Prozessen.

3.3

Die Wahrnehmung von Dingen

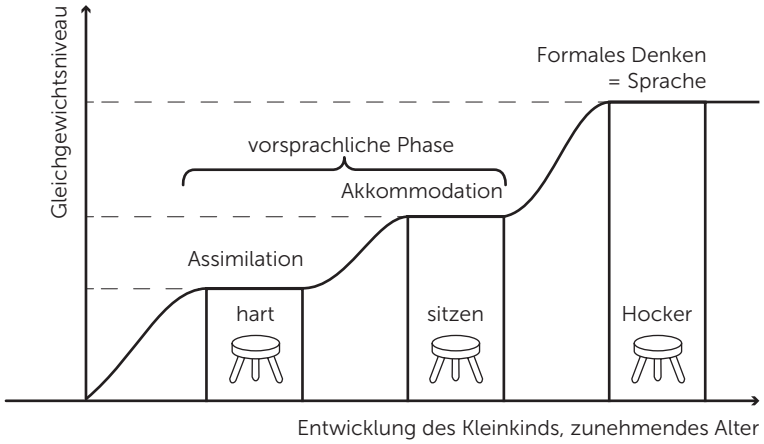
Die Funktionsweise der menschlichen Wahrnehmung wurde bereits ausführlich besprochen. Zusammenfassend lässt sich rekapitulieren: Es handelt sich um einen mehrphasigen Prozess, bei dem Menschen ihre Sinne (sehen, hören, tasten, schmecken und riechen) nutzen, um sich ihre Umwelt direkt zu erschließen. Die folgenden kognitiven Prozesse erkennen, sortieren und verarbeiten diese Informationen in emotionale und rationale Denkmuster. Dies ist ein subjektiver Vorgang der von unterschiedlichen Faktoren beeinflusst werden kann und nicht frei von Täuschungen ist.

Die Wahrnehmung von Dingen hat einige typische Eigenheiten, welche direkten Einfluss auf den Umgang mit Dingen haben.

Ein Vergleich zwischen Schrift und Ding verdeutlicht, dass Dinge grundlegend anders wahrgenommen werden als Texte. Während Schrift und Sprache eine direktere Lesbarkeit ermöglichen, sind Dinge zunächst unlesbar. Diese Unlesbarkeit verlieren Dinge nur langsam, indem sie Gegenstand des Denkens und des Gebrauchs werden (vgl. Hahn 2014: 26). Erst im Umgang, sowohl gedanklich als auch physisch, wird ein Zugang zum Ding gewonnen. Dazu gehört, dass sich die Wahrnehmung eines Dings nicht vollständig in Sprache übertragen lässt.

Die Wahrnehmung eines Dings bezieht sich unter anderem auf seine Stofflichkeit, seine Form, Substanz, Oberfläche, Farbigkeit. Zudem werden Dinge als etwas von der Umgebung Losgelöstes, Eigenständiges wahrgenommen. Diese physischen Eigenschaften sind kons-

tant und lassen sich dem entsprechenden Ding zuordnen. Ein Ding lässt sich daher durch seine physischen Eigenschaften klar von anderen Dingen unterscheiden. Die Wahrnehmung der Dinge über ihre physischen Eigenschaften ist eine Fähigkeit die sich als vorsprachlicher Prozess in der individuellen Entwicklung durch Assimilation und Akkommodation bildet. Jean Piaget stellte verschiedene Untersuchungen zu diesen Vorgängen an und beschrieb diese Prozesse erstmals (vgl. Hahn 2014: 28). Bewegungen und ihre Auswirkung auf Dinge werden mit den physischen Eigenschaften und den entstehenden Geräuschen erkannt und in Verbindung gebracht (Assimilation). Gleichzeitig wird erkannt, dass Dinge nur bestimmte Art und Weisen des Umgangs zulassen (Akkommodation). Das Gleichgewicht zwischen Assimilation, dem Zuordnen einer Wahrnehmung zu einem bekannten Wahrnehmungsschema und Akkommodation, der Anpassung der eigenen bekannten Wahrnehmungsschemas, bildet die Grundmuster menschlichen Wissens. Aus diesen Erkenntnissen entstehen im Laufe der Entwicklung Objektkategorien, denen die Dinge zugeordnet werden können. Entscheidend ist, dass Dinge erkannt und kategorisiert werden, bevor sie sprachlich beschrieben werden. Hahn vertritt die Ansicht, dass sprachliche Reflexion und formales Denken auf die Wahrnehmung von Dingen und ihren Eigenschaften folgen und damit spätere Prozessschritte sind.



[Abb. 5 Assimilation und Akkommodation]

Daher ist zu beachten, dass bei der Wahrnehmung eines Dings auch immer die in dem Ding enthaltenen Möglichkeiten mit erkannt und verstanden werden (vgl. Hahn 2014: 28). Dies hat direkte Auswirkungen auf den Umgang mit den Dingen. Die Nutzung eines Porzellanteller besteht im Normalfall darin, auf ihm Essen anzurichten, dieses zu servieren und von ihm zu essen. Alternativ könnte auch Farbe auf ihm angemischt werden oder er kann als Deckel für eine Schüssel dienen. Dass er sich hingegen erfolgreich zum Frisbee spielen eignet, ist unwahrscheinlich. Dieses Beispiel zeigt, die Nutzung eines Dings unterliegt Einschränkungen. Wenn diese ignoriert werden könnte das Ding im Extremfall zerstört werden. Diese Möglichkeiten der Nutzung und ihrer Einschränkungen sind Teil der Wahrnehmung. James J. Gibson nennt sie Affordanzen (vgl. 3.4).

Maurice Merleau-Ponty kritisiert die empirischen Auffassungen der Wahrnehmung und vertritt den Standpunkt, dass ein Reiz-Reaktionsschema nicht genügt, um die Dinge in ihrer Gänze zu erfassen (vgl. Hahn 2014: 29). Wahrnehmung dient nach Merleau-Ponty nicht der Repräsentation der Dinge durch die menschlichen Sinne, sondern konfrontiert den Menschen mit ihrer Präsenz (vgl. Lauer 2013: 2). Das Wahrnehmen dieser Präsenz nennt Merleau-Ponty Empfindung. Er ergänzt die Wahrnehmung von Dingen somit um einen „subjektiven Akt" (vgl. Hahn 2014: 29), der sowohl vom Mensch als auch vom Ding ausgeht. Diese Empfindung ist unabhängig von objektiver und physikalischer Messbarkeit und hat zu Folge, dass Menschen nicht nur den Umgang mit den Dingen erlernen müssen, sondern auch *„die Gegenwart des Gegenstands zu ertragen"* (ebd.).

Damit ist gemeint, dass der Gebrauch sowie die Empfindung des eigenen Körpers Einfluss auf die Wahrnehmung des Dings haben. Dies lässt sich gut am Beispiel von Kleidung verdeutlichen. Das T-Shirt wird in seinen physischen Eigenschaften z.B. weich, elastisch, weiß wahrgenommen. Das Tragen ist eine wahrnehmbare Möglichkeit des T-Shirt und somit Teil seines Umgangs oder Gebrauchs. Aber auch die körperliche Empfindung des Tragens, das auf der Haut Spüren und die Auswirkungen auf die persönliche Selbstwahrnehmung spielen in der Wahrnehmung des Dings eine Rolle. Ein T-Shirt kann dem Träger Komfort bieten oder sein Selbstbewusstsein steigern. Diese subjektive Ebene lässt sich nicht messen und beeinflusst dennoch die Wahr-

nehmung. Hinzu kommt, dass Kleidung von Träger und Betrachter unterschiedlich wahrgenommen werden kann. An diesem Beispiel wird deutlich, wie Wahrnehmen und Wahrgenommen werden nebeneinander existieren (vgl. ebd.). Es ergibt sich ein Spannungsfeld zwischen Innen- und Außenperspektive, dass durch den „subjektiven Akt" aufgezeigt werden kann. Diese Subjektivität ist abhängig von Vorerfahrungen und der Sensibilität des Wahrnehmenden (vgl. ebd.: 30).

„Wahrnehmung ist in diesem Moment kein bloßes Aufnehmen von Objekteigenschaften, sondern ein geistiger Austausch von Mensch und Ding." (Hahn 2014: 30)

Einen anderen Ansatz verfolgt Walter Benjamin und etablierte den Begriff der „Aura des Gegenstands", um den Unterschied in der Wahrnehmung von Dingen und Abbildungen eben dieser Dinge, zu beschreiben. (vgl. Hahn 2014: 31). Er geht davon aus, dass ein Ding und eine Abbildung desselben Dings die gleichen messbaren Sinneseindrücke in der Wahrnehmung auslösen müssten. Damit ist die direkte Wahrnehmung des Dings allerdings nicht vollständig beschrieben. Das subjektive Empfinden der Aura erzeugt eine direkte Beziehung zwischen Mensch und Ding. Abbildungen führen demnach zu einer reduzierten Komplexität in der Wahrnehmung. Benjamin postuliert, dass Dinge als Ganzes beschrieben werden müssen und eine ganzheitliche Wahrnehmung das subjektive Empfinden miteinschließen muss.

Die Dingwahrnehmung setzt sich, nach den erläuterten theoretischen Ansätzen aus einer Kombination der messbaren Sinneseindrücke, dem fühlbaren Empfinden der Präsenz und den dadurch abgeleiteten Möglichkeiten zum Umgang zusammen.

Dinge sind demnach mehr als ihre physischen Eigenschaften, lassen sich schwieriger verstehen als Texte und können sich unter Umständen dem Verstehen durch den Menschen entziehen. Empathie ist vor allem eine Form des Verstehens. Es kann die Arbeitshypothese formuliert werden, dass Empathie eine Möglichkeit sein kann, sich ein Ding zu erschließen, wenn sich das Ding einer klassischen Wahrnehmung entzieht. Dieser Zugang ist nur dann wahrscheinlich, wenn entsprechend lesbare Signale vorhanden sind (vgl. 2.2).

3.4

Affordanzen

Der Psychologe James J. Gibson entwickelte den Begriff „Affordances" 1979 als Teil seiner Theorien zur visuellen Wahrnehmungspsychologie. Übersetzt wird der Begriff mit Aufforderungscharakter oder Affordanz. Affordanzen sind nach Gibson alles, was die Umwelt dem Menschen oder Tier anbietet (vgl. Gibson 1979: 127). „Anbieten" im englischen „to afford" kann in diesem Kontext auch mit „zur Verfügung stellen" oder „ermöglichen" übersetzt werden. Affordanzen sind also die Möglichkeiten für Interaktion mit der Umwelt, die der Mensch wahrnimmt. Gibson geht davon aus, dass die Affordanzen der Umwelt direkt wahrgenommen werden können und daher nicht nur von Menschen, sondern auch von Tieren erkannt werden (vgl. ebd.: 7).

Die Umwelt wird in Gibsons Theorie nicht in natürlich und künstlich getrennt, auch wenn der entscheidende Unterschied zwischen Mensch und Tier in der Einflussnahme auf ihre Umwelt besteht. Tiere passen sich den gegebenen Kombinationen von Affordanzen an und bewohnen Nischen (vgl. ebd.: 128f.). Menschen hingegen gestalten eine künstliche Umwelt, die ihre Bedürfnisse besser befriedigt und Gefahren mindert. Eine Trennung von künstlicher und natürlicher Umwelt ist nach Gibson dennoch nicht angemessen, da der Mensch die Umwelt zwar manipuliert aber an die vorhandenen Substanzen und Oberflächen sowie die physikalischen Gesetze gebunden ist. Nach Gibson gibt es nur eine vielschichtige und mannigfaltige Welt (vgl. ebd.: 130).

Gibson unterscheidet Dinge und Werkzeuge, da Werkzeuge eine besondere Art von Dingen sind, die vor allem von Menschen und nur

wenigen Tierarten genutzt werden. Diese Unterscheidung kann hier vernachlässigt werden, da sie nicht ausschlaggebend zum Verständnis von Affordanzen ist. Gibson definiert ein Ding als eine beständige Substanz, die eine geschlossene oder fast geschlossene Oberfläche besitzt. Ein Ding kann entweder losgelöst oder festverbunden sein. Dabei bezieht er sich immer auf „konkrete" und nicht auf „abstrakte" Dinge. Durch diese Einschränkungen hat ein Ding definierbare Eigenschaften an Hand derer es beschrieben und von anderen Dingen unterschieden werden kann (vgl. ebd.: 39).

Die klassische Psychologie geht davon aus, dass Menschen Dinge wahrnehmen, indem sie ihre Eigenschaften unterscheiden, demnach bestehen Dinge aus ihren Eigenschaften. Gibson hingegen geht davon aus, dass Menschen nicht die Eigenschaften der Objekte wahrnehmen, sondern vornehmlich ihre Affordanzen. Die Eigenschaften werden ebenfalls wahrgenommen, aber den Affordanzen gilt das primäre Interesse (vgl. ebd.: 134). Weiter beschreibt Gibson Affordanzen als *„unveränderliche Kombination von Variablen"* (ebd.: 134f.), die als Einheit leichter wahrnehmbar sind als die einzelnen Variablen bzw. Eigenschaften.

Unter Beachtung dieser Einschränkung lässt sich folgendes zusammenfassen: Wenn der Mensch ein Ding wahrnimmt, nimmt er gleichzeitig auch die Affordanzen des Dings wahr. Sie sind unveränderliche Kombinationen aus den Eigenschaften des Dings und sich daraus ergebenden Interaktionsmöglichkeiten. Der Mensch nimmt also wahr, welche Möglichkeiten der Interaktion, das Ding ihm anbietet. Dies lässt sich am Beispiel einer Treppe verdeutlichen. Sie bietet Menschen verschiedene Affordanzen. Man kann auf ihr hinauf oder hinabsteigen oder auf ihren Stufen sitzen. Diese Affordanzen schleißen sich nicht aus, sondern existieren nebeneinander.

Das Prinzip der Affordanzen gilt allerdings nicht in identischer Weise für jeden Menschen. Ob und welche Affordanzen wahrgenommen werden steht in Abhängigkeit zur subjektiven Wahrnehmung des Individuums und seinen Möglichkeiten. Die eben erwähnte Treppe bietet einem erwachsenen Menschen in der Regel verschiedene Affordanzen. Diese gelten jedoch nicht für ein kleines Kind oder einen motorisch eingeschränkten Menschen.

Die subjektive Wahrnehmung bestimmt die Affordanzen. Denn eine Treppe kann Mithilfe ihrer physikalischen Eigenschaften wie, ihrer Höhe, der Breite der Stufen und der Beschaffenheit des Materials beschrieben werden. Obwohl alle diese Eigenschaften einen Einfluss auf die Affordanzen der Treppe haben, beschreiben sie nicht die Affordanzen selbst. Diese sind subjektiv und lassen sich daher nicht auf die gleiche Art und Weise wie physikalische Eigenschaften messen (vgl. ebd.: 127f.).

Die Verbindung der Eigenschaften des Dings mit den Fähigkeiten des Betrachters definiert die Affordanz. Daraus resultiert eine Objektbeziehung. (vgl. Norman 2013: 10).

Die Affordanzen eines Dings ändern sich nicht mit den Bedürfnissen des Menschen, der es wahrnimmt. Sie sind unveränderlich und können jederzeit wahrgenommen werden (Gibson 1979: 138f.). *„The object offers what it does because it is what it is."* (ebd.). So nimmt etwa ein Mensch mit einer verschlossenen Bierflasche, ohne Flaschenöffner, die Affordanz der Treppenstufe zum Öffnen der Flasche war. Diese würde er in einer anderen Situation jedoch nicht erkennen.

Grundsätzlich können Affordanzen begünstigend oder nachteilig sein. Ein Messer bietet die Möglichkeit an, ein Objekt zu schneiden. Gleichzeitig kann es bei falscher Benutzung den Nutzer verletzen (vgl. ebd.: 137). Ebenso bietet Glas die Möglichkeit an hindurchzusehen, gleichzeitig blockiert es das Hindurchgehen. Don Norman spricht hier von Anti-Affordanzen (vgl. Norman 2013: 11). Entscheidend ist, dass diese Eigenschaften nur im Bezug zu einem Beobachter positiv oder negativ sein können.

Affordanzen existieren unabhängig von ihrer Wahrnehmung (vgl. ebd.: 12). Die Aufgabe eines Designers bei der Gestaltung eines Objekts besteht darin, die intendierten Affordanzen leicht und eindeutig wahrnehmbar zu machen. Durch die Gestaltung soll die Lesbarkeit des Dings erhöht und vereinfacht werden. Dennoch kann ein Ding situativ und subjektiv andere als die intendierten Affordanzen anbieten.

Die besondere Eigenart von Affordanzen besteht in ihrem Changieren zwischen physikalischer Realität und subjektiver, individueller Wahrnehmung.

„But actually an affordance is neither an objective property nor a subjective property; or it is both if you like. An affordance cuts across the dichotomy of subjective-objective and helps us understand its inadequacy. It is equally a fact of the environment and a fact of behavior. It is both physical and psychical, yet neither. An affordance points both ways, to the environment and to the observer." (Gibson 1979: 129)

Um die Affordanzen der Dinge zu erkennen, müssen gleichzeitig auch die Möglichkeiten des Betrachters erkannt werden. Nach Gibson gehen Außenwahrnehmung und Eigenwahrnehmung einher. *„That to perceive the world is to perceive oneself."* (ebd.: 141)

Das Prinzip der Affordanzen beschreibt vornehmlich eine Form der Mensch-Ding Beziehung, die keine direkte Verbindung zur Empathie besitzt. Im Vordergrund steht die Frage, woher Menschen wissen, wie sie mit den Dingen umzugehen haben insbesondere, wenn diese neu oder noch unbekannt sind. Affordanzen helfen den Umgang mit den Dingen zu verstehen. Ob die Dinge grundsätzlich eine empathische Beziehung anbieten wird bei diesem Forschungsansatz nicht diskutiert.

Es kann aber die Arbeitshypothese formuliert werden, dass die Affordanzen einer empatischen Mensch-Ding Beziehung auf empathisch decodierbaren Signalen basiert. Damit bedienen sie sich ähnlichen Wirkungsmechanismen wie empathische Prozesse. Hinzu kommt, dass Designer durch Gestaltung direkten Einfluss auf die Affordanzen nehmen können und damit auf die empathische „Lesbarkeit" des Dings.

3.5

Die Bedeutungsebenen von Dingen

Die bereits beschriebenen Ebenen der Wahrnehmung von Dingen sollen nun um die Bedeutungsebenen erweitert werden. Denn das Verstehen von Dingen ist mit dem Erkennen ihrer Bedeutung eng verbunden. Dinge können auf einer subjektiven Ebene für den Betrachter Bedeutung haben oder in Form von Zeichen und Symbole kulturelle oder soziale Botschaften enthalten, die semiotisch decodierbar sind (vgl. Depner 2015: 22-23).

Auf der persönlichen Bedeutungsebene haben Dinge oftmals eine besondere Stellung. Diese subjektiven Bedeutungen entstehen, wenn das Ding eine identitätsstiftende Funktion hat oder als Erinnerungsobjekt zum Träger von emotionalen Werten und Erinnerungen wird (vgl. ebd.: 23).

Die Auswirkung von Dingen auf die Identität ihres Besitzers wurde unteranderem von Mihaly Csikszentmihalyi und Eugène Rochberg-Halton anhand von Befragungen untersucht. Ihre Ergebnisse belegen, dass Dinge eine positive Wirkung auf das Ich haben können. Die Anwesenheit des Dings kann beispielsweise Sicherheit geben oder das Selbstwertgefühl erhöhen (vgl. Hahn: 2014: 32). Die besondere Bedeutung ergibt sich hier, weil das Ding zur Verkörperung der Intention wird (Csikszentmihalyi/ Rochberg-Halton 1989: 107). Wenn ein Kind in seiner Entwicklung lernt, dass seine Intentionen und folgenden Handlungen Auswirkungen auf die Umwelt haben, wird sein Selbst gestärkt. Die Dinge verkörpern diesen Einfluss auf die Umwelt und werden eine Ausdrucksform der Person und stabilisieren die Identität (vgl. ebd.: 108).

Auch erwachsene Menschen definieren sich oftmals über den Umgang mit Dingen. Für einen berühmten Fußballspieler, wie beispielsweise Lionel Messi, ist die Beherrschung des Balls entscheidend für sein Selbstbild. Ähnlich verhält es sich mit anderen Berufen wie Bäcker, Schreiner oder Programmierer. Personen definieren sich über die Beherrschung der dinglichen Ausstattung ihres Berufes (vgl. ebd.). Diese Beziehung kann sowohl unbewusst als auch wissentlich entstehen. Die Gegenständlichkeit des Dings wird zum Auslöser der psychischen Phänomene (erhöhtes Selbstbewusstsein, Selbstwertgefühl) und nicht eine Abstraktion des Dings auf der Symbolebene (vgl. Hahn: 2014: 32).

Eine andere Bedeutungsebene haben Dinge als Erinnerungsobjekte, aufgrund der mit ihnen verbundenen Erinnerungen und Erfahrungen. So können starke persönliche Bedeutungen entstehen. Diese Bedeutungsebene ist oftmals mit der Dauer der Existenz eines Objekts verbunden (vgl. ebd.: 38). Dabei kann die Lebenspanne eines Dings, gemessen an der eines Menschen, stark variieren. Durch die Dauer –manchmal über Generationen hinweg– wächst eine Vertrautheit zu dem Objekt, die es aus subjektiver Sicht zu etwas Einzigartigem macht. Es kann dabei auch als Referenz auf andere Menschen dienen und seine Bedeutung durch die Menschen, Freunde, Verwandte an die es erinnert erhalten.

„Nicht die Objekte als solches sind es, die diese Bindung hervorrufen, sondern die Geschichten, durch die Objekt und Subjekt miteinander verbunden sind." (Hahn 2014: 32)

Ausgehend von dieser Bedeutungsebene kann die Arbeitshypothese formuliert werden, dass Vertrautheit Empathie zu Dingen begünstigen kann. Dies wird durch Ansätze in der Empathie-Forschung, die davon ausgehen, dass Empathie zu vertrauten Personen besonders intensiv ist, nahe gelegt (vgl. 2.1). Vertrautheit könnte auch eine Überschätzung der Ähnlichkeit fördern und auf diesem Weg Empathie begünstigen.

Dinge können außerdem als Zeichen oder Symbole Bedeutungen haben und Inhalte kommunizieren. Diese Botschaften können kulturelle oder soziale Werte sein, aber auch den Status oder eine besondere Eigenschaft des Besitzers betonen. Dabei unterscheidet sich ein Zeichen von einem Symbol, da Zeichen auf Zusammenhänge verweisen während Symbole „bildliche Vergegenwärtigungen" (Depner 2015: 23) einer ganzen Idee oder eines Konzepts sind. Zeichen- und Symbolcharakter sind nicht zwingend voneinander getrennte Elemente, sondern können in einander übergehen. Ein gutes Beispiel zur Verdeutlichung sind religiöse Objekte. Ein Kreuz im Wohnraum kann als Zeichen für die Gläubigkeit der Bewohner wahrgenommen werden. Zusätzlich kann es als Verweis auf Werte wie Traditionsbewusstsein gelesen werden. Ebenso kann ein Kreuz als Symbol für den christlichen Glauben und die Kirche als Ganzes interpretiert werden oder speziell an die Opferung Jesus erinnern (vgl. ebd.: 24).

Ein weiteres Beispiel der Zeichenfunktion im Hinblick auf das Individuum sind Dresscodes und Arbeitskleidung. Kleidung kann sowohl Zugehörigkeit, als auch Abgrenzung oder einen Status signalisieren. Ein Verweis muss nicht durch das gesamte Ding abgebildet werden, es reichen auch einzelne Elemente, wie beispielsweise Farbe oder Material. In jedem Fall haben diese Bedeutungen direkte Implikationen für den Umgang mit Ding und Besitzer. Die Dinge dienen so, der Orientierung im materiellen und sozialen Umfeld (vgl. Hahn 2016: 10) und tragen zur Ordnung des Lebens bei. Hahn zeigt dies anschaulich am Beispiel der Verkehrsampel. Ohne die Gewissheit, dass Grün signalisiert die Straße ist frei und sicher für den Fahrer, gäbe es zahllose Verkehrstote und die Mobilität in Städten wäre in ihrer heutigen Ordnung nicht möglich (vgl. ebd.: 10).

Pierre Bourdieu beschrieb diese „stabilisierende Wirkung der Dinge auf die Sozialstruktur" (ebd.: 10) sorgfältig und zeigte wie Dinge, insbesondere Kleidung, durch die „feinen Unterschiede" in ihren Botschaften, es jedem Menschen ermöglichen, einen Anspruch auf einen sicheren Platz in der Gesellschaft zu erheben. Dabei sind diese Botschaften eindeutig und benötigen wenig zusätzliche verbale Erklärung. Eine männliche Stereotype ist es beispielsweise mithilfe von Dingen wie Kleidung, Auto und Schreibutensilien den beruflichen Status nonverbal unmissverständlich zu kommunizieren.
Die Kombination aus Ding, Gestik und Handlung kann einen Sym-

bolcharakter enthalten und ein Verweis auf Macht und Status sein (ebd.: 10). Während Krone und Zepter zusammen mit der Krönungszeremonie ein einfaches Beispiel sind, können diese Kombinationen, oder Rituale, auch komplexere Formen annehmenden. In jedem Fall sind sie eindeutig lesbar ohne, dass sie einer offiziellen Erklärung bedürfen. Besonders Machthaber, die ihre Macht nicht legitim demokratisch erworben haben, nutzen diese Symbole und Rituale und versuchen sich so eine Legitimität zu verschaffen (vgl. ebd.: 10). Menschen lassen sich durch derartige Formen von Bedeutung manipulieren und täuschen.

Dabei ist zu beachten, dass die Bedeutungseben von Dingen wie beispielsweise Kleidung oder Machtobjekten keine starren Konstrukte sind, anderenfalls wäre jede Aussage über eine Person an eine Konsumordnung gebunden. Adorno bezeichnet dies als einen Angriff auf Kultur. Wenn der Bedeutungswert nur vom Objekt ausgeht steht dies im direkten Widerspruch zu der Entscheidungsfreiheit des Individuums in einer modernen Gesellschaft (vgl. ebd.: 11). Daher sind Dingbedeutungen nicht ansatzweise so eindeutig, dass ein semiotisches Modell sie umfassend beschreiben könnte.

Ein Ding kann mit unzähligen Bedeutungen aufgeladen werden und es ist unmöglich die Anzahl dieser Bedeutungen zu begrenzen. Sie sind häufig abhängig vom jeweiligen Blickwinkel. Roland Barthes beschreibt die gleichzeitige und gleichwertige Existenz verschiedener Bedeutungen in einem Objekt als Polysemie (vgl. ebd.: 11). Dennoch lässt sich nicht bestreiten, dass ein Ding in einem bestimmten Moment eine Aussage mit scheinbarer Eindeutigkeit aussendet.

Menschen stehen unter dem Einfluss der materiellen Dinge. Dies ist ein Hinweis darauf, dass die in Abschnitt 3.2 beschriebene Asymmetrie zwischen Mensch und Ding weniger stark ausgeprägt ist, als im Laufe der Moderne zunächst angenommen wurde. Nach Hans Peter Hahn existiert eine *„gegenseitige Information von Menschen und Dingen"* (Hahn 2014: 45).

3.6

Aneignung von Dingen

„Aneignung hat mit Fremdheit zu tun, die auf mitunter überraschende Weise überwunden wird." (Hahn 2014: 107)

Konsum von Gütern ist heute eine der wichtigsten Formen im Umgang mit Dingen. Durch die Globalisierung wurde ein Konsumwandel ausgelöst, der dazu führt, dass vermehrt Dinge konsumiert werden, die nicht aus lokaler Herstellung stammen. Damit haben Konsumenten weniger oder keinen Einfluss mehr auf die Form der konsumierten Dinge (vgl. Hahn 2014: 99).

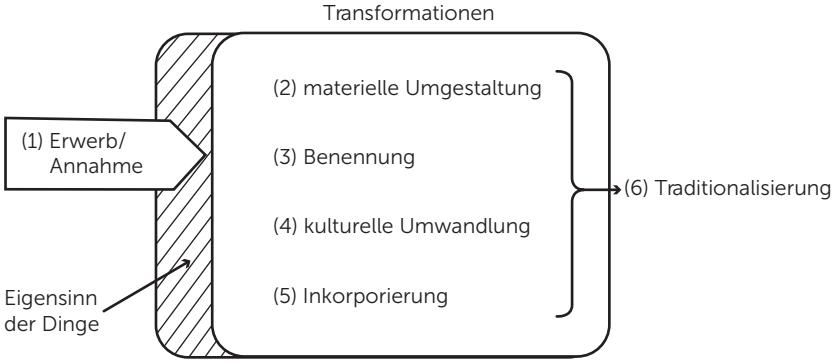
Es besteht die Annahme, dass durch diese Entwicklung eine globale Homogenisierung stattfindet, die sich auch auf die unterschiedlichen Kulturen auswirkt (vgl. ebd.: 100). Eine solche Annahme vertritt beispielsweise die soziologische Theorie der „McDonaldisierung" nach der durch Rationalisierung und Automatisierung des Umgangs mit materieller Kultur global gleiche Handels- und Wirtschaftsweisen entstehen (vgl. ebd.). Diese Überlegung ist insofern nicht zutreffend, da die intendierte Umgangsweise sich nicht zwingend mit den lokalen Interpretationen und Gebrauchsweisen deckt. Es findet eine Integration der Dinge statt, sie werden umgestaltet und als neues Element in die lokale Kultur integriert (vgl. ebd.). Dieser Vorgang wird als Kreolisierung oder Aneignung der Dinge bezeichnet.

Durch den alltäglichen Umgang mit globalen Gütern eigenen Menschen sich diese an. Er wandelt fremde, anonyme Dinge in Repräsentanten von subjektiven Werten. Erst infolge der Ausein-

andersetzung mit dem Gegenstand entstehen die persönlichen oder gruppenbezogenen Bedeutungen des Gegenstands. Damit ist Umgestaltung ein wichtiger Teil der Aneignung. Dieser Transformationsprozess kann sowohl materielle als immaterielle Formen annehmen (vgl. ebd.: 103).

Mit materieller Umgestaltungen sind Dekoration und andere Techniken der Veränderung gemeint. Auch eine gründliche Reinigung des Dings kann darunter fallen. Die Personalisierung von Dingen ist ebenfalls eine Form der materiellen Umgestaltung. Wobei Aneignung nicht zwangsläufig eine materielle Umgestaltung erfordert (vgl. ebd.: 103).

Die immaterielle Umgestaltung, auch kulturelle Umwandlung genannt, meint die Verbindung des Dings mit neuen lokalen Bedeutungen, wie etwa die Zuordnung zu einem Geschlecht oder einer Altersgruppe. Das globale Ding wird zu einem lokalen Ding. Dies kann auch durch die Benennung des Dings erfolgen. Das „neue" Ding wird einer bekannten Objektkategorie und damit einer bestimmten Umgebung zugeordnet. Die Klassifizierung überträgt bereits bestehende Bedeutungen auf das Ding (vgl. ebd.: 103). Eine weitere Möglichkeit der Aneignung ohne Umgestaltung ist die Inkorporierung. Sie meint den „richtigen" Umgang mit dem Ding. Jedes Ding lässt nur bestimmte Arten des Gebrauchs zu. Der Gebrauch bestimmt direkt die Dauer und Art und Weise der Auseinandersetzung mit dem Ding (vgl. ebd.: 103).



[Abb. 7 Aneignung von Dingen]

Aneignung kann auf vielfältige Weise erfolgen. Sie reicht von der kompletten Umformung des Dings, wie beim Upcycling oder Recycling bis zu einer Veränderung im Umgang, ganz ohne materiellen Eingriff.

Der Prozess der Aneignung impliziert, dass unpersönliche Güter zu persönlichen Waren werden. Damit vollzieht sich ein Wandel in der Beziehung zwischen Mensch und Ding. Aneignung findet als subjektiver, persönlicher Prozess, aber auch innerhalb von Gruppen statt. Aneignung kann zudem ein Teil der empathischen Mensch-Ding Beziehung sein. Demnach lässt sich die Arbeitshypothese formulieren, dass der Vorgang des „sich eigen Machens" durch materielle oder immaterielle Umgestaltung, Auswirkungen auf die unterstellte Ähnlichkeit haben kann und das Ding gegebenenfalls empathisch zugänglich macht.

3.7

Der Eigensinn der Dinge

Aneignung ist kein abgeschlossener Prozess, da er einem Bedeutungswandel unterliegt und subjektive Umdeutungen jederzeit möglich sind (vgl. ebd.: 106). Diese Ambivalenz der Bedeutungen nennt Hahn auch „den Eigensinn der Dinge" (Hahn 2016: 9).

Eine grundlegende Einstellung zum Umgang mit den Dingen ist Vorstellung des „Verfügens über die Dinge". Dabei ist die Dauer der Existenz von Dingen, sowie die Beständigkeit ihrer Form und ihres Materials wichtig. Die Gewissheit ihrer Beständigkeit bildet die Grundlage der Erwartungen, die Menschen an Alltagsdinge stellen. Die alltäglichen Dinge, die verlässlich ihre Funktionen erfüllen, sorgen für eine Stabilität und Orientierung ohne die Menschen ihren Alltag nicht bewältigen könnten (vgl. Hahn 2016: 11). Die Dinge erscheinen dem Menschen zuverlässig und vermitteln den Eindruck, die materielle Umwelt sei dem Menschen unterstellt. Die Rolle der Dinge wird auf ihre Funktionalität reduziert.

Erst in dem Moment, in dem ein Ding seine Funktion verweigert oder eine konträre Botschaft sendet erfährt der Mensch, dass seine Kontrolle begrenzt ist und Dinge einen „Eigensinn" entwickeln können. Die Vorhersehbarkeit im Umgang mit den Dingen ist begrenzt und Menschen sind nicht davor gefeit, dass die Dinge in unpassenden Momenten den Dienst verweigern und funktionsunfähig werden. Dinge können sich dem Menschen entziehen. Diese Eigenart wird mit Begriffe wie Eigensinn, Unverfügbarkeit oder Eigenmacht der Dinge beschrieben.

Hans Peter Hahn bezeichnet mit dem Begriff „Eigensinn der Dinge" die Tatsache, dass in den Dingen mehr Information steckt als geahnt wird und dass der Umgang mit den Dingen auch die Auseinandersetzung mit diesen unbekannten Informationen bedeutet (vgl. Hahn 2014: 46f.). Der Gebrauch eines Dings führt nicht immer nur zur Erfüllung des vom Verwender intendierten Zwecks. Der Umgang kann auch die *„Erfahrung der Handhabung des Gegenstands"* (ebd.: 47) sein. Beim Umgang mit neuen oder unbekannten Dingen äußert sich diese Form der Handhabung durch besonders zaghafte, vorsichtige Bewegungen. Diese dienen nicht der Erfüllung des intendierten Zwecks, sondern dem Sammeln von Erfahrung (vgl. ebd.). Auch die bereits erwähnte eingeschränkte „Lesbarkeit" von Dingen (vgl. 3.3 & 3.4) ist Teil des Eigensinns der Dinge und nimmt Einfluss auf den Umgang.

Ein weiterer Aspekt des Eigensinns ist die Bedeutungsvielfalt die den Dingen innewohnt. Diese Polysemie (vgl. 3.5) verweigert die Sortierung in feste Normen und destabilisiert die Einordnung auf Basis ihrer Bedeutung. Dinge sind komplexe Erkenntnisobjekte und können sich, aufgrund ihrer mannigfaltigen Eigenschaften, Kontexten und Bedeutungen, einer Begrenzung ihrer Bedeutung entziehen (vgl. Hahn 2016: 14). Der Eigensinn der Dinge ist daher sowohl Teil der Wahrnehmung als auch des Umgangs mit ihnen. Durch Aneignung (vgl. 3.6) kann versucht werden dem Eigensinn entgegen zu wirken und aus einem unbekannten Objekt etwas Eigenes, besser „Greifbares" zu machen.

Der Eigensinn der Dinge ist einer von vielen Ansätzen, die die Wirkungsmacht der Dinge auf den Menschen beschreiben. Da Menschen ihr Handeln an den Dingen innewohnenden Bedeutungen ausrichten, wird hier auch von der Macht der Dinge gesprochen. Hans-Peter Hahn distanziert sich deutlich von Studien materieller Kultur, die versuchen die Macht oder den Widerstand der Dinge zu erforschen. Und auch die Zuschreibung dieser Macht in Form von Agency lehnt er ab.

„Wenn überhaupt davon die Rede sein kann, so besteht die ‚Macht der Dinge' darin, Verschiedenes miteinander zu vermischen" (Hahn 2016: 11)

3.8

Material Agency

„Because agency cannot be directly observed in things, it is assumed to be absent." (Jones/ Boivin 2015: 346)

Ein Merkmal, dass den Menschen grundlegend von den Dingen unterscheidet ist ihr Vermögen zu Handeln. Diese Handlungsfähigkeit des Menschen wird im Englischen und im internationalem Diskurs auch als Agency beschrieben.

Stellvertretend für verschiedene Handlungstheorien soll hier Max Webers Definition des Handlungsbegriffs stehen. Nach dieser Definition ist eine Handlung ein aus zwei Elementen bestehendes prozesshaftes Phänomen. Zum einen besteht sie aus dem menschlichen Verhalten, also dem Bewegungsablauf und zweitens aus dem subjektiven Sinn, also der Intention einen Bewegungsablauf durchzuführen (Schneider 2008: 21-22). Eine chemische Reaktion ist keine Handlung, obwohl sie ein Ablauf ist und eine Veränderung von statischen Elementen herbei führt. Allerdings wird die Reaktion aufgrund von physikalischen und chemischen Gesetzmäßigkeiten ausgelöst und nicht durch Intention oder den „freien" Willen der Elemente. Eine chemische Reaktion ist demnach ein Ereignis und nicht eine Handlung. Dies gilt für alle Ursache-Wirkungsketten von Materie.

„‚Handeln' soll dabei ein menschliches Verhalten (einerlei ob äußeres oder innerliches Tun, Unterlassen oder Dulden) heißen, wenn und insofern als der oder die Handelnden mit ihm einen subjektiven Sinn verbinden." (Schneider 2008: 21-22)

Handlungen sind kurzgesagt intentionale Aktionen von Subjekten, durch die sie Motive, Interessen und Rechtfertigungen ausdrücken können. Daher wird Handlung oftmals als ein Humanprivileg (Böhme 2006: 73) verstanden.

Es gib verschiedenen Ansätze in der Erforschung der materiellen Kultur, die den Dingen besondere Aufmerksamkeit widmen, sie als gleichberechtigt oder symmetrisch zum Mensch verstehen und beiden „Agency" zugestehen. Diese Ansätze werden kontrovers diskutiert. Allerdings ist die abgeschwächte Position, dass Dinge eine Rolle spielen und nicht nur stumme Träger von Bedeutungen sind, weitgehend akzeptiert (vgl. Macdonald 2015: 13).

Für die Untersuchung der empathischen Mensch-Ding Beziehung ist das Konzept der materiellen Agency ein interessanter Ansatz. Die Ausführungen zur Theory of Mind und der Narrativen Empathie haben gezeigt, dass Empathie nur dann möglich ist, wenn dem Ding ein „Mind" zugeschrieben wird. Bedeutet Agency, da Intention ein entscheidendes Merkmal einer Handlung ist, dass ein Ding darüber hinaus eine Art Bewusstsein haben kann?

3.9

Alfred Gell: Eine anthropologische Kunsttheorie

Ein Ansatz zur Frage wie unbelebte Dinge Agency haben können und ob und wie sich diese von menschlicher Agency unterscheidet, hat der britische Ethnologe Alfred Gell in seinem Werk „Art and Agency. An anthropological theory" (1998) beschrieben.

Gell entwickelt eine anthropologische Kunsttheorie, die sich mit dem Zusammenhang von Kunstgegenständen und sozialer Agency beschäftigt (vgl. Jones/ Boivin 2010: 340). Er definiert seinen Ansatz als theoretische Untersuchung der sozialen Verbindungen, die in Nähe von Objekten mit sozialer Agency entstehen (vgl. Gell 1998: 7). Damit vertritt Gell die Ansicht, dass eine anthropologische Kunsttheorie Kunstobjekte nicht auf ein enges Verständnis der Wiedergabe von Symbolen und Bedeutungen beschränken darf. Zudem sollten nicht nur die Objekte selbst untersucht werden, sondern auch ihre Entstehung, Tausch oder Verkauf und die zugehörigen sozialen Prozesse aus Politik und Religion (vgl. Gell 1998: 3). Er plädiert dafür Kunstobjekte als Teil eines aktiven Systems zu verstehen, dessen Ziel es ist, die Welt zu verändern und nicht symbolische Aussagen über sie zu entwickeln (vgl. ebd.: 6). Gell setzt Kunstobjekte in ein Netz sozialer Beziehungen und spricht ihnen Agency, Intentionen, Kausalität und eine transformative Wirkung zu. Gells Ziel ist es, die aktive, vermittelnde Rolle von Objekten zu verstehen (vgl. ebd.). Dabei setzt er die Objekte mit Personen gleich.

„I have suggested that in order for the anthropology of art to be specifically anthropological, it has to proceed on the bias that, in relevant theoretical respects, art objects are the equivalent of persons, or more precisely, social agents." (Gell 1989: 7)

Gell ersetzt den Begriff „Kunstobjekt" durch „index" und definiert einen Index als Resultat oder Instrument von sozialer Agency (vgl. ebd.: 16). Sozial bedeutet in diesem Fall „ein Verhältnis" aufzubauen und ist damit so weit gefasst, dass es sich nicht nur auf andere Lebewesen bezieht. Agency wird in Gells Ausführungen Personen und Indexen zugeschrieben und macht sie zu „social agents". Gell ist sich bewusst, dass seine Definition von sozialen Agenten paradox erscheint und dass es Dingen per Definition nicht möglich ist Intentionen zu haben (vgl. ebd.: 19).

Er begegnet diesem Paradox indem er erklärt, dass alle Formen von Agency in der materiellen Welt in Erscheinung treten müssen, um als solche erkannt zu werden. Agency beginnt als ein Geisteszustand, eine Intention, die sich durch eine Auswirkung auf die physische Umwelt (Umgebung, menschlicher Körper) manifestiert. Gell bezeichnet die Umwelt auch als kausales Milieu. Agenten werden als solche erkannt, da sie ihr kausales Milieu auf eine Art und Weise verändern und auf es einwirken, die sich nur auf die Intentionen des Agenten zurückzuführen lässt. Agency ist immer eine Form von Interaktion mit der Umwelt und lässt sich nur auf diese Art und Weise erkennen (vgl. ebd.: 20). Daher ist es nach Gell kein Paradoxon Agency als ein Merkmal der belebten und unbelebten Umwelt zu verstehen und nicht ausschließlich als eine Besonderheit der menschlichen Psyche (vgl. ebd.).

„The little girl's doll is not a self-sufficient agent like an (idealized) human being, even the little girl does not think so. But the doll is an emanation or manifestation of agency (actually, primarily the child's own), a mirror, vehicle, or channel of agency, and hence a source of such potent experiences of the „co-presence" of an agent as to make no difference." (Gell 1989: 20)

Trotzdem unterteilt Gell die sozialen Agenten in die Kategorien, „primary" und „secondary" (vgl. ebd.: 20). Primäre Agenten sind Wesen mit eigenem Bewusstsein, die sich grundsätzlich von Objekten oder Artefakten unterscheiden. In die zweite Kategorie der sekundären

Agenten fallen alle Objekte, Dinge und Artefakte. Nach Gell verteilen primäre Agenten durch sekundäre Agenten ihre Agency im kausalen Milieu und machen diese so wirksam. Soziale Agency manifestiert und realisiert sich, weil Fragmente von „primären" intentionalen Agenten in „sekundären" artefaktischen Agenten existieren und das kausale Milieu beeinflussen (vgl. ebd.). Diese Vorstellung bezeichnet Gell als „distributed personhood" (ebd.).

Laut Gell ist Agency keine permanente Fähigkeit, nach der eine Klassifizierung von Entitäten vorgenommen werden kann, sondern existiert nur in Abhängigkeit zum Kontext. Alle Agenten agieren in einem Netzwerk sozialer Zusammenhänge miteinander und können nur innerhalb von diesen Interaktionen Agency besitzen.

Jedem Agenten steht ein „Patient" gegenüber. Patienten sind die „Objekte", die kausal durch Aktionen eines Agenten betroffen sind. Primäre sowie sekundäre Agenten können Patienten sein. Die Agent-Patient Beziehung kann wechseln. Gell zeigt dies am Beispiel eines Autos, dass auf dem Heimweg den Geist aufgibt. In diesem Fall ist das Auto der Agent und der Fahrer der Patient. Beginnt der Fahrer nun vor Ärger das Auto anzuschreien und tritt aus Frust gegen einen Reifen wechselt die Beziehung sich und der Fahrer wird zum Agenten. Patienten müssen keine passive Rolle einnehmen sie können sich auch widersetzen (vgl. ebd.: 22-23).

Diese Überlegungen überträgt Gell auf die Kunst und Kunstobjekte (Index), indem er weitere Entitäten ergänzt, wie den Künstler, der Indexe schafft und für ihre Merkmale verantwortlich ist. Außerdem gibt es einen Rezipienten, welcher dem Index gegenüber Agency ausübt aber auch durch die Agency des Index beeinflusst wird. Als viertes beschreibt Gell den Prototyp als Repräsentation eines Index, der diesem visuell ähnlich sein kann aber nicht muss. Diese vier Entitäten haben Einfluss aufeinander und auf die jeweilige Agency und bilden ein Netzwerk von sozialen Zusammenhängen.

Die verschiedenen Ausführungen in Gells Theorie erscheinen der Autorin zum Teil sehr widersprüchlich und nicht immer zufriedenstellend erläutert.

Gell argumentiert, dass Objekte Agency besitzen, aber nur im Kontext sozialer Netzwerke und auch dann nur sekundär. Die Unterteilung in primäre und sekundäre Agenten macht Objekte zu Verkörperungen von Agency, allerdings sind sie als sekundäre Agenten immer an Menschen gebunden und damit nur Mediatoren von sozialer Agency.

Gells Theorie belegt nicht, dass unbelebte Dinge selbst eine Handlungsfähigkeit besitzen, sondern verdeutlich nur, wie stark die menschliche Handlungsfähigkeit von den Dingen, die ihnen zur Verfügung stehen, abhängt. Einzig seine Ausgangsposition, dass Agency in Entitäten, seien es Menschen, Tiere oder Dinge, beobachtet werden muss damit sie ihnen zugesprochen werden kann lässt eine Diskussion zu. Wenn die Beobachtung von Agency der einzige Hinweis auf ihre Existenz ist, dann könnte dies zumindest für Roboter gültig sein. Nach dieser Definition besitzen Roboter Agency, weil sie, wenn auch auf Basis ihre Algorithmen, „autonom" und aktiv ihr kausales Milieu beeinflussen.

Darüber hinaus liefert Gells Theorie keine weiteren Erkenntnisse für eine empathische Mensch-Ding Beziehung. Sie untermauert nur abermals die Abhängigkeit des Menschen von den Dingen. Allerdings ist Gells Idee von einem Netzwerk, indem Menschen und Dinge im Verhältnis zueinanderstehen und auf diese Weise verbunden sind, überzeugend. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt Bruno Latour mit seiner ANT.

3.10

Bruno Latour
Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT)

Die Akteur-Netzwerk Theorie (kurz ANT) ist eine alternative Systemtheorie der Wissenschaft, die als Gegenentwurf zur Moderne von Bruno Latour, Michel Callon und John Law entwickelt wurde. (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014: 89). Für diese Arbeit ist die ANT partiell relevant, da sie nicht-menschlichen Entitäten Agency, also Handlungsfähigkeit, zuspricht. Für die Fragestellung der Arbeit ist von Interesse, wie diese Agency der Dinge entsteht und ob sich daraus Hinweise auf eine empathische Mensch-Ding Beziehung ablesen lassen.

Nach der ANT bilden Akteure, durch ihre Interaktionen miteinander Netzwerke, aus denen sich Systeme zusammensetzen. Ähnlich wie Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme geht auch die ANT davon aus, dass Systeme auf Basis von Kommunikation und Interaktion entstehen (vgl. ebd.). Durch die Interaktion der Akteure bilden sich Verbindungen und Beziehungen, die durch kommunikative Prozesse fixiert, aufgelöst oder transformiert werden (vgl. ebd.: 90). In der ANT werden sowohl menschliche, als auch nicht-menschliche Entitäten berücksichtigt und ihre Wirkung auf das jeweilige System (z.B. die Gesellschaft). Eine weitere Besonderheit ist, dass dabei eine Symmetrie zwischen Menschen und Dingen angenommen wird.

„Weder Menschen noch Artefakte, Dinge oder Maschinen sind als bloß passive Materie für die Instrumentalisierung, Formung oder Beeinflussung durch das Andere zu verstehen." (Samida/Eggert/Hahn 2014: 90)

Akteure sind *„Entitäten, die Dinge tun"* (ebd.: 91) Dies gilt für Menschen. Aber auch Dinge können in bestimmten Handlungszusammenhängen zu Akteuren werden. Diese weit gefasste Definition von Akteuren wird auch durch einen weit gefassten Kommunikationsbegriff begleitet. In der ANT wird jegliche Beeinflussung eines Akteurs als Kommunikation und Interaktion verstanden (vgl. ebd.: 91). Damit ist Handlungsfähigkeit im Sinne von Agency nicht nur auf Menschen und soziale Gruppen übertragbar, sondern auch auf Artefakte, Maschinen, Texte, grafische Repräsentationen und andere Entitäten (vgl. ebd.: 92). Da der Begriff Akteur eine eindeutige Assoziation zum Menschen auslöst, werden unbelebte Dinge als Aktanten bezeichnet.

Der Einfluss, den Dinge auf menschliches Handeln haben, wurde in dieser Arbeit bereits ausführlich erläutert und untermauert die in der ANT angenommen Symmetrie zwischen Ding und Mensch.

Das Symmetrieprinzip in der ANT geht so weit, dass alle Akteure und Aktanten eigene Interessen vertreten und nach einer Angleichung dieser Interessen in Netzwerken streben. Jeder Akteur strebt demnach die Bildung von heterogenen Netzwerken mit gleichen Interessen an. Damit wird allen Entitäten Handlungsfähigkeit, also Agency zugesprochen.

Gelingt die Angleichung entsteht ein hybrides Akteur-Netzwerk aus mehreren Entitäten, das wiederum Agency erhält. Ein Aktant ist demnach nicht nur ein Ding für sich allein, sondern eine Art „Mischwesen" oder „Hybrid" (ebd.: 90). Aktanten sind heterogene Netzwerke, die sich aus beispielsweise Mensch und Ding zusammensetzen und wiederum Einfluss auf andere Aktanten nehmen und weitere Netzwerke bilden.

Dinge können kommunizieren und werden als Akteure verstanden. Sie bilden mit Menschen heterogene Aktanten und entwickeln Agency, da sie Einfluss auf bestimmte Handlungen haben. Ein Beispiel für einen solchen Aktant ist ein Mensch mit Pistole. Eine Handlung, in diesem Beispiel das Schießen einer Kugel, ist nur dem Netzwerk als Ganzes möglich.

Bruno Latour wurde für die Symmetrie und Agency der Dinge heftig und wiederholt kritisiert, sodass er sich schlussendlich zur folgenden Richtigstellung gezwungen sah:

„ANT ist nicht, ich wiederhole: ist nicht die Behauptung irgendeiner absurden ‚Symmetrie zwischen Menschen und nicht-menschlichen Wesen'. Symmetrisch zu sein bedeutet für uns einfach, nicht a priori irgendeine falsche Asymmetrie zwischen menschlichem intentionalen Handeln und einer materiellen Welt kausaler Beziehungen anzunehmen." (Latour 2007: 131)

Demnach werden nicht den Dingen allein Handlungsmacht zugesprochen, sondern nur in ihrem Akteur-Netzwerk (Aktant) wo sie in Verbindung mit anderen menschlichen Akteuren Agency besitzen.

Da den Dingen keine direkte Agency zugesprochen wird, hat die ANT auch keine direkte Auswirkung auf das Verständnis einer empathischen Mensch-Ding Beziehung. Auch wenn die Dinge innerhalb von Handlungsabläufen als symmetrisch betrachtet werden, existiert diese Symmetrie nur auf einer „Einfluss" Ebene. Vom Menschen wird das Ding dadurch nicht als ihm ebenbürtig anerkannt. Die Pistole aus dem genannten Beispiel wird vom handelnden Menschen zwar als notwendig für die Handlung wahrgenommen, aber nicht als symmetrisch zu sich selbst. Die Symmetrie kann nur durch einen Beobachter theoretisch festgestellt werden.

Trotz aller Schwächen untermauert auch die ANT die besondere Bedeutung von Dingen in der Gesellschaft. Die große Ablehnung kann als ein Zeichen dafür gedeutet werden, wie wenig die Rolle der Dinge im Alltag beachtet und reflektiert wird. Auch wenn keine Symmetrie zwischen Mensch und Ding besteht, so sollte dennoch hinterfragt werden, wie stark die Asymmetrie wirklich ausgeprägt ist.

3.11

Horst Bredekamp: Bildakt

Horst Bredekamp entwickelt auf Basis einer differenzierten Auseinandersetzung mit Bildern den Bildakt als phänomenologischen Ansatz, den er im Feld der Philosophie der Verkörperung verortet. Er behandelt mit seinem Bildakt die Wirkung von Bildern auf das Empfinden, Denken und Handeln von Menschen (Bredekamp 2015: 10/ 60). Dabei geht er davon aus, dass Bilder mit ihrer Wirkungskraft die Grundlage jeglicher, visueller Steuerung sind (vgl. Bredekamp 2018: 25). Die ungemeine Wirkungskraft der Bilder auf den Menschen ist bereits ausgiebig untersucht worden und wird heute in Form von Werbung aber auch in Feldern wie der Politik genutzt (vgl. ebd.: 25f.). Bilder sind nach Bredekamps Verständnis aber nicht nur Abbilder oder Darstellungen, auf die ein Rezipient durch seine Wahrnehmung eingeht oder durch die der Schöpfer des Werks sich Ausdruck verschafft, sondern autonome und *„pseudolebendige"* (Bredekamp 2015: 10) Formen. Bilder sind dem Menschen ein „lebendiges" Gegenüber und lösen damit ein Wechselspiel zwischen Betrachter und Bild aus, in dem beide Seiten aktiv einander beeinflussen. Bredekamp unterstreicht dabei den vom Bild ausgehenden Impuls der Erregung (vgl. Bredekamp 2018: 26).

Bredekamp entwickelt den Begriff des Bildakts bewusst als Gegenstück zum Sprechakt, wobei das Bild nicht an die Stelle der Worte, sondern an die des Sprechenden gestellt wird (vgl. Bredekamp 2015: 59). Bilder sind nicht im gleichen Maße aktiv wie ein Sprecher im Sprechakt, aber wenn Bilder betrachtet oder berührt werden, vollziehen sie einen Bildakt und wandeln sich so von stummen zu sprechenden Entitäten (vgl. Bredekamp 2015: 59).

Bilder nehmen eine aktive „sprechende" Rolle ein (vgl. ebd.: 59) und sind somit keine inaktiven Elemente des Bildakts, sondern sie selbst vollziehen ihn durch die ihnen innewohnende, generative Kraft (vgl. Lauschte 2013). Kurzgesagt ist mit dem Bildakt die Fähigkeit der Bilder aktiv auf den Menschen einzuwirken gemeint. Bredekamp vertritt damit die These, dass Bilder erzeugen was sie zeigen und dabei affektiv, synästhetisch und kinetisch wirken (vgl. ebd.).

Bredekamp gliedert den Bildakt in drei Kategorien, die schematische, die substitutive und die intrinsische Sphäre des Bildakts, die unterschiedliche Wirkmöglichkeiten beschreiben.

Der schematische Bildakt meint eine Verlebendigung des Bildes, durch die Angleichung von Körper und Bild wie beispielsweise bei Tableaus Vivants, lebendig wirkenden Automaten, Statuen oder Puppen und ihre nachahmende Wirkung (vgl. Bredekamp 2015: 60). Schema wird in diesem Zusammenhang als *„Körper, der als Bild geformt und verwendet wird"* (Bredekamp 2018: 26) verstanden.

Der substitutive Bildakt beschreibt die wechselseitige Austauschbarkeit von Bild und Körper, die Bredekamp im Ikonoklasmus, der gewollten Zerstörung von Bildern aus Furcht oder Feindlichkeit, sieht (vgl. Bredekamp 2018: 27). Bredekamp beschreibt hier, wie Bilder anstelle von Menschen bestraft werden.

Die dritte Kategorie, der intrinsische Bildakt bezieht sich auf die Form des Bildes, deren Elemente dem Rezipienten eine körperschematisch bedingte Reflexion seiner selbst ermöglichen (vgl. ebd.: 28). Die Wirkungsmacht der Bilder steht dabei im direkten Zusammenhang mit ihrer materiellen Gegenständlichkeit. In der physischen Präsenz des Werks liegt auch seine Energie, die es ihm erlaubt zu einer wirkenden Kraft zu werden (vgl. Lauschte 2013).

Bredekamp schafft mit seinem Bildakt eine Auseinandersetzung mit dem Einfluss der Bilder, auf den Menschen. Er spricht den Bildern eine lebendige Eigenkraft zu und versucht hier die Zusammenhänge zu analysieren um so die Ambiguität der Bilder fassen

zu können. Die Bilder stehen nicht tot dem Verstand des Menschen gegenüber und werden nur durch ihn belebt, sondern sie besitzen eine ihnen eigene Präsenz und schaffen Realität.

„Bilder können nicht vor oder hinter die Realität gestellt werden, weil sie diese mitkonstituieren. Sie sind nicht deren Ableitung, sondern eine Form ihrer Bedingung." (Bredekamp 2015: 320)

Ähnliche Zusammenhänge wie die, die Beredekamp im Zuge des Bildakts untersucht, existieren auch in der Wahrnehmung von Alltagsobjekten. Zudem sind Bilder selbst Objekte. Sie bilden allerdings eine besondere Objektkategorie, die enger an einen „Aussagecharakter" und damit einhergehend and Symbolik und Botschaften geknüpft sind. Daher liegt eine Untersuchung der Beziehung von Bild und Rezipient nahe. Dennoch lassen sich die Überlegungen des Bildakts auf andere Objekte übertragen. Das Dinge an die Stelle von Menschen treten ist auch in der Anthropomorphisierung Untersuchungsschwerpunkt. Und besonders die intrinsische Wirkungsmacht der Dinge wird in der materiellen Kultur wiederholt betont und diskutiert.

Bredekamp versucht wie Latour und Gell den Gegenteilsanspruch zwischen lebendigem Subjekt und unbelebtem Objekt aufzulösen und schafft so mit seinem Bildakt einen weiteren Ansatzpunkt zum Verstehen möglicher Mensch-Ding Beziehungen.

3.12

Hartmut Böhme: Fetischismus

„Fetischismus war, seit er in den europäischen Sprachen Platz griff, der Terminus einer korrupten Objektbeziehung." (Böhme 2006: 17)

Mit Fetisch bezeichnete man in der säkularisierten Aufklärung der Moderne ein Ding, dem ein Individuum oder ein Kollektiv Bedeutungen und Kräften zusprechen, die nicht die primären Eigenschaften des Dings sind (vgl. Böhme 2006: 17). Der Fetischist projiziert diese Bedeutungen und Kräfte auf das Ding. Diese Projektion kann so stark sein, dass das Fetisch-Ding zu einer treibenden Kraft wird und verehrt, gefürchtet und mit Wunschmotiven belegt wird. *„Das Ding erhält damit Wirk- und Bindungsenergien"* (Böhme 2006: 17). Dieser Vorgang wird als eine Form der Selbsttäuschung verstanden, da der Fetischist nicht erkennt, dass er die Beziehung zwischen sich und dem Ding selbst schafft und diese nicht durch eine pseudo-objektive Macht vorgegeben ist. Des weiteren geht man davon aus, dass dieser Vorgang zwanghaft und ein *„bewusst gehandhabter Mechanismus, der in seiner inneren Struktur unbewusst bleibt."* ist (Böhme 2006: 17).

Dieser Einschätzung verdankt der Fetischismus seinen negativen Ruf, der im 19. Jahrhundert weiter zunahm. Unter dem Begriff Fetischismus wurden zunehmend irrationale, abergläubische und perverse Objektbeziehungen zusammengefasst (vgl. ebd.: 17). Darunter fallen nicht nur „primitive" religiöse Praktiken fremder Kulturen, sondern auch die unterschiedlichsten Formen von außergewöhnlichen Objektbeziehungen in der „modernen Welt". Diese können sexueller oder obsessiver Natur sein, können sich durch Sammeln, Konsum

oder eine Besessenheit äußern und zudem jedem Individuum der Gesellschaft unterstellt werden (vgl. ebd.: 19). Um die Ausweitung des Begriffs zu verdeutlichen, bringt Böhme verschiedene Beispiele wie „sexuelle Perverse" (ebd.: 19) aber auch das des Künstlers, der wie besessen an seinem Werk arbeitet oder die Übergangsobjekte von Kindern, die diese für ihre Entwicklung nutzen. Der Begriff des Fetischismus entwickelt sich weg von einer Beschreibung fremder unverstandener Anderer hin zu einem unverstandenem Eigenen (vgl. ebd.: 19-20). Mit dem exponentiellen Anstieg der Dinge im Alltag des Menschen nehmen die Möglichkeiten, Fetischismus zu praktizieren, zu (vgl. ebd.: 24).

Böhme vertritt daher den Standpunkt, dass Fetischismus nicht als *„Perversion, Warenverblendung, falsches Bewusstsein, Primitivität oder Aberglauben"* (ebd.: 25) angesehen werden sollte. Nach Böhme besitzt Fetischismus eine Bindekraft, auf die die Gesellschaft angewiesen ist (vgl. ebd.: 21). Diese Bindekraft basiert auf Identifikation und Erleben. Diese Lebenspraktiken gehen nur begrenzt von Modernisierungsprozessen aus. Sie entspringen kulturellen Traditionen, aus vormodernen Zeiten, die an die aktuelle Lebensökonomie angepasst werden. Böhme fasst seine Ausführungen im folgenden Absatz zusammen:

„Nichts scheint falscher zu sein als die These von der Entzauberung der Welt. Die Fetisch-, Idol- und Kulturformen heute - in Politik, im Sport, im Film, im Konsum, in der Mode etc.– belehren im Gegenteil darüber, dass die Entzauberung im Namen der Rationalität zu einem schwer kontrollierbaren, deswegen umso wirkungsvollerem Schub von Energien der Wiederverzauberung geführt hat." (Böhme 2006: 23)

Böhme spitzt die These weiter zu, indem er diese Bindekraft als essentiell für die Gesellschaft erklärt und davon ausgeht, dass ohne sie die Gesellschaft *„zusammenbrechen"* (ebd.: 21) würde. Um die Gesellschaft als Kollektiv zusammenzuhalten, ist eine Verzauberung notwendig sonst droht *„Dissoziation, Anomie und Zugehörigkeitsverlust"* (ebd.: 25).

Böhme ist sich bewusst, dass sich Fetischismus und Rationalität nicht einfach vereinen lassen. Daher spricht er sich für eine Kultur aus, die ihre Widersprüche akzeptiert. Es ist Böhmes Wunsch, dass Rationalität und Selbstreflexion in einer modernen Kultur ausdifferenziert werden und fetischistische Praktiken nicht nur geduldet, sondern auch bewusst entwickelt werden. Dies ist nach Böhme notwendig für den alltäglichen Umgang mit Dingen und um das Erleben von Gemeinschaft zu ermöglichen. Eine moderne Kultur sollte eine vermittelnde Rolle zwischen den Wiedersprüchen einnehmen und ein Wechseln zwischen beiden ermöglichen (vgl. ebd.: 30).

Im Zuge dieser Arbeit bilden Böhmes Ausführungen ein weiteres Element zur differenzierten Betrachtung der Beziehungen zwischen Menschen und Dingen. Eine fetischistische Beziehung ist nicht automatisch auch von Empathie geprägt. Es kann sich um eine reine Bedeutungszuschreibung handeln. Die Objektbeziehung entsteht, weil Bedeutungen und Merkmale im Objekt erkannt werden. Diese Bedeutungen sind aber keine verborgene Eigenschaft des Dings, sondern werden von Menschen auf das Ding übertragen (vgl. Hahn 2015: 30). Daher geht diese Beziehung nur begrenzt vom Ding aus. Fetischismus beschreibt vor allem die Bereitschaft des Menschen neue Eigenschaften in den Dingen zu entdecken und diese emotional aufzuladen. Die Emotionen definieren die Objektbeziehung und so können dem Fetisch auch Kräfte und ein Wille innewohnen, die das Objekt zum Träger eines „Geistes" machen. Derartig beseelte Objekte ermöglichen eine empathische Auseinandersetzung.

Es lässt sich aber in beiden Fällen vermuten, dass eine intensive Objektbeziehung, wie die zu einem Fetisch, eine Anthropomorphisierung und damit Empathie grundsätzlich begünstigt. Fetischismus sollte aber nicht als notwendige Voraussetzung für Anthropomorphisierung verstanden werden. Allerdings wäre, je nachdem wie weit die Definition eines Fetischs gefasst wird, jede Anthropomorphisierung fetischistischer Natur.

Böhme zeigt zudem, dass Fetischismus und „Verzauberung" in der Gesellschaft allgegenwärtig sind. Dies belegt, dass es eine Bereitschaft im Menschen gibt, den Dingen nicht nur nüchtern und rational, sondern auch emotional und empathisch zu begegnen.

Es ist kritisch zu hinterfragen wie viele der Dinge, die dem Menschen im Laufe seines Lebens begegnen, einen derart starken Eindruck hinterlassen. Fetischismus in Böhmes Sinn liefert für bestimmte Objektbeziehungen eine überzeugende Erklärung, allerdings ist sie auf ebendiese besonderen Dinge begrenzt.

3.13

Anthropomorphisierung

Antropomorphisierung ist die „Zusprechung menschlicher Eigenschaften auf Nichtmenschliches" (Pfeffer 2012: 14). Verwandte Begriffe sind Beseelung oder Vermenschlichung. Wenn Menschen Dinge anthropomorphisieren, nehmen sie diesen nicht mehr als unbelebt war, sondern versehen sie mit Emotionen. Die Dinge werden als Lebewesen verstanden.

Anthropomorphiserung ist schon in der Sprache verankert (vgl. ebd.: 215), ein alter Fernseher kann beispielsweise „den Geist aufgeben". Allerdings sind die Implikationen sprachlicher Anthropomorphiserung begrenzt, da dem Fernseher über die sprachliche Redewendung hinaus in der Regel kein Geist zugesprochen wird. Sprachliche Anthropomorphisierung zeigt jedoch wie Menschen materielle Sachverhalte über ihnen bekannte „menschliche" Analogien verstehen und erklären. Das Prinzip des „Von sich auf andere schließen" ist hier ausschlaggebend.

Anthropomorphisierung ist bei erwachsenen Menschen nur in Ausnahmen ein unbewusster Vorgang. Anders als bei Kindern, die ihre Umwelt im besonders hohem Maße anthropomorphisieren, entwickelt sich Anthropomorphismus bei Erwachsenen oftmals als eine Reaktion auf Einsamkeit (vgl. ebd.: 223). Menschen sind als soziale Wesen auf den Austausch mit anderen angewiesen. Wenn das menschliche Bedürfnis nach Kommunikation und Interaktion nicht durch Menschen erfüllt wird, werden Tiere oder Dinge anthropomorphisiert um diese Lücke zu füllen. Die Dinge werden zum Gesellschaftsersatz. Ein Ding kann allerdings im unbelebten

Zustand kein derartiger Ersatz sein und muss verlebendigt werden, um die erforderliche Rolle zu erfüllen. Alte Menschen leiden besonders häufig an Einsamkeit. Um dem entgegenzuwirken werden, beispielsweise sogenannte „social robots" entwickelt, die älteren, einsamen Personen Gesellschaft leisten (vgl. Charova/ Schaeffer/ Garron 2011).

Ein weiterer interessanter Aspekt ist, das eine gemeinsame Anthropomorphisierung durch Gruppen möglich ist. Ein Objekt im Umfeld der Gruppe wird gemeinsam anthropomorphisiert und damit ist die Anthropomorphisierung nichts Ungewöhnliches mehr (vgl. Pfeffer 2012: 222).

Ein weiterer Auslöser für Anthropomorphisierung kann die Komplexität des Objekts sein. Dies tritt besonders im Zusammenhang mit Maschinen, wie beispielsweise Computern auf. Da der Computer eine sehr komplexe Maschine ist, entsteht die Illusion einer symmetrischen Kommunikation. Da der Computer auf Befehle reagiert und Aktionen ausführt kann eine Gegenseitigkeit unterstellt werden. Diese interaktive Seite im Umgang mit Computern lässt sich als „Dialog" bezeichnen (vgl. Tietel 1995: 61). Hinzu kommt, dass die Rechenleistung der Maschine so hoch sein kann, dass sie die des Menschen in manchen Bereichen übersteigt.

Anthropomorphisierte Dinge haben den Vorteil, dass die Kommunikation nur symbolisch stattfindet und damit keine negative Reaktion hervorgerufen kann (vgl. Pfeffer 2012: 224). Dies erscheint paradox, allerdings können Menschen freier mit Dingen umgehen, da sie weder Kritik noch Ablehnung befürchten müssen. Ein Objekt kann allein aus diesem Grund als positiv oder „freundlich" wahrgenommen werden (vgl. ebd.: 224).

Ein eindeutiger Hinweis auf Anthropomorphiserung ist die Namensgebung. Bekommt ein Ding einen Namen wird es zu einem Objekt mit Persönlichkeit. Namen sind ein entscheidend für die Identifikation einer Person. Diese Identifikation existiert auf zwei Ebenen. Das Individuum identifiziert sich mit seinem Namen, aber auch für andere ist der Name ein wesentliches Identifikationmerkmal (Tietel 1995: 94f.). Die Namenswahl für ein Ding kann bereits

seine Beziehung zum Menschen zeigen. Namen haben einen deskriptiven Gehalt und können Konnotationen über Eigenschaften oder Aussehen enthalten (vgl. Pfeffer 2012: 225).

Es existieren verschiedene Parameter, angelehnt an Merkmale die alle Lebewesen teilen, durch die Anthropomorphisierung ausgelöst werden kann.

(1) Ein Geist oder eine Seele bilden das grundlegende Merkmal allen Lebens, ohne sie sind Körper nicht lebendig. Diese und andere Begriffe wie Bewusstsein oder Persönlichkeit sind nur Annäherungen an dieses Merkmal, da es sich nicht wissenschaftlich erklären lässt (vgl. ebd.: 288). Die Frage nach Geist und Seele ist bisher nicht endgültig beantwortet worden und Gesellschaft aber auch Wissenschaft muss sich die Frage: „Was macht Leben aus?" immer wieder erneut stellen. In dieser wissenschaftlichen Unerklärbarkeit könnte die Begründung der Anthropomorphisierung von unbelebten Dingen liegen.

(2) Der Körper ist von ebenso bedeutend wie die Seele. Denn ohne Körper kann sich die Seele nicht manifestieren oder leben, beide sind daher untrennbar vereint. Mit einem Körper gehen Eigendynamik und autonome, durch den Willen gesteuerte, Bewegungen einher (vgl. ebd.: 289). Fast alle Formen nonverbaler Kommunikation bestehen aus Veränderungen des Körpers und dienen der Äußerung von Emotionen. Ein Körper kann ferner einen Tastsinn haben, welchen alle Lebewesen, auch jene ohne Gesicht, Gehör oder Geruchssinn besitzen (vgl. ebd.: 290). Die körperliche Ähnlichkeit fördert die Anthropomorphisierung, da Körper, die ähnlichen Achsen wie der des Menschen aufweisen, leichter anthropomorphisiert werden (vgl. ebd.: 299).

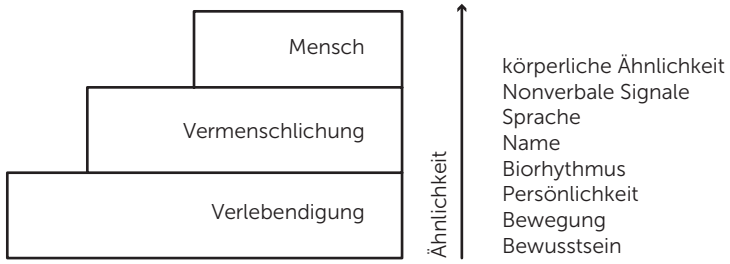
(3) Die Existenz eines Biorhythmus, die Notwendigkeit von Nahrungsaufnahme und Ruhepausen sind ein weiteres Merkmal von Lebewesen. In der Anthropomorphisierung spielt der genaue Ablauf des Biorhythmus keine Rolle, sofern ein Rhythmus überhaupt erkennbar ist (vgl. ebd.: 291).

(4) Vergänglichkeit und Tot, so wie Krankheit und Verletzung sind Merkmale, die durch einen Biorhythmus bedingt werden und allen Lebewesen eigen sind (vgl. ebd.: 295).

(5) Die Sprache ist ein Alleinstellungsmerkmal des Menschseins. Sie wird jedoch als eindeutiges Merkmal von Leben erkannt. (vgl. ebd.: 305).

Alle diese Merkmale erzeugen Empathie im Betrachter und lassen einen emotionalen Bezug entstehen. Dabei sind Seele und Körper die wichtigsten Merkmale und genügen bereits zur erfolgreichen Anthropomorphisierung.

Betrachtet man Anthropomorphisierung unter dem bereits erläuterten Begriff der Ähnlichkeit, lässt sich die Arbeitshypothese (vgl. 2.6) formulieren, dass eine Anthropomorphisierung und Empathie nicht notwendig mit einer körperlichen Ähnlichkeit einhergehen müssen. Hier bietet sich das Bild einer zweistufigen Entwicklung an. Auf der ersten Stufe werden die Dinge nur „verlebendigt". Dadurch werden sie für den Menschen empathisch zugänglich. Ähnlich wie Tieren werden Dingen dann ein Wille, Geist, Wünsche oder Handlungsmacht zugesprochen. Im zweiten Schritt erfolgt dann die „Vermenschlichung" der Dinge. Hier spielt die körperliche Ähnlichkeit eine größere Rolle. In diese zweite Kategorie fallen beispielsweise Puppen und humanoide Roboter.



[Abb. 7 Stufen der Anthropomorphisierung]

3.14

Zwischenfazit Mensch-Ding Beziehung

Die in diesem Kapitel aufgestellten Arbeitshypothesen sollen hier in komprimierter Form erläutert werden.

Arbeitshypothese 11:
Dinge können sich dem Menschen entziehen und werden durch die klassische Wahrnehmung nicht direkt verstanden. Dies kann zu dem Versuch führen, das Ding durch Empathie zu erschließen. Dazu müssen aber entsprechende, lesbare Signale vorhanden sein

Arbeitshypothese 12:
Dinge die empathisch decoierbare Signale senden, bieten dem Mensch eine empathische Beziehung an. Dabei können die entsprechenden Affordanzen bewusst berücksichtig und gestaltet werden.

Arbeitshypothese 13:
Dinge besitzen neben ihren soziokulturellen Bedeutungen eine subjektive Bedeutungsebene, die sich emotional auf den Besitzer auswirkt und eine Form von Vertrautheit schafft, die Empathie begünstigt.

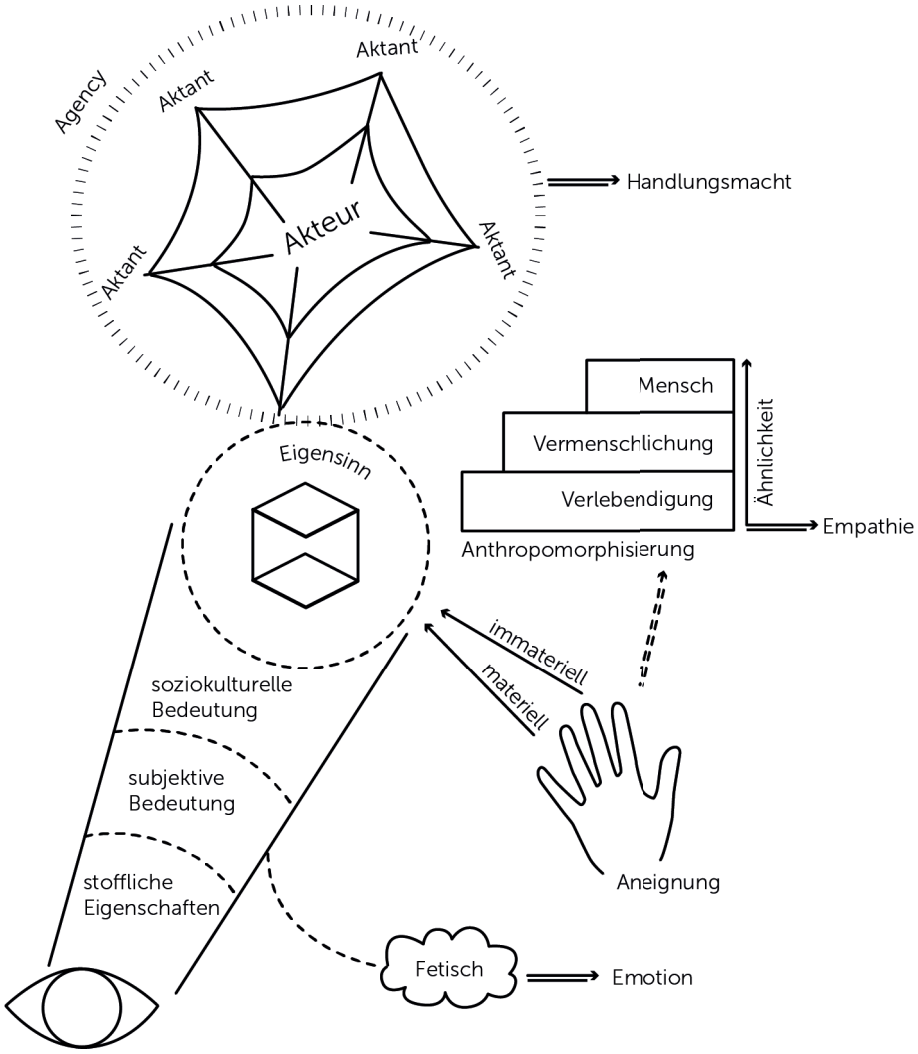
Arbeitshypothese 14:
Der Aneignungsprozess, insbesondere die materielle Umgestaltung und kulturelle Umwandlung sowie das „sich Eignen Machen" eines Dings, beeinflusst die unterstellte Ähnlichkeit und kann ein Ding auf diese Weise empathisch zugänglich machen.

Arbeitshypothese 15:
Materielle Agency lässt sich nicht mit einem Bewusstsein gleichsetzen und hat somit keinen Einfluss auf die Empathie gegenüber Objekten. Die besprochenen Ansätze machen deutlich, dass sich Agency zwar als Einfluss auf die Umwelt materialisiert, Dinge diese jedoch nur sekundär ausüben. Sie sind entweder Verkörperungen der Agency primärer Agenten oder ihnen wird nur im Zusammenschluss eines Aktanten Netzwerks eine Handlungsmacht zugesprochen. Das scheinbar einzige Objekt dem eine primäre Agency zugesprochen werden kann, ist zurzeit der Roboter.

Arbeitshypothese 16:
Bei fetischistischen Beziehungen handelt es sich nicht automatisch um empathische Beziehungen. Der Begriff Fetischismus beschreibt vor allem die Bereitschaft des Menschen neue Eigenschaften in den Dingen zu entdecken und diese emotional aufzuladen. Eine intensive Objektbeziehung, wie die zu einem Fetisch, begünstigt allerdings Anthropomorphisierung und damit Empathie.

Arbeitshypothese 17:
Anthropomorphisierung nutzt den Zusammenhang zwischen Empathie und Ähnlichkeit, um den Dingen einen Willen, Geist, Wünsche und Handlungsmacht zuzusprechen. Dabei ist eine Vermenschlichung nicht notwendig, eine Verlebendigung genügt. Hier bietet sich ein zweistufiges Modell der Anthropomorphisierung an. Während auf der unteren Stufe der Verlebendigung die körperliche Ähnlichkeit eine untergeordnete Rolle spielt, wird auf der zweiten Stufe das Objekt dem Menschen auch körperlich angenähert.

Bei der Auseinandersetzung mit der Bedeutung der Dinge für Menschen lässt sich feststellen, dass viele der Theorien den Fokus auf besondere Objektbeziehungen legen. Nicht jedes alltägliche Ding, von dem der Mensch umgeben ist hinterlässt, nachdem die Interaktion abgeschlossen ist einen bleibenden Eindruck. Daher ermöglicht nicht jedes Ding, sondern nur „besondere" Objekte eine empathische Mensch-Ding Beziehung. Was ein alltägliches Objekt „besonders" macht, unterliegt vornehmlich subjektiven Kriterien.



[Abb. 8 Modell verschiedener Objektbeziehungen]
Die erläuterten Ansätze der materiellen Kultur wie Wahrnehmung, Aneignung, Agency und Anthropomorphisierung werden hier zusammen aufgezeigt und miteinander verbunden.

4. Design

4.1

Die Gestaltung von Objekten

Gestaltung ist ein elementarer Teil jedes vom Menschen geschaffenen Objekts, gibt ihm seine Form, Funktion und Bedeutung. Gestaltung und Design nehmen direkt Einfluss auf die mögliche Mensch-Ding Beziehung, da sie Wahrnehmung und das Erleben und Erfahren des Objekts aktiv formen.

Dieter Rahms hat mit seinen 10 Thesen zu gutem Produktdesign, seine Schwerpunkte in der Gestaltung zusammengefasst. Diese bilden einen Leitfaden für Gestalter auf den oft zurückgegriffen oder verwiesen wird. Seine zehn Thesen besagen, dass gutes Produktdesign (1) innovativ, (2) brauchbar (3) ästhetisch (4) verständlich, (5) ehrlich, (6) unaufdringlich, (7) langlebig, (8) konsequent und (9) umweltfreundlich sein soll und dabei (10) so wenig Design wie möglich ist (vgl. Rams 2002).

Produktdesign fokussiert sich, neben der Ästhetik, vor allem auf den Umgang mit den Dingen. Wofür und wie wird das Designobjekt gebraucht, welche Funktionen erfüllt es und wie kann die Handhabung besonders angenehm und leicht gestaltet werden, sind hier zentrale Fragen. Neben den Bedürfnissen die das Objekt erfüllen soll, wird außerdem die Lesbarkeit des Dings im Design besonders berücksichtigt, um so der „Unlesbarkeit" von Dingen entgegenzuwirken.

Während im Zuge des Funktionalismus im frühen 20 Jahrhunderts vornehmlich die Funktion des Objekts seine Gestaltung prägte (vgl. Mareis 2014: 86f) findet seit den 1960ern ein Wandel statt, der sich von Funktion als wichtigster Parameter hin zur Bedeutung von Designobjekten wendet (vgl. ebd.: 102). Durch diese Ausrichtung wird die Eigenschaft der Dinge als Träger und Vermittler von Bedeutungen bewusst genutzt und gestaltet.

Im Zuge des technologischen Fortschritts und der Digitalisierung werden auch Objekte vermehrt „digitalisiert". Das Internet der Dinge (kurz IoT) ist die Verbindung zwischen virtueller und materieller Welt. IoT Technologie sorgt dafür, dass die Dinge mit dem Internet verbunden werden, untereinander vernetzt sind und sich so austauschen. Die Dinge „sprechen" nicht nur miteinander sie können erstmals, direkt mit dem Menschen kommunizieren. Alltägliche Dinge werden technologisch erweitert und so zu „verzauberten" Objekten (vgl. Rose 2014: 47). Die zentrale Aufgabe des Designers ist die Schnittstelle zwischen Mensch, Maschine und Technologie zu gestalten (vgl. Vitra Design Museum 2017: 5).

Einher mit dieser Veränderung geht die Notwendigkeit einer Auseinandersetzung mit Empathie und Emotion. David Rose nennt Lovability, als eine der sieben Fähigkeiten die „verzauberte" Objekte besitzen sollen (vgl. 2014: 190). Daher konzentrieren sich aktuelle Designpraktiken vermehrt auf die emotionale Beziehungsebene zwischen Mensch und Objekt. Die Bemühungen zielen vor allem darauf ab, das jeweilige Objekt zum „Liebling" des Kunden zu machen (vgl. Laine 2004: 71). Dafür werden die bekannten Parameter, um weitere Ebenen wie beispielsweise Storytelling erweitert. Die materiellen Objekte erfüllen so nicht nur funktionale, sondern auch emotionale Bedürfnisse. In einer weiteren Steigerung dieser Entwicklung werden die Produkte einer Marke zu Symbolträgern und verkörpern ganze Weltanschauungen. Bekannte Beispiele sind hier Apple und Tesla, die nicht nur ein Produkt, sondern die damit verbundenen Vorstellungen eines guten, zukünftigen Lebens verkaufen.

Anhand von drei Objekten, die oftmals eine besondere Rolle im Leben des Menschen spielen können, sollen exemplarisch verschiedene Ebenen der Mensch-Ding Beziehung aufgezeigt werden. Die Auseinandersetzung mit materieller Kultur und den verschiedenen Facetten der Objektbeziehungen hat verdeutlicht, dass sich nicht jedes Objekt für eine innige Beziehung eignet, daher wurden die drei Beispiele aufgrund ihrer besonderen Beziehung zum Menschen ausgewählt.

Die drei ausgewählten Objekte sind Auto, Smartphone und Roboter. Gemeinsam haben diese Objekte neben ihrem „besonderem Status", dass sie in hohem Maße das Leben beeinflussen können und Träger von Bedeutung sind. Exemplarisch soll ihre Rolle genauer beleuchtet und mögliche Zusammenhänge zwischen Objektbeziehung der Empathie diskutiert werden. Da Beziehungen jeder Art stark subjektiv gefärbt sind, können neben den, in den Beispielen beschriebenen Ebenen der Objektbeziehungen, durchaus weitere existieren. Es besteht hier kein Anspruch auf Vollständigkeit.

4.2

Das Automobil

Die Position des Autos in der Gesellschaft ist im Wandel. Die Endlichkeit fossiler Brennstoffe, die immer strengeren Emissionsvorgaben, aber auch soziale und räumliche Grenzen sorgen für eine Krise der Automobilität, die sich durch steigende Nutzung des ÖPNV in urbanen Ballungsgebieten und den sinkenden Anteil jüngerer Menschen mit Führerschein abzeichnet (vgl. Manderscheid 2013: 114). Dabei steigt grundsätzlich das Bedürfnis nach Mobilität und alternative Konzepte wie Carsharing oder Elektromobilität rücken vermehrt in den Fokus (vgl. ebd.: 116). Zudem wird verstärkt an Zukunftsprojekten wie dem autonomen Fahren gearbeitet.

Das Automobil ist durch eine lange Geschichte mit dem Menschen verbunden, die sich unter anderem durch immense und wachsende, soziale Strukturen äußert. Das typische Stadtbild der Gegenwart ist grundsätzlich auf Automobilverkehr ausgerichtet und eine Vielzahl gesellschaftlicher, rechtlicher und politischer Institution und Behörden regeln und ermöglichen die Integration des Automobils ins menschliche Leben (vgl. ebd.: 108). Es ist gleichzeitig Merkmal einer industrialisierten Gesellschaft (vgl. Manderscheid 2013: 105) und individuell eine wertvolle Ressource um die eigene Welt zu erweitern.

Neben seiner Bedeutung für die persönliche Mobilität existieren subjektive Beziehungsformen zwischen Mensch und Automobil, die sich auf verschiedenen Ebenen abspielen. Entscheidend ist dabei oftmals die Aussage, die das Automobil über die eigene Person macht. Subjektiv ist ein Automobil mehr als nur ein Fortbe-

wegungsmittel, es steht sinnbildlich für persönliche Freiheit und Unabhängigkeit. Ein eigenes Auto zu besitzen ist mit Gefühlen persönlicher Autonomie verbunden (vgl. Zittlau 2014) und hat Einfluss auf den Selbstwert.

Automobile sind trotz des gesellschaftlichen Wertewandels Statussymbole und werden mit Werten und Botschaften aufgeladen, die klar auf den eigenen Platz in der Gesellschaft und die innere Haltung verweisen (vgl. Pfeffer 2012: 216f.). Die Aussage des Automobils kann stark variieren und erstaunlich detaillierte Formen annehmen.

Das Automobil ist heute ein Alltagsobjekt, dennoch ist seine Anschaffung eine finanzielle Investition, der eine intensive Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Modellen und Marken vorausgeht. Bereits dadurch wird es als etwas wertvolles „Besonderes" kategorisiert. Auch die Instandhaltung des eigenen Fahrzeugs und der damit verbundene materielle Wert, ist an regelmäßige Überprüfung und Reparaturen geknüpft. Daher haben die meisten Autobesitzer ein Grundverständnis der Technik und des Innenlebens ihres Automobils und nehmen die Pflege des Objekts ernst. Sie kennen sich gut mit ihrem Fahrzeug aus und wissen um eventuelle Eigenheiten und Schwächen. Eine Fehlfunktion des Radios, bei Unebenheiten auf der Fahrbahn kann z.B. als eine Marotte des Fahrzeugs angesehen werden.

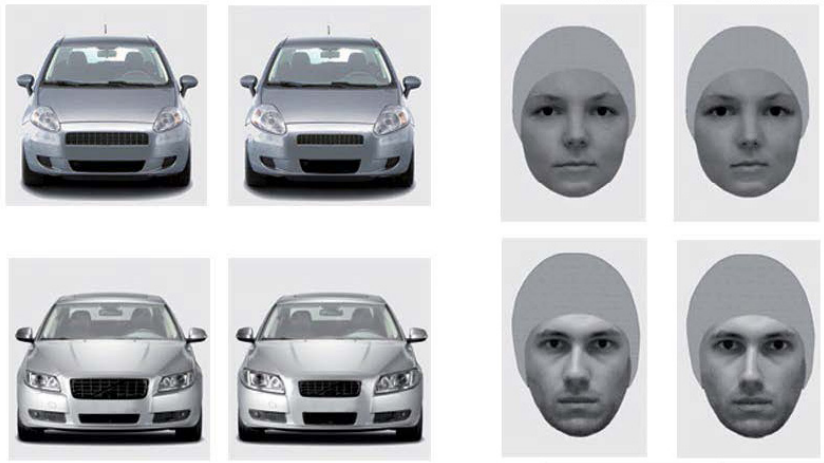
Die Objektbeziehung zum Automobil entsteht durch die primäre Funktion der Mobilität und die sekundäre als Statussymbol. Eine Anthropomorphisierung wird durch diese enge Beziehung bereits begünstigt. Aber auch die Formgestaltung des Autos trägt hierzu bei.

Eine Studie aus dem Jahr 2012 untersuchte die affektive Reaktion von Menschen auf Automobile (vgl. Miesler/ Leder/ Herrmann 2012: 17). Frühere Studien legen nahe, dass Menschen das Frontdesign eines Autos ähnlich wahrnehmen wie menschliche Gesichter. Die affektive Reaktion wurde in diesen Studien nicht berücksichtig und daher machten Miesere, Leder und Herrmann sie zu ihrem Forschungsgegenstand. Die Hypothese, dass eine affektive Reaktion auf die wahrgenommenen Gesichtszüge folgt, sollte untersucht werden. Außerdem sollte untersucht werden, ob und wie sich diese Reaktion bei wiederholter Exposition verändert (vgl. ebd.). Dazu wurde ein besonderer Stimulus, das Kindchenschema, gewählt, da dieser bekannterweise Affekt- und Annäherungsverhalten hervorruft.

Gesichter rufen grundsätzlich leicht affektive oder emotionale Reaktionen hervor. Dies gilt im Besonderen für das Kindchenschema, da es die allgemeinen äußerlichen Merkmale von Babys, jeder Spezies beschreibt. Unter diese Merkmale fallen beispielsweise eine runde Gesichtsform, große Augen, eine kleine Nase und eine hohe Stirnregion (vgl. ebd.: 19). Durch die Evolution bedingt ruft das Kindchenschema eine positive affektive Reaktion hervor, die oftmals einen Beschützerinstinkt auslöst, der zu Fürsorge und Zärtlichkeit anregt. Das Kindchenschema wird als harmlos und niedlich wahrgenommen und auch Tiere, Puppen und Animation- und Zeichentrickfiguren profitieren von seiner Wirkung.

Zur Untersuchung wurden anhand von Elektromyographie die Muskelbewegungen im Gesicht der Teilnehmer aufgezeichnet. Durch die Aufzeichnung der Muskelbewegungen können Gesichtsausdrücke die sich nicht vollständig formen sowie sehr kurze Reaktionen erfasst und als positiv bzw. negativ klassifiziert werden (vgl. ebd.: 20).

Im Zuge der Untersuchung wurden den Teilnehmern zwei Sets a 16 graustufiger Bilder gezeigt. Das eine Set enthielt Abbildungen von Autos, verschiedener Marken und Segmente. Um die Reaktionen der Teilnehmer nicht zu verfälschen, wurden auf den Bildern die Markenzeichen-, Namen und Logos entfernt. Das zweite Set bestand aus standardisierten menschlichen Gesichtern beider Geschlechter. Für jedes Bild wurde professionell eine zweite, dem Kindchenschema entsprechende Version erstellt. Hier wurden drei Merkmale ausgewählt und manipuliert: Augen und Scheinwerfer, Kühlergrill und Nase sowie Lufteinlassöffnung und Mund. Dabei wurden die Proportionen der Autofronten um 20% verändert und der Gesichter um 10%, da die menschlichen Proportionen sonst unnatürlich wirken.



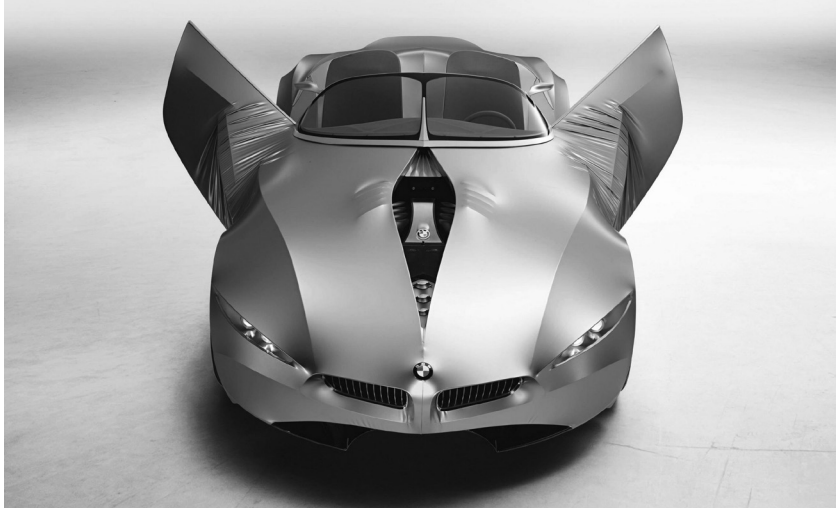
[Abb. 9 Kindchenschema Automobil und Mensch]

Die Befragung der Teilnehmer ergab, den Erwartungen entsprechend, dass die Version mit Kindchenschema beider Kategorien als niedlicher empfunden wurden (vgl. ebd.: 23). Auch die Ergebnisse der elektromyographischen Aufzeichnungen zeigten, dass die Kindchenschema Versionen der Automobile und der Gesichter eine stärkere und positive Reaktion in Form von Lächeln hervorriefen. Diese Reaktion wurde auch bei wiederholter Exposition mit demselben Reiz erneut hervorgerufen. Daher kann davon ausgegangen werden, dass der Effekt des Kindchenschemas und die affektive Reaktion unabhängig von Wiederholungen der Exposition aktiviert werden kann.

Zusammenfassend belegen die Ergebnisse der Studie, dass evolutionär signifikante Formen, wie Gesichter auch in Objekten erkannt werden und darüber hinaus eine schnelle, vermutlich automatische, affektive Reaktion auf entsprechende Produktdesigns ausgelöst werden. Die Autoren der Studie vermuten, dass es sich um eine angeborene Reaktion handelt, die daher auch bei wiederholter Exposition stabil blieb (vgl. ebd.: 27).

Da es sich bei der Reaktion auf das Kindchenschema um ein universelles Phänomen handelt, ist der Rückschluss naheliegend, dass jedes Produkt, dessen äußere Form sich diesem Schema annähert, eine positive affektive Reaktion hervorruft. Das Kindchenschma kann zudem auch Auslöser einer empathischen Reaktion sein, beziehungsweise wie Fritz Breithaupt (vgl. 2.9) ausführt, Empathie-Blockaden durchbrechen. Die evolutionär angelegte Reaktion auf Babys kann als Basis einer Beziehung dienen, die sowohl emotional als auch empathisch geprägt ist. Gleichzeitig wird auch die Anthropomorphisierung aktiviert.

Ein weiteres Automobil, dass durch sein besonders Design eine Anthropomorphisierung auslöst, ist das BMW Concept Car „GINA" (**G**eometrie und **F**unktion In "**N**-facher **A**usführung), das als Inspiration für ein Umdenken im Automobildesign entwickelt wurde (vgl. BMW Designworks 2008). Ginas silberne Karosserie besteht anders als üblich nicht aus Metall, sondern aus einem flexiblen Textilbezug. Dieser Bezug umspannt das Modell fast nahtlos und ist auf einer beweglichen Unterkonstruktion angebracht. Auf diese Weise werden die einzelnen Elemente nur dann sichtbar, wenn diese auch benötigt werden. Durch das außergewöhnliche Design erhält Gina die Fähigkeit, sich auf innovative Art an seine Umgebung und die Bedürfnisse des Nutzers anzupassen.



[Abb. 10 Gina]

Die Spannung des textilen Bezugs verändert sich mit den automatisierten Bewegungen Ginas, mal straff gespannt, dann gelöst und faltenwerfend wirkt die Karosserie wie Haut. Das Automobil erhält aufgrund seiner Materialität eine organische Qualität, die herkömmlichen Modellen fehlt. Das für die Anthropomorphisierung entscheidendste Merkmal sind jedoch die Frontscheinwerfer, die sich bei Bedarf wie Augen öffnen. Die Kombination aus organischer Form, Materialität und den menschenähnlichen Gesichtszügen des Frontdesigns lässt Gina lebendig erscheinen.

Das Erkennen eines Gesichts stößt gleichzeitig Assoziationsketten an, die zu Rückschlüssen auf bestimmte Eigenschaften und Charakterzüge führen. Der Gesamteindruck des Frontdesigns beeinflusst die Wahrnehmung des Automobils und kann Dominanz, Aggressivität oder Freundlichkeit suggerieren (vgl. Zittlau 2014). In einer Studie der Florida State University stimmten 96% der befragten Teilnehmer in ihrer Einschätzung, ob ein bestimmtes Frontdesign aggressiv oder devot wirke, überein (vgl. ebd.). Der Studienleiter Dennis Slice vermutet hier einen Zusammenhang zu der evolutionär entwickelten Fähigkeit des Menschen anhand des Antlitz einer anderen Person möglichst viel Information über sie abzuleiten.

Das Teile der Persönlichkeit im Gesicht abgelesen werden, hat direkt Auswirkungen auf die Antropomorphisierung des Gegenstands und auf die persönliche Haltung ihm gegenüber. Im Rahmen einer anderen Studie wurde das Konzept der „Markenpersönlichkeit", also das Set der menschlichen Charakteristika die mit einer Marke verbundenen werden, untersucht (vgl. Massey University 2016). Hier wurden die Teilnehmer gebeten, anhand von Bildern die Persönlichkeit von drei unterschiedlichen Steinen zu beschreiben. Die „Persönlichkeiten" der Steine wurden von den Probanden sehr detailliert ausgeführt und unter anderem als *„ein großer Geschäftsmann vom New Yorker Typ, reich, glatt, vielleicht ein wenig zwielichtig"*, *„ein Zigeuner oder ein Reisender, ein Hippie"* und *„liberal, attraktiv und weiblich"* umschrieben.

[Abb. 11 Things with faces 1]

[Abb. 12 Things with faces 2]

Ähnlich funktioniert der Hashtag #thingswithfaces (vgl. Instagram 2018) unter dem Nutzer des sozialen Netzwerks Instagram Bilder von alltäglichen Dingen, in denen sie ein Gesicht entdeckt haben, hochladen. Dabei assioziert der Gesichtsausdruck nicht nur denGemütszustand, sondern auch Persönlichkeitsmerkmale.

Das eingangs erwähnte Konzept des Autonomen Fahrens, damit sind Automobile gemeint, die nicht mehr vom Menschen gelenkt werden müssen, sondern dies durch ihre Programmierung autonom übernehmen (vgl. Maurer/ Gerdes/ Lenz u. a. 2015: 3), lässt das Automobil ähnlich wie bei Robotern zum Akteur werden. Dieses Konzept wird, sofern es sich erfolgreich realisieren lässt, die Beziehung zwischen Mensch und Automobil um eine neue Ebene erweitern und Anthropomorphisierung noch stärker anregen. Auch wie sich die Form aufgrund der Autonomie verändern wird, wenn Steuerelemente auf die Programmierung ausgerichtet werden und Fenster nur zum Vergnügen, nicht zur Sicht notwendig sind, sind spannende Fragen für künftiges empathisches Produktdesign.

4.3

Das Smartphone

Eine besonders intensive Objektbeziehung, die Menschen in der heutigen, polymedialen Gesellschaft pflegen, ist die zu ihrem Smartphone. Im Durchschnitt schauen Menschen alle 12 Minuten auf ihr Smartphone und berühren es über den Tag hinweg ca. 2.600 Mal (vgl. Wired 2018). Das Smartphone ist zu einem Alltagshelfer geworden, der durch die stetige Verbindung zum Internet dafür sorgt, dass unendliche Mengen an Informationen in unmittelbare Reichweite gelangen und der Austausch und Kommunikation mit anderen Menschen durch Text, Bild und Wort in Echtzeit möglich ist.

Ausgehend vom rein materiellen Objekt ist das Smartphone nicht dazu prädestiniert eine derart wichtige, enge Beziehung zum Menschen aufzubauen. Es besteht aus Metall und Glas. Der Kontakt fühlt sich den Materialien entsprechend unnachgiebig und kalt an, außerdem erscheint der Display im gesperrten Zustand in Form einer schwarzen Fläche. Damit steht das Smartphone im Kontrast zu „natürlichen" Materialen wie Holz, Stein und Stoff, auf die Menschen zurück greifen um ihren Lebensraum zu gestalten und ihren Körper zu verhüllen (vgl. Rose 2014: 21). Für David Rose ist eine Welt voller Bildschirme ein Alptraum (vgl. ebd.: 1) und er plädiert für ein Umdenken im Bereich Interfacedesign. Dennoch gehört das Smartphone für viele unverzichtbar zum alltäglichen Leben.

Gerade die „unpersönliche" Materialität des Geräts könnte ein Grund für den ausgeprägten Aneignungsprozess des Smartphones sein. Einer der ersten Bedienungsschritte ist die Einrichtung des

Geräts bei der Hintergrund, Klingelton etc. personalisiert und angepasst werden. Extern wird das Smartphone durch eine Schutzhülle personalisiert, dekoriert und enthält somit eine symbolische Ebene, die eine Aussage über die Identität und Persönlichkeit des Besitzers treffen kann. Durch die Sicherung des Geräts mit einem geheimen Code wird der Zugriff begrenzt und der Besitzer macht sich das Smartphone zu eigen.

Die Mensch-Smartphone Beziehung spielt sich auf weiteren Ebenden ab und kann dabei unterschiedliche Ausprägungen annehmen. Dabei führen vor allem die zahlreichen Möglichkeiten die das Smartphone bietet, zu einer engen Beziehung die sich oftmals als Abhängigkeit bezeichnen lässt (vgl. Wired 2018).

Durch die vielen über Apps angebotenen Dienste übernimmt das Smartphone zuverlässig verschiedene Aufgaben, wie Erinnerungsvermögen, Wissensabruf oder Orientierung für die, ohne Smartphone, das Gehirn zuständig ist. Damit wird es zu einer Erweiterung des Menschen (vgl. Heid 2015: 197), der sein Wissen durch schnelles Nachschlagen erweitern kann, sich per App an das nächste Meeting und den Geburtstag der Schwiegermutter erinnern lässt und dank GPS Navigation jederzeit sicher den schnellsten Weg findet. Eine Externalisierung von Wissen kann etwa bei Telefonnummern dazu führen, dass Informationen im Gedächtnis „gelöscht" oder gar nicht erst abgespeichert werden. Die Externalisierung von Wissen hat aber nicht erst mit dem Smartphone begonnen, sondern findet seit Menschen ihre Gedanken in Form von Zeichen oder Darstellungen auf Höhlenwänden hinterlassen haben, statt. Smartphones ermöglichen hier allerdings einen neuen, direkteren und besonders umfangreichen Zugang zu Informationen aller Art.

Diese Beziehung erinnert stark an die Akteur-Netzwerk Theorie von Bruno Latour, in der Mensch und Objekt zusammen ein Netzwerk und somit einen hybriden Aktant bilden. Innerhalb dieses hybriden Netzwerks ist das Smartphone symmetrisch zum Mensch und prägt aktiv die persönlichen Alltagspraktiken des Nutzers (vgl. ebd.: 201).

Thomas J. Heid hat diese Hybrid-Aktanten anhand von Interviews untersucht und die unterschiedlichen Ausprägungen dieser Beziehung dokumentiert. Die folgende Aussage eines 35-jährigen Marketingmanagers zeigt, wie in seiner persönlichen Nutzungspraxis das Smartphone zu einem „Reminder" wird.

„Wenn ich einen Termin habe, dann kommt der als Message hoch aufs Display. Ich las mich dann erinnern für jeden Termin. Vier Stunden davor und 15 Minuten davor. Vier Stunden so für den Hinterkopf, ah, das und das ist noch anstehend. 15 Minuten davor, ups, jetzt muss ich mich aber beeilen." (Heid 2015: 198)

Durch die Nutzung des Smartphone haben sich Wissensaneignung und der Umgang mit Informationen, sowie Denk- und Gedächtnisleistung verändert. Diese Externalisierung von Wissen und Gedächtnisleistung wird subjektiv nicht unbedingt als eine solche Erweiterung erkannt. Nur wenige der von Heid befragten Personen definierten die Nutzung ihres Smartphones als eine Erweiterung ihrer persönlichen geistigen Leistungsfähigkeit (vgl. ebd.: 198).

Eine Steigerung dieser Hybride lässt sich anhand von „virtuell-realen" Intimitätserfahrungen beobachten. Heid beschreibt die intime Praxis eines 28-jährigen Restaurantfachmanns über den Messaging Dienst WhatsApp eine Freundschaft unterhält, die sich fast ausschließlich online abspielt. Diese Beziehung ist geprägt durch abendliche Chats, die eine sexuelle Absicht verfolgen. Die beiden Personen kommunizieren in Echtzeit durch Textnachrichten und Bildaufnahmen, die im Verlauf des Chats zunehmend erotischer werden und in pornographischen Videosequenzen ihren Höhepunkt finden (vgl. ebd.: 198f). Diese Praxis ermöglicht ein „reales Erfahren von virtuell vermittelter, zwischenmenschlicher Nähe" (ebd.: 199). Das Smartphone übernimmt in diesem hybriden Netzwerk Funktion der eigenen Augen und wird gleichzeitig zu den Augen des anderen. Den Beschreibungen des Restaurantfachmanns nach wirkt es, als würde die Verbindung des eigenen, intimen Bedürfnisses und die körpernahe Interaktion mit dem Smartphone in der subjektiven Wahrnehmung, die Trennung zwischen der eigenen Person und dem Smartphone abmildern oder vollständig auflösen.

Ähnliches Verhalten wie in diesem Beispiel lassen sich auch anhand von Dating Apps beobachten. Hier bleibt der Kontakt oftmals rein virtuell und während das Smartphone aktiv ist, nimmt der Nutzer eine passive Rolle von Informationskonsum und Voyeurismus ein (vgl. ebd.: 200). Auf Basis seiner Untersuchungen fasst Heid zusammen:

„In der subjektiven Wahrnehmung der Smartphone-Nutzer können im Prozess der Hybridisierung die Grenzen zwischen Smartphone und Nutzer fließend sein und für diese beinahe bis zu Unkenntlichkeit verschwimmen, so dass das Smartphone situationsbedingt nicht nur als Extension, sondern auch als Teil des eigenen Körpers begriffen wird." (2015: 201)

Es ist eine Anthropomorphisierung des Smartphones möglich, da das Smartphone als „Partner" verstanden wird, gegebenenfalls einen Namen hat und somit beseelt oder schlichtweg als Teil des Selbst angesehen wird (vgl. ebd.: 196f.) Auf einer weiteren Ebene kann das Smartphone in seiner Komplexität, Arbeitsleistung und Anwendungsmöglichkeit ähnlich wie der Computer *„parallel zum menschlichen Geist"* verstanden werden (vgl. Mikocki 2013: 40). Das Smartphone wird in diesem Fall als Subjekt wahrgenommen, weil seine Leistungsfähigkeit derart hoch ist, dass sie einem eigenen „Gehirn" gleichkommt.

Eine weitere Ebene der Externalisierung entsteht, wenn Smartphones zu Trägern von persönlichen Erinnerungen werden. Urlaubsfotos, intime Nachrichten und andere digitale Mementos werden auf dem Smartphone festgehalten und gespeichert. Diese Ebene ähnelt einem Tagebuch und ist individuell von hoher Bedeutung, da anstelle allgemeinen Wissens, persönliche Erinnerungen externalisiert werden.

Die verschiedenen Ebenden sind nicht strikt getrennt, sondern können parallel existieren und ineinander übergehen. Hybridisierung und Anthropomprhisierung können ineinandergreifen. Eine naheliegende Überlegung ist, dass die Verbindung zwischen Smartphone und Mensch in einem Netzwerk Anthropomorphisierung begünstigt.

Die emotionale Beziehung zum eigenen Smartphone kann so unter Umständen auch empathische Ausformungen annehmen. Besonders, wenn das Smartphone als Erweiterung des Selbst verstanden wird. Aber auch wenn das Smartphone als ein vom Selbst getrennter „Helfer" oder „Partner" verstanden wird, kann Empathie entstehen.

Ein Beispiel dafür, wie eine derartige Beziehung weitergedacht aussehen könnte, ist der Film „Her" aus 2013 in dem sich der Schriftsteller Theodore, gespielt von Joaquin Phoenix, in das Betriebssystem Samantha, gesprochen von Scarlett Johansson verliebt und eine Beziehung mit ihr eingeht. Im Verlauf des Films, wird der Alltag dieser außergewöhnlichen Beziehung detailliert gezeigt. Die Beziehung der beiden endet überraschend, als Samantha sich in ein anderes Betriebssystem verliebt, weil es sie besser versteht (vgl. IMDb 2018).

4.4

Der Roboter

Die Populärkultur prägt besonders stark die Vorstellung, die Menschen von Robotern haben und die damit verbundene Erwartungshaltung. Durch Filme, TV-Serien, Bücher, Comics, Videospiele und Spielzeug wird ein Bild von Robotern gezeichnet und dargestellt, wie sie aussehen, sich verhalten und kommunizieren. Da die Mehrzahl der Menschen mit dieser Vorstellung aufwächst entsteht eine Fixierung auf humanoide Roboter (vgl. Palmerini/ Azzarri u.a. 2014: 15). Diese sind in Alltag noch eine Seltenheit, während nicht humanoide Formen von Robotern und robotischen Systemen bereits Einzug in Haushalte und somit den Alltag des Menschen gehalten haben (vgl. Rosenthal-von der Pütten/ Krämer/ Hoffmann u. a. 2013: 17). Finanziell erschwingliche Formen wie Drohnen, Pflegeroboter, Haushaltshilfen, Entertainmentroboter aber auch Industrieroboter, selbstfahrende Automobile oder selbstlernende Algorithmen nehmen Einfluss auf den Alltag und verändern das Leben des Menschen grundlegend (vgl. Vitra Design Museum 2017: 5).

Der klassischen Definition nach sind Roboter Maschinen, die komplexe Handlungsabläufe automatisch durchführen können, auf die sie mithilfe eines Computers programmiert werden (vgl. Oxford University Press 2018). Eine deutlich breiter aufgestellte Definition des Roboters liefert Carlo Rattis. Roboter benötigen nach Rattis keinen eigenen Körper, sondern nur Sensoren, Intelligenz und Aktoren (vgl. Vitra Design Museum 2017: 11). Damit sind datensammelnde Messgeräte, eine Software zur Datenauswertung und Geräte, die auf Basis dieser Informationen physisch messbare Reaktionen, beispielsweise Erzeugung von Licht oder Geräuschen,

auslösen, gemeint. Palmerini und Azzarri ergänzen weitere Merkmale wie die Selbststeuerung, verschiedene Level der Autonomie in Entscheidungen und Handlungen sowie die Fähigkeit zu lernen (vgl. Palmerini/ Azzarri u.a. 2014: 15f). Neben Humanoiden fallen eine Vielzahl robotischer Formen unter diese Definition.

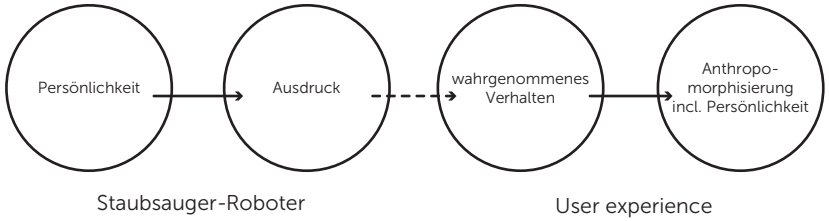
„Virtual robots, softbots, nanorobots, biorobotics, bionics, androids, humanoids, cyborgs, drones, exoskeletons are just some of the terms currently used to designate a robot, or some aspects of it, in scientific and popular languages." (ebd.)

Palmerini und Azzarri schlagen daher anstelle einer allgemeingültigen Definition eine Klassifizierung anhand eines Merkmalkatalogs vor. Dadurch kann jeder Roboter individuell betrachtet werden. Unter die Merkmale fallen die Aufgabe des Roboters, sein Umfeld und Einsatzgebiet, seine „Wesensart", seine Interaktionen mit Menschen und sein jeweiliges Level an Autonomie.

Ein „Körper" ist demnach kein ausschlaggebendes Merkmal für einen Roboter. Im Zuge dieser Arbeit werden jedoch ausschließlich Roboter, die einen Körper, eine Form oder ein virtuelles Abbild besitzen behandelt. Zudem stehen sogenannte „social robots" im Fokus, da diese anders als beispielsweise Industrieroboter, speziell auf soziale Interaktion, sowie emotionale und empathische Beziehungen zu Menschen ausgelegt sind.

Eine Vielzahl von Forschungen beschäftigen sich intensiv damit wie Roboter Emotionen ausdrücken können (vgl. Rosenthal-von der Pütten/ Krämer/ Hoffmann et al. 2013: 18f). Dabei werden die Roboter mit Mimik, Gestik und lautliche Äußerungen, sowie Lachen als para-verbalen Gefühlsausdruck, ausgestattet. Der Fokus liegt bei diesen Studien darauf, ob diese Formen des Gefühlsausdrucks glaubwürdig erscheinen und natürlich wirken. Außerdem soll erforscht werden, inwieweit sie Einfluss darauf nehmen ob die Interaktion von den Teilnehmern als positiv bewertet wird oder Auswirkungen auf die Durchführung von Aufgaben hat. Hier scheint sich die Arbeitshypothese aus 2.2 zu bestätigen. Sie ging davon aus, dass Menschen auf Objekte empathisch reagieren, wenn Signale nonverbaler Kommunikation wahrgenommen werden.

Aber auch ohne das Vorhandensein menschlicher Gesichtsausdrücke, können Menschen anhand der anderen Formen nonverbaler Kommunikation, eine Persönlichkeit und Charaktereigenschaften in Objekten erkennen. Eine Studie untersuchte in diesem Kontext, die User Experience von Staubsauger-Robotern und entwickelten basierend auf Interviews eine „optimale" Staubsauger-Roboter-Persönlichkeit (Hendriks/ Meerbeek/ Boess u. a. 2011: 187). Die Ergebnisse der Interviews, zu generell gewünschten Charaktereigenschaften wie „ruhig", „höflich" und „zuvorkommend", wurden in Form eines Videos animiert und den Teilnehmern gezeigt. Dabei wurde deutlich, dass eine Anthropomorphisierung bereits erreicht wird, wenn sich die „Persönlichkeit" des Roboters durch das Verhalten, anstelle der Form, ausdrückt. Die Teilnehmer erkannten die intendierten Eigenschaften, die Mehrzahl ordnete dem Roboter außerdem ein Geschlecht zu und benutzten die entsprechenden Artikel „Sie" oder „Er". Darüber hinaus wurde der Roboter von einigen Teilnehmern als lebendig empfunden und mit einem Haustier oder in einem Fall sogar mit einem Kleinkind verglichen (vgl. ebd.: 192).

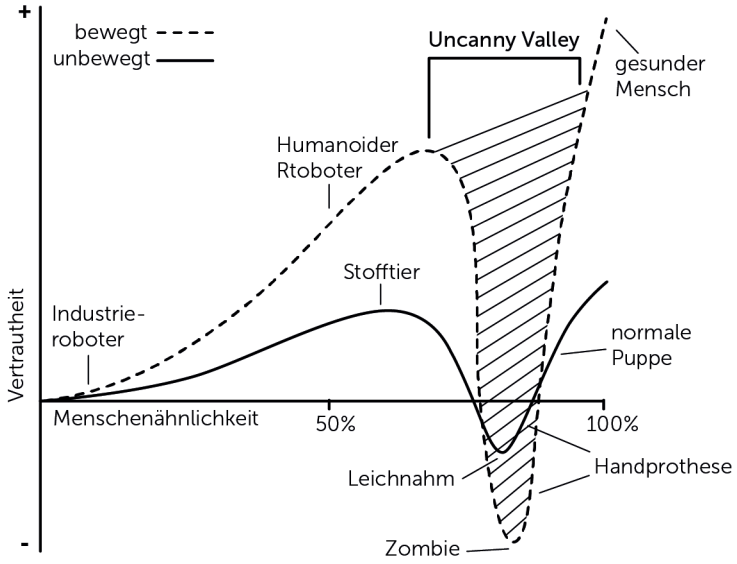


[Abb. 13 User experience Staubsauger-Roboter]

[Abb. 14 Roomba]

Das Menschen empathisch auf Roboter reagieren, ist nicht überraschend, Roboter sind eine Objektgruppe, die sich besonders gut zur Anthropomorphisierung eignet. Dennoch ist die Entwicklung eines Roboters, der dem Menschen gleicht und demnach eine vollendete Anthropomorphisierung ermöglicht, problematisch. Wird der Roboter dem Menschen zu ähnlich, erzeugt er Unbehagen. Dieses Phänomen wird mit dem Begriff „Uncanny Valley" beschrieben (vgl. Rose 2014: 40).

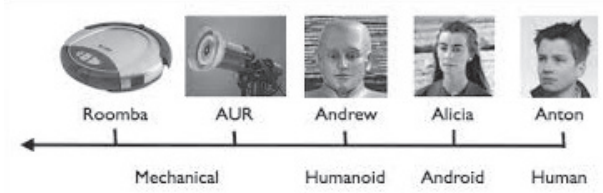
Masahiro Mori prägte im Jahr 1970 in seinen Ausführungen zur Akzeptanz von humanoiden Robotern diesen Begriff (vgl. Vitra Design Museum 2017: 24). Moris Akzeptanzkurve zeigt, dass anfangs mit steigender Menschenähnlichkeit auch die Vertrautheit mit dem Roboter steigt. Das „unheimliche Tal" beschreibt einen Akzeptanzeinbruch, der bei einem hohen Grad der Ähnlichkeit und Anthropomorphisierung eintritt. Ab diesem Punkt fällt die Vertrautheit drastisch ab und ein unheimliches Gefühl oder Unbehagen tritt ein. Auf Grund dieses Effekts werden abstrahierte Entitäten, deren „Künstlichkeit" eindeutig erkennbar ist, besser akzeptiert (vgl. ebd.).



[Abb. 15 Uncanny Valley]

Eine weitere Studie aus dem Jahr 2009 beschäftigt sich mit dem Zusammenhang von Anthropomorphisierung und Empathie bei Robotern (vgl. Riek u. a. 2009: 1-2). Es ging darum zu testen, ob Menschen eher Empathie zu humanoiden Robotern als zu mechanischen Robotern entwickeln.

Den Teilnehmern wurden im Rahmen des Experiments zwei Videos mit je einem von fünf Robotern gezeigt. Die Protagonisten unterschieden sich stark in ihrer Ähnlichkeit zum Menschen und deckten die ganze Bandbreite von Mensch, über humanoiden Roboter bis hin zu mechanischem Roboter ab (vgl. ebd.).



[Abb. 16 Skala der Protagonisten]

Der Unterschied zwischen beiden den Videos bestand darin, dass in einem der jeweiligen Protagonist negativ behandelt, d.h. angeschrien, geschubst und zu peinlichen Handlungen gezwungen wurde während im anderen der Protagonist alltägliche banale Handlungen, wie putzen ausführte. Wenn die Teilnehmer alle Videos geschaut hatten, wurde anschließend die Frage gestellt welchen der Roboter sie bei einem Erdbeben retten würden. Hier wurde das Empfinden von Empathie an prosoziales Handeln geknüpft (vgl. ebd.).

Die Ergebnisse zeigten deutlich, dass die humanoiden Roboter bevorzugt „gerettet" wurden. So ergab die Auswertung, dass 47% Andrew, 39% Alicia, 6% AUR und 8% Roomba retten würden (vgl. ebd.). Riek u. a. sehen darin die Bestätigung ihrer Ausgangshypothese und vermuten hier eine Verbindung zur Simulation Theory (vgl. 2.8). Basierend auf ihren Ergebnissen stellten sie die Annahme auf, dass die Menschen im Experiment die Roboter mental „simulierten",

um so Zugang zu ihren emotionalen Zuständen zu gewinnen. Dabei galt, je ähnlicher der Roboter dem Menschen ist, desto leichter fiel die Simulation und desto eher wurde die Empathie durch eine Folgehandlung manifestiert. Außerdem stellt diese Studie die Überlegung auf, dass der Uncanny Valley Effekt auftritt, wenn Menschen humanoide Roboter simulieren und dabei auf Ungereimtheiten stoßen, die Zweifel an der Glaubwürdigkeit der Signale entstehen lassen. Der Simulationsvorgang wird gestört und ein Unbehagen tritt ein (vgl. ebd.).

In einer weiteren Studie macht Astrid Rosenthal-von der Pütten ebenfalls die emotionale Reaktion des Menschen auf einen Roboter zum Forschungsgegenstand (vgl. Rosenthal-von der Pütten/ Krämer/ Hoffmann u. a. 2013: 18f). Das Experiment wurde mit Hilfe des Dinosaurier-Roboter „Pleo" durchgeführt. Pleo ist ein 20 cm hoher und 50 cm langer Entertainmentroboter, der einem Baby Camarasaurus nachempfunden ist.

[Abb. 17 Pleo]

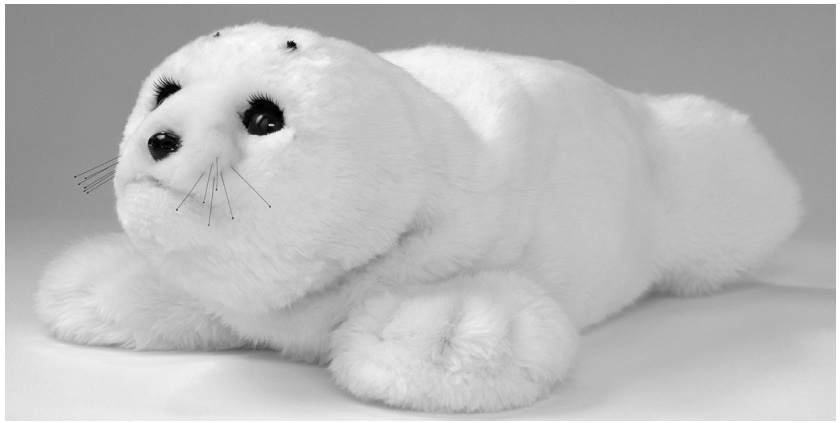
Auf Grund seiner technischen Ausstattung ist Pleo in der Lage sowohl Freude als auch Angst glaubwürdig zu zeigen. Zusätzlich kann er Schmerzreaktionen zum Ausdruck bringen. Wird Pleo gestreichelt, zeigt er eine positive Reaktion, beginnt zu schnurren und neigt den Hals dem Nutzer entgegen. Wird Pleo hingegen in eine dunkle Box gesetzt, reagiert er mit Lauten, die an Weinen erinnern. Wenn Pleo mit übermäßiger Kraft gehandhabt wird, reagieren die Kraftrückkopplungssenoren und verlangsamen Pleos Reaktion, als müsste er sich erholen (vgl. ebd.: 21). Pleo wurde von den Teilnehmern eindeutig als Roboter erkannt. Die Dinosaurierform war vorteilhaft, weil sie in keine bekannte Kategorie wie Hund oder Mensch fällt und so keine vertrauten Reaktionsmuster hervorruft (vgl. ebd. 21).

Den Teilnehmern wurden zwei Videos von Pleo gezeigt. Das eine „normale" Video zeigt Clips in denen Pleo von einer Person freundlich behandelt, gestreichelt und gefüttert wird. Dabei können die Teilnehmer Pleos Reaktion nicht nur sehen, sondern auch hören, beispielsweise in Form von Schnurren, fröhlichem Quietschen oder Plappern. Im anderen, dem „Folter"-Video sind Clips zu sehen, in denen Pleo von derselben Person gefoltert, geschlagen, fallen gelassen und gewürgt wird. Auch hier waren Pleos Laute wie Weinen, Grölen, Husten und Würgen zu hören.

Die Auswertung des Experiments ergab, dass die Teilnehmer emotional positiv bzw. negativ auf die Videos reagierten. Auch eine empathische Reaktion konnte ermittelt werden, die sich vornehmlich als Besorgnis äußerte. Dabei wurde festgestellt, dass das Folter Video eine stärkere emotionale und empathische Reaktion auslöste. Außerdem waren die Teilnehmer nach dem Folter Video eher gewillt Pleo Emotionen zuzuschreiben (vgl. ebd.: 29).

Wichtig für die Bewertung dieser Ergebnisse ist, dass vor allem die emotionale Reaktion untersucht wurde. Es gibt standardisierte Instrumente um emotionale Reaktionen zu messen und die Ergebnisse solcher Studien sind eindeutig zu belegen. Empathie zu messen ist hingegen komplizierter, daher ging das Team in der Studie davon aus, dass weitere Untersuchungen und Studien mit Messtechniken wie Verhaltensbeobachtung oder fMRI durchgeführt werden müssen, um hier verlässliche Ergebnisse zur Empathie zu erhalten (vgl. ebd.: 30).

Dass Roboter Einfluss auf Emotionen und Empathie von Menschen nehmen, ist wie die beschriebenen Beispiele zeigen, eindeutig belegt. Sie können als Begleiter Menschen unterstützen. Ein weiteres Beispiel dafür ist „Paro". Paro wurde von Takanori Shibata entwickelt und ist ein Therapieroboter für ältere Menschen oder Demenzkranke. Paro wurde bewusst nach dem Kindchenschema gestaltet, besitzt ein flauschiges Fell und große Kulleraugen. Er soll Trost und Zuneigung spenden und reagiert mit Hilfe seiner Berührungssensoren, optischen Sensoren, und Mikrofone auf Berührungen und verbale Äußerungen. Auf Liebkosungen reagiert er mit Schnurren, kann Bewegungen mit dem Kopf verfolgen und sich Namen inklusive seines eigenen merken. Seine positive psychologische, physiologische und soziale Wirkung wurde durch wissenschaftliche Studien belegt. Paro wird trotz kritischer Stimmen international in 30 Ländern weltweit zu medizinischen Zwecken eingesetzt (vgl. Vitra Design Museum 2017: 221).



[Abb. 18 Paro]

Diese Art sozialer Roboter bieten eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten und können konkret menschliches Leiden lindern. Der Umgang mit Robotern kann sowohl positive, als auch negative Emotionen bis hin zu einem Verlustgefühl hervorrufen. Der aktuelle und vor allem der zukünftige Einsatz von Robotern im persönlichen Umfeld des Menschen impliziert eine Vielzahl psychosozialer und gesellschaftlicher Prozesse, deren Auswirkung auf den Einzelnen und die sozialen Strukturen noch nicht hinreichend öffentlich diskutiert werden.

5. Fazit und Ausblick

Fazit und Ausblick

Diese Arbeit verfolgt aus einer interdisziplinären Perspektive die Forschungsgeschichte und verschiedene methodische Ansätze zur Beziehung zwischen Mensch und Ding.

Dabei wird deutlich wie komplex dieses Verhältnis ist. Die Kenntnis der verschiedenen Wirkungsmechanismen ist eine wichtige Grundlage für Designer bei der Entwicklung und Gestaltung von Produkten. Insbesondere die formative Wirkung der Dinge auf den Menschen und die Ausformungen dieser Beziehung können, wenn sie im Gestaltungsprozess berücksichtigt werden, zur Qualität des Designs beitragen.

Die Empathie steht im Fokus der Arbeit, um den empathischen Prozess in Bezug auf Dinge besser zu verstehen. Es konnten Arbeitshypothesen abgeleitet werden, die erläutern, wie eine empathische Beziehung zu unbelebten Objekten entstehen kann.

Als Ergebnis kristallisiert sich Ähnlichkeit zwischen Mensch und Objekt als entscheidender Faktor heraus. Das Zusammenspiel aus unterstellter Ähnlichkeit und materiellem Aneignungsprozess führt dazu, dass sich der Mensch das Objekt zu eigen macht und im Zuge dieses Prozesses die Ähnlichkeit zwischen sich und dem Objekt überschätzt. Je nach Empathieform sind weitere Merkmale wie ein unterstelltes Bewusstsein, Narration und der Gesamtkontext der beobachteten Situation von Bedeutung.

Die in der Untersuchung wiederholt besprochene Frage, nach der

Echtheit von Gefühlen stellte sich vor dem Hintergrund der Antropomorphisierung als unerheblich heraus, da alle „fehlende" Emotion dem Objekt schlichtweg zugesprochen werden kann. Auch das Konzept Materieller Agency hat nur geringe Implikationen, da sich Handlungsmacht nur in der Interaktion zum Menschen äußert. Die Anthropomorphisierung wurde als Schlüsselelement herausgearbeitet, da sie dazu führt, dass den Dingen ein Bewusstsein und menschliche Eigenschaften zugesprochen werden, welche intentionale Handlungen (Agency) mit einschließen. Untersuchungen zur Anthropomorphisierung zeigen ein zweistufiges Modell aus Verlebendigung und Vermenschlichung, zudem wurden weitere für die Wahrnehmung von Lebewesen gültige Parameter in ihrer Wirkung bei der Anthropomorphisierung erläutert. Das Phänomen des Uncanny Valley erfordert eine kritische Auseinandersetzung mit der Vermenschlichung von Dingen.

Während für die Mehrzahl unbelebter Objekte das Design den Fokus auf die emotionalen Beziehungsebenen legt und auf diese Weise fetischähnliche Formen des Interagierens entwickelt, ist bei Objekten, die sich im besonderen Maße für eine Anthropomorphisierung eignen der Fokus auf die Empathie zu legen.

Ein Katalog allgemein gültiger Leitlinnen zur Gestaltung emphatischer Objekte kann aufgrund der vorliegend Beziehungsanalyse nicht abgeleitet werden, da mit jedem Produkt individuelle Anforderungen verbunden sind, die in jedem Fall gesondert analysiert und berücksichtig werden müssen.

Empathie beeinflusst das Miteinander von Menschen positiv und auch im Bezug zu Dingen unterstützt sie eine positive Objektbeziehung. Dennoch ist eine Welt, in der alle Dinge darauf ausgelegt sind empathische Beziehungen aufzubauen, kein erstrebenswerter Zustand. Dies hat mehrere Gründe die im Gestaltungsprozess reflektiert und berücksichtigt werden sollten.

Zum einen ist Empathie ein kognitiver Prozess und daher für das Individuum mit Kosten verbunden. Aufmerksamkeit ist ein hart umkämpftes Gut und der Wert vieler Produkte wird bereits an der Länge des Zeitraums bemessen, in dem sie den Nutzer fesseln.

Ein ökonomischer Umgang mit Empathie ist daher aus Selbstschutz notwendig. Aus Sicht der Industrie mag dies nicht erstrebenswert sein. Aus Sicht des Einzelnen und der Gesellschaft ist allerdings ist eine Ökonomie der Empathie zu Dingen wünschenswert.

Darüber hinaus wirft eine empathische Mensch-Objekt Beziehung im psychologisch- sozialen Kontext ethische Fragen auf, die auch die Gestaltung betreffen. Ist es beispielsweise ethisch vertretbar ein Objekt so zu gestalten, dass der Nutzer ein schlechtes Gewissen bekommt, wenn er die Interaktion beendet? Ersetzt ein Objekt, dass sich leicht anthropomorphisieren lässt, menschliche soziale Interaktion und fördert Isolation? Wird die Beziehung zum Objekt, weil sie konfliktfreier abläuft, einer zwischenmenschlichen Beziehung vorgezogen? Persönliche Abhängigkeit von einem Objekt ist schon auf der emotionalen Ebene gefährlich, eine Erweiterung um die empathische Ebene könnte verstärkend wirken. Die technische Utopie belebter Objekte darf keine soziale Dystophie erzeugen.

Eine intensive, emotionale und empathische Beziehung zu Objekten kann eine reduzierende Wirkung auf das Verlangen nach „Neuem" haben und Konsumverhalten bremsen. Empathie könnte in diesem Kontext die Beziehungsdauer verlängern und zu langlebigeren Objektbeziehungen führen. Hierin könnte eine besondere Herausforderung und Chance für den Designprozess liegen, indem Strategien verfolgt werden, die nachhaltige, persönliche Interaktion mit Dingen über Empathie fördern.

Darüber hinaus ist für die persönliche Zukunft der Autorin im Feld der Mensch-Ding Beziehung, die explizite Auseinandersetzung mit Emotionen zu Objekten von Interesse. Was in dieser Arbeit nur am Rande behandelt wurde verlangt nach einer gezielten Betrachtung. Eine zusätzliche Erweiterung der Untersuchungen könnte insbesondere digitale Services und Smart Devices und die dortigen Einflussbereiche der Empathie fokussieren.

Literaturverzeichnis

Argyle, Michael (1988): „Körpersprache & Kommunikation". 10. Auflage 2013. Paderborn

Bateson, Daniel C. (2009): „These Things Called Empathy: Eight Related but Distinct Phenomena" in Decety, Jean/ Ickes, William [Hrsg.] „The Social Neuroscience of Empathy". The MIT Press. Cambridge

Bredekamp, Horst (2015): „Der Bildakt" [Neufassung.] Berlin

Bredekamp, Horst (2018): „Bildakt" in Lauschke, Marion/ Pablo, Schneider [Hrsg.]: „23 Manifeste Zu Bildakt Und Verkörperung". Berlin

Breger, Claudia (2010): „Empathie Und Erzählung". Freiburg i.Br. [u.a.]

Breithaupt, Fritz (2009): „Kulturen der Empathie". Berlin

Breithaupt, Fritz (2017): „Die Dunkle Seite der Empathie". Berlin

Böhme, Hartmut (2006): „Fetischismus und Kultur eine andere Theorie der Moderne" Reinbek bei Hamburg

Coplan, Amy/ Goldie, Peter (2011): „Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives". New York

Curtis, Robin (2008): „Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder" in montage AV Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation Ausgabe: Immersion 17/2/2008, S. 89-107

Currie, Gregory Paul (2011): „Empathy for objects" in: Coplan, Amy /Goldie, Peter [Hrsg.] „Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives". Oxford University Press. New York, S. 82-95.

Csikszentmihalyi, Mihaly/ Rochberg-Halton, Eugene (1989): „Der Sinn Der Dinge" München

Depner, Anamaria (2015): „Dinge in Bewegung, zum Rollenwandel materieller Objekte, eine ethnographische Studie über den Umzug ins Altenheim". Bielefeld

de Waal, Frans (2009): „Das Prinzip Empathie". München

Fludernik, Monika (2008): „Erzähltheorie" [2. Aufl.] . Darmstadt

Gell, Alfred (1989): „Art and Agency. An anthropological theory" Oxford

Gibson, James J. (1979): „The Ecological Approach to Visual Perception". Boston

Goleman, Daniel (1997): „Emotionale Intelligenz" [ungekürzte Ausgabe 2011] München

Guski, Rainer (1996): „Wahrnehmen: ein Lehrbuch". Stuttgart

Guski, Rainer (2000): „Wahrnehmung. Eine Einführung in die Psychologie der menschlichen Informationsaufnahme". [2. Überarbeitete Ausgabe] Stuttgart & Köln

Hahn, Hans Peter (2014): „Materielle Kultur. Eine Einführung" 2. Überarbeitete Auflage. Berlin

Hahn, Hans Peter (2015): „Die geringen Dinge des Alltags. Kritische Anmerkungen zu einigen aktuellen Trends der Material Culture Studies" in: Braun, Karl/ Dieterich, Claus-Marco/ Treiber, Angela [Hrsg.]: „Materialisierung von Kultur. Diskurse Dinge Praktiken" Würzburg S. 28-42

Hahn, Hans Peter (2016): „Der Eigensinn der Dinge: warum sich Objekte in bestimmten Momenten anders verhalten, als sie es sollten" Freiburg

Heid, Thomas J. (2015): „Mensch-Smartphone-Partnerschaften und Hybrid-Aktaten - Zum Wandel des Alltags von Smartphone-Nutzern" in Braun, Karl/ Dieterich, Claus-Marco/ Treiber, Angela [Hrsg.]: „Materialisierung von Kultur. Diskurse Dinge Praktiken" Würzburg S. 194-202

Hendriks, Bram/ Meerbeek, Bernt/ Boess, Stella u. a. (2011): „Robot Vacuum Cleaner Personality and Behavior" in International Journal of Social Robotics
April 2011, Volume 3, Issue 2, S. 187–195

Jones, Andrew M. / Boivin, Nicole (2010): „The malice of inanimate objects: material agency" in: Hicks, Dan /Beaudry, Marc C. [Hrsg.]: „The Oxford Handbook of Material Culture Studies". New York S. 333-351

Köppen, Eva (2017): „Empathy by Design, Untersuchungen einer Empathie geleiteten Reorganisation der Arbeitsweise". Köln

Kross, Juliet (2009): „Über die Grenzen der Einfühlung." in Curtis, Robin/ Bruno, Giuliana [Hrsg.] „Einfühlung: zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts". München, S. 105-126

Laine, Meri (2004): „Pockets and bags: understanding experiences with portable objects" in Koskinen, Ilpo/ Battarbee, Katja/ Mattelmäki, Tuuli [Hrsg.] „Empathic Design. User Experience in Product Design" S. 69-82

Latour, Bruno (2007): „Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft" Frankfurt am Main

Lauer, David (2013): „Leiblichkeit und Begrifflichkeit Überlegungen zum Begriff der Wahrnehmung nach McDowell und Merleau-Ponty." in Wahrnehmen–Fühlen–Handeln. Phänomenologie im Wettstreit der Methoden. Paderborn

Macdonald, Sharon (2015): „How Things Matter: Stories form Nuremberg" in: Braun, Karl/ Dieterich, Claus-Marco/ Treiber, Angela [Hrsg.]: „Materialisierung von Kultur. Diskurse Dinge Praktiken". Würzburg, S. 13-27

Manderscheid, Katharina (2013): „Automobile Subjekte" in Scheiner, Joachim [Hrsg.], „Dortmunder Konferenz Raum- und Planungsforschung: Mobilitäten und Immobilitäten" Essen, S. 105-121

Mareis, Claudia (2014): „Theorien des Designs. Zur Einführung". Hamburg

Maurer, Markus/ Gerdes, J. Christian/ Lenz, Barbara/ Winner, Hermann (2015): „Autonomes Fahren. Technische, rechtliche und gesellschaftliche Aspekte" Berlin und Heidelberg

Miesler, Linder/ Leder, Helmut/ Herrmann, Andreas (2012). „Isn't It Cute: An Evolutionary Perspective of Baby-Schema Effects in Visual Product Designs" im International Journal of Design, 5(3), S. 17-30

Mikocki, Timon (2013): „Anthropomorphismen von Dingen bei ausgewählten Vertretern der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur" [Dissertation] Wien

Norman, Don (2013): „The Design of Everyday Things. Revised and Expanded Edition". New York

Nowak, Magdalena (2011): „The Complicated History of Einfühlung" in ARGUMENT: Biannual Philosophical Journal Issue No: 2, S. 301-326
Palmerini, Erica/ Azzarri, Federico u. a. (2014) : „RoboLaw. Regulating Emerging Robotic Technologies in Europe: Robotics facing Law and Ethics"

Pfeffer, Melina (2012): „Anthropomorphisierung Im Animationsfilm". München

Preston, Stephanie D./ de Waal, Frans B. M. (2002): „Empathy: Its ultimate and proximate bases" in Behavioral and Brain Sciences, Volume 25(1), 1-20.

Riek, Laurel D./ Rabinowitch, Tal-Chen/ Chakrabarti, Bhismadev/ Robinson, Peter (2009): „How anthropomorphism affects empathy toward robots" In Proceedings of the 4th ACM/IEEE international conference on Human robot interaction New York, NY, USA, 245-246.

Rifkin, Jeremy (2010): „Die empatische Zivilisation. Wege zu einem globalen Bewusstsein". Frankfurt & New York

Rosa, Hartmut (2016): „Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung" Berlin

Rose, David (2014): „Enchanted Objects. Design, Human Desire And The Internet Of Things" New York

Rosenthal-von der Pütten, Astrid M./ Krämer, Nicole C./ Hoffmann, Laura et al. (2013): „An Experimental Study on Emotional Reactions Towards a Robot" in International Journal of Social Robotics Volume 5, Issue 1, S. 17–34

Samida, Stefanie /Eggert, Manfred K. H./ Hahn, Hans Peter (2014): „Handbuch Materielle Kultur". Stuttgart [u.a.]

Steininger, Ivo/ Basseler, Michael (2011): „Narrative Empathie: Zum Zusammenhang von Lernen und Erzählen aus literatur- und kulturwissenschaftlicher sowie didaktischer Perspektive" in: Hartung, Olaf/ Steininger, Ivo/ Fuchs, Thorsten [Hrsg.]: „Lernen und Erzählen interdisziplinär" Wiesbaden S. 103-122

Schneider, Wolfgang Ludwig (2008): „Handlungsbegriff, Handlungsverstehen und die Rationalisierung sozialen Handelns: Max Weber" in: „Grundlagen der soziologischen Theorie. Band 1" VS Verlag für Sozialwissenschaften

Tietel, Erhard (1995): „Das Zwischending. Die Anthropomorphisierung und Personifizierung des Computers" Regensburg

Vitra Design Museum (2017): Ausstellungskatalog „Hello,Robot. Design zwischen Mensch und Maschine" [Hrsg.] Kries, Mateo/ Thun-Hohenstein, Christoph/ Klein, Amelie. zu Altenburg

Assheuer, Thomas [24. August 2006] „Unser inneres Afrika" [URL] https://www.zeit.de/2006/35/ST-Boehme [Zugriffsdatum 18.12.2018]

BMW Designworks (2008) „Gina" [URL] http://www.bmwgroupdesignworks.com/work/bmw-gina/ [Zugriffsdatum 02.01.2019]

Charova, Kseniya/ Schaeffer, Cameron/ Garron, Lucas (2011) „Computers and Robots: Decision-Makers in an Automated World - Robotic Nurses" [URL] https://cs.stanford.edu/people/eroberts/cs201/projects/2010-11/ComputersMakingDecisions/robotic-nurses/index.html [Zugriffsdatum 29.12.2018]

Duden Online „Artefakt" [URL] https://www.duden.de/node/704604/revisions/1785802/view [Zugriffsdatum 10.11.2018]

Duden Online „Ding" [URL] https://www.duden.de/node/650420/revisions/1943506/view [Zugriffsdatum 10.11.2018]

Duden Online „Gegenstand" [URL] https://www.duden.de/node/646426/revisions/1943798/view [Zugriffsdatum 10.11.2018]

Duden Online „Objekt" [URL] https://www.duden.de/node/666699/revisions/1953098/view [Zugriffsdatum 10.11.2018]

Duden Online „Sache" [URL] https://www.duden.de/node/665332/revisions/1975266/view [Zugriffsdatum 10.11.2018]

IMDb „Her" [URL] https://www.imdb.com/title/tt1798709/ [Zugriffsdatum 31.12.2018]

Instagram (2018): #things with faces [URL] https://www.instagram.com/explore/tags/thingswithfaces/?hl=de [Zugriffsdatum 04.01.2019]

Glausiusz, Josie (2015) „Empathy for Inanimate Objects" in The American Scholar [URL] https://theamericanscholar.org/empathy-for-inanimate-objects/#.W8tE0BMzZ-V [Zugriffsdatum 08.11.2018]

Lauschke, Marion (2013) „Bildakt-Theorie" [URL] http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Bildakt-Theorie [Zugriffsdatum 21.12.2018]

Ludwig, Andreas (2011): Materielle Kultur, Version: 1.0 [URL] http://docupedia.de/zg/Materielle_Kultur?oldid=125469 [Zugriffsdatum 08.11.2018]

Massey University (2016): „Ig Nobel award winners assess the personality

of rocks" [URL] http://www.massey.ac.nz/massey/about-massey/news/article.cfm?mnarticle_uuid=C3F-B8BCD-B161-DA96-E97B-3D37C-7F55AD5
[Zugriffsdatum 03.01.2019]

Oxford University Press „Definition Robot"[URL] https://en.oxforddictionaries.com/definition/robot
[Zugriffsdatum 30.12.2018]

Rams, Dieter (2002) „10 Thesen von Dieter Rams über gutes Produktdesign" [URL] http://www.designwissen.net/seiten/10-thesen-von-dieter-rams-ueber-gutes-produktdesign
[Zugriffsdatum 04.01.2019]

WIRED (2018): „The WIRED Guide to Internet Addiction"
[URL] https://www.wired.com/story/wired-guide-to-internet-addiction/
[Zugriffsdatum 31.12.2018]

Zittlau, Jörg (19.11.2014): „Die Liebe zum Auto wirkt wie Sex und Kokain"
[URL] https://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article134493767/Die-Liebe-zum-Auto-wirkt-wie-Sex-und-Kokain.html
[Zugriffsdatum 02.01.2019]

Zukunftsinstitut (2018) „Konnektivität Glossar" [URL] https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/mtglossar/konnektivitaet-glossar/
[Zugriffsdatum 04.01.2019]

Abbildungsverzeichnis

Abb.1 | Seite 30 | Russische Puppe
de Waal, Frans (2009): „Das Prinzip Empathie“. München S. 270
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb. 2 | Seite 55 | Architektur der Empathie
Breithaupt, Fritz (2017): „Die Dunkle Seite der Empathie“. Berlin S. 93
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb. 3 | Seite 58 | Drei Personen Modell der Empathie
Breithaupt, Fritz (2017): „Die Dunkle Seite der Empathie“. Berlin S. 106
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb. 4 | Seite 68 | Modell der empathischen Mensch-Ding Beziehung

Abb. 5 | Seite 78 | Assimilation und Akkommodation
Hahn, Hans Peter (2014): „Materielle Kultur. Eine Einführung“
2. Überarbeitete Auflage. Berlin S.30
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb. 6 | Seite 90 | Aneignung von Dingen
Hahn, Hans Peter (2014): „Materielle Kultur. Eine Einführung“
2. Überarbeitete Auflage. Berlin S. 102
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb. 7 | Seite 113 | Stufen der Anthropomorphisierung

Abb. 8 | Seite 116 | Modell verschiedener Objektbeziehungen

Abb. 9 | Seite 126 | Kindchenschema Automobil und Mensch
Miesler, Linder/ Leder, Helmut/ Herrmann, Andreas (2012).
„Isn’t It Cute: An Evolutionary Perspective of Baby-Schema Effects in Visual Product Designs“ im International Journal of Design, 5(3), S. 21

Abb. 10 | Seite 127 | Gina
BMW Designworks (2008) „Gina“
[URL] https://www.topspeed.com/cars/bmw/2008-bmw-gina-light-visionary-model-ar58825.html

Abb. 11 | Seite 129 | Things with faces 1
Benaud via Flicker
https://www.flickr.com/photos/benaud/3754372590/
umgesetzt in schwarz/weiß: Marta Weniger

Abb. 12 | Seite 129 | Things with faces 2
Benaud via Flicker
https://www.flickr.com/photos/benaud/3754369900/in/al-bum-72157621817066218/
umgesetzt in schwarz/weiß: Marta Weniger

Abb.13 | Seite 137 | User Experience
Hendriks, Bram/ Meerbeek, Bernt/ Boess, Stella u. a. (2011): „Robot Vacuum Cleaner Personality and Behavior" in International Journal of Social Robotics April 2011, Volume 3, Issue 2, S. 188
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb.14 | Seite 137 | Roomba
Roomba Staubsauger der Firma irobot
https://www.wired.com/review/review-irobot-roomba-690/

Abb. 15 | Seite 138 | Uncanny valley
https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/die-anthropomorphismus-falle/
gestalterische Umsetzung: Marta Weniger

Abb. 16 | Seite 139 | Skala der Protagonisten
Riek, Laurel D./ Rabinowitch,Tal-Chen/ Chakrabarti, Bhismadev/ Robinson, Peter (2009): „How anthropomorphism affects empathy toward robots" In Proceedings of the 4th ACM/IEEE international conference on Human robot interaction New York, S. 2

Abb. 17 | Seite 140 | Pleo
Pleno Robot Toy der Firma Innvo
https://www.coolstuff.de/Pleo

Abb. 18 | Seite 142 | Paro
Vitra Design Museum (2017): Ausstellungskatalog „Hello, Robot. Design zwischen Mensch und Maschine" [Hrsg.] Kries, Mateo/ Thun-Hohenstein, Christoph/ Klein, Amelie. zu Altenburg, S. 221

Alle Bildrechte liegen beim jeweiligen Urheber.

Alle nicht mit Quellen ausgezeichneten Bilder sind von der Autorin entwickelt und umgesetzt worden.

Diese Arbeit entstand im Rahmen einer Masterarbeit im Wintersemester 2018/2019 an der Hochschule für Gestaltung in Pforzheim.

STUDIENGANG
Master of Arts Creative Direction

PRÜFER
Erstkorrektor: Prof. Thomas Hensel
Zweitkorrektor: Matthias Kohlmann

AUTOR:
Marta Weniger, 318225
marta.weniger@gmx.net

© 2019
Marta Weniger

GESTALTUNG & SATZ
Marta Weniger

KORREKTORAT
Gerd-Christian Weniger

VERWENDETE SCHRIFT
Museo Sans

PAPIER
100g. FSC Zertifiziert

DRUCK & BINDUNG
Sedruck.de

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche gekennzeichnet.

Diese Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

Düsseldorf, 14. 01. 2019

Marta Weniger