



Der Schein des Anderen. Empathie und Virtualität

Einleitung

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts schrieb Edward M. Forster eine weitsichtige Erzählung mit dem Titel *The machine stops*, die die Virtualisierung der Realität vorwegnimmt (Forster 1989). Sie schildert eine Endzeit, in der die Menschen voneinander isoliert in bienenwabenähnlichen Kammern unter einer unbewohnbaren Erde leben. Eine mythisch-allgegenwärtige Maschine versorgt sie mit künstlicher Luft, Tablettenahrung, Lesestoff, Fernsehprogrammen und allen Annehmlichkeiten. Sie stellt auch eine visuelle Telekommunikation zwischen ihnen her, denn reale Begegnungen erfordern einen Transport außerhalb der Höhlen, dem die geschwächten Körper und Sinne nicht mehr gewachsen sind. Über Generationen hinweg ist die Abhängigkeit von der Maschine schließlich so gewachsen, dass die Menschen ersten Anzeichen von Funktionsstörungen im Versorgungssystem hilflos gegenüberstehen, bis die Maschine eines Tages plötzlich stehen bleibt und die Menschen am Einbruch der nackten Realität zugrunde gehen.

Am Ende des Jahrhunderts haben die Brüder Wachowski mit ihrem Film *Matrix* (1999) diese Negativutopie wieder aufgenommen. Intelligente Maschinen beherrschen darin die Erde und züchten die Menschen in gigantischen Plantagen, um ihre Gehirnströme als Energiequelle zu nutzen. Dazu wird ihren Gehirnen eine simulierte Wirklichkeit eingespeist, die ‚Matrix‘. Die erlebte Welt besteht in Wahrheit nur aus den endlosen digitalen Zeichenreihen, die zu Beginn des Films über die Leinwand laufen. Offensichtlich äußert sich in ‚Matrix‘ die tiefe Verunsicherung durch eine elektronische Welt, die sich zu einer planetaren künstlichen Intelligenz verselbständigt und zunehmend ihre eigene Wirklichkeit generiert. Virtualität ist zu einem zentralen Thema der Postmoderne und des 21. Jahrhunderts geworden.

Freilich ist die Frage nach dem Verhältnis von Schein und Wirklichkeit ein menschliches Grundthema, und zwar deshalb, weil wir im Unterschied zu Tieren die Wirklichkeit immer auch unter Vorbehalt stellen, uns etwas Nicht-Seiendes vorstellen können, das heißt, weil

wir so denken und so tun können *als ob*. Die Sprachform des Irrealis – wäre, hätte, könnte – ist der Ausdruck unserer Befähigung zur Phantasie, zur Fiktionalität und damit auch zur Virtualität. Doch bis ins 20. Jahrhundert eröffnete diese Fähigkeit in erster Linie die Möglichkeit zu Probewelten, Gegenentwürfen, zur vorübergehenden Lockerung des Zwangs der Wirklichkeit. Schiller sah im Spiel und in der Kunst, also im Raum des ‚als-ob‘, auch den Raum der Freiheit gegenüber der Arbeit, die sich alltäglich an der Natur abmüht. Dass der Mensch nur dort ganz Mensch sei, wo er spielt, konnte nur gesagt werden, solange das Spiel die Gegenwelt zur Realität blieb – also die Ausnahme von der Regel. Heute jedoch durchdringt die Virtualität immer mehr Bereiche der alltäglichen Lebenswelt – der Arbeit, der Beziehungen, der Freizeit. Visuelle Medien und digitale Kommunikation beherrschen unser Leben in einem Maß, dass wir ohne sie oft kaum noch existieren könnten. Sie werden zu einer Wirklichkeitsmaschine, an die wir angeschlossen sind wie die Menschen in Edward Forsters Erzählung.

Zur theoretischen Begleitung dieser Entwicklung eignen sich besonders (neuro-)konstruktivistische Philosophien. Die Welt aus medialen Bildern und Telepräsenzen legt eine Erkenntnistheorie nahe, in der die Welt selbst als Bild ausgegeben wird – sei es als Produkt subjektiver Wahrnehmungsschemata oder als Konstrukt von Datenverarbeitungen im Gehirn. Unsere Sinnesorganisation selbst, so heißt es, vermittelt gar nicht Wirklichkeit, sondern erzeugt nur biologisch nützliche, überlebenstaugliche Fiktionen, ein ‚Kopfkino‘, einen ‚Phenospace‘ oder ‚Ego-Tunnel‘. Zwischen Realität, Fiktion und Illusion lässt sich dann nicht mehr sinnvoll unterscheiden: „Die zeitgenössische Begeisterung für das Vordringen des Menschen in künstliche virtuelle Welten übersieht, dass wir uns immer schon in einem *biologisch* erzeugten ‚Phenospace‘ befinden: innerhalb einer durch mentale Simulation erzeugten virtuellen Realität“ (Metzinger 1999, 243); „unser Gehirn [erzeugt] eine Simulation der Welt, die so perfekt ist, dass wir sie nicht als ein Bild in unserem eigenen Geist erkennen können [...] Wir leben unser bewusstes Leben im Ego-Tunnel“ (Metzinger 2009, 21f.).

In diesem Ego-Tunnel gibt es auch zum anderen Menschen nur einen virtuellen Weg, nämlich über die interne Simulation. Das Gehirn simuliert die an anderen Körpern wahrgenommenen Ausdrucksformen und Handlungen durch die virtuelle Aktivierung unserer eigenen Körperzustände und überträgt diese Quasi-Erlebnisse dann

auf die anderen, so als ob wir an ihrer Stelle wären. Hier treffen sich die neurophilosophischen Konzepte mit den Simulationstheorien der sozialen Kognition (Gordon 1996; Gallese 2002; 2005; Goldman 2006). Empathie und soziales Verstehen werden damit zu Projektionen innerer Repräsentationen oder Modelle auf andere. Man könnte etwas pointiert sagen, dass die Person, die eine andere wahrnimmt, nicht wirklich mit ihr interagiert, sondern nur mit inneren Modellen oder Simulationen ihrer Handlungen.

Der Neurokonstruktivismus entspricht einer gesellschaftlichen Entwicklung, in der die Unterscheidung von Künstlichem und Natürlichem, von Bild und Original, Schein und Wirklichkeit zunehmend nivelliert wird. Doch dem zugrunde liegt die schon erwähnte Befähigung des Menschen zur Fiktion, zur Simulation, zum als-ob. Und wir werden sehen, dass auch die Wahrnehmung des anderen, die empathische Intersubjektivität häufig Elemente von Fiktionalität enthält; ja dass die Empathie sich überhaupt von der Begegnung abkoppeln und ins Fiktive und Illusionäre übergreifen kann. Wir verbinden uns, so könnte man sagen, durchaus empathisch auch mit unseren eigenen Projektionen. Einerseits ist damit die Reichweite menschlicher Empathie nahezu unbegrenzt, andererseits aber erfasst sie, je weiter sie sich von der unmittelbaren leibhaftigen Erfahrung entkoppelt, nicht mehr den anderen selbst, sondern nur noch ein Bild, ja eine häufig undurchschaute Projektion – den Schein des anderen.

Ich werde im Folgenden zunächst das eigentümliche Verhältnis von Empathie und Virtualität beschreiben, um dann auf dieser Grundlage weiter zu fragen, welche Folgen die zunehmende Virtualisierung von Wahrnehmung und Kommunikation für die Entwicklung der Intersubjektivität und der Beziehungen in unserer Kultur hat.

Empathie und Virtualität

Betrachten wir zunächst das Verhältnis von Empathie und Virtualität. Enthält Empathie nicht selbst bereits eine fiktionale Komponente – ein Moment von ‚als-ob‘? – Die Schwierigkeiten, das komplexe Phänomen der Empathie zu erfassen, reichen zurück bis zur Einführung des Begriffs gegen Ende des 19. Jahrhundert und spiegeln sich in der aktuellen Auseinandersetzung zwischen konkurrierenden

Theorien: Theorie-Theorie, Simulationstheorie, Theorie der direkten Wahrnehmung, der leiblichen Kommunikation oder der Interaktion (vgl. zum Überblick den Beitrag von Tobias Schlicht in diesem Band). Diese Schwierigkeit liegt zweifellos in der Komplexität des Phänomens selbst begründet. Einfühlung verläuft in Stufen und enthält verschiedene Komponenten. Ich werde im Folgenden vereinfacht zwei Stufen unterscheiden, eine primäre und eine sekundäre Empathie.¹

Primäre Empathie: implizite oder leibliche Komponenten

Primäre Empathie beruht auf der unmittelbaren, leibhaftigen Begegnung mit dem anderen, auf der zwischenleiblichen Interaktion. Wenn wir einen anderen in Zorn ausbrechen sehen, nehmen wir sein Gefühl unmittelbar im Ausdruck und Verhalten wahr. Dazu bedarf es keiner inneren Simulation der Wut, die erst wir in uns selbst wachrufen müssten, um sie dann auf den anderen zu übertragen, ebenso wenig wie einer Theorie über menschliches Verhalten, die uns darüber belehrt, was seine heftige Stimme, seine geballten Fäuste und sein zorniger Gesichtsausdruck bedeuten. Wie bereits Scheler (1973, 301f.) argumentierte, nehmen wir im Lächeln des anderen unmittelbar die Freude, in seinen Tränen das Leid oder in seinem Erröten die Scham wahr, denn wir erleben den anderen primär als psychophysische Ausdruckseinheit. Daran ist freilich auch die Resonanz unseres eigenen Leibes beteiligt: Der Zornausdruck ruft Empfindungen von Spannung, Zusammenzucken, Rückzugstendenzen hervor, und diese unterschwellig Empfindungen gehen mit in die Wahrnehmung des Zornigen ein. Gefühle werden im Ausdruck verständlich, weil er einen leiblichen Eindruck hervorruft: Man spürt den anderen am eigenen Leib, auch wenn dieses Spüren nicht selbst thematisch wird, also implizit bleibt (Fuchs & De Jaegher 2009; Froese & Fuchs 2012).

Dieser Eindruck, den der andere auf uns macht, ruft nun seinerseits einen Ausdruck in uns hervor (z.B. einen irritierten oder ängstli-

¹ Eine dritte Stufe wäre die von Edith Stein beschriebene „iterierte Empathie“ (d.h. die Wahrnehmung der Empathie des anderen, wie sie sich auf die eigene Person zurückbezieht), die hier jedoch außer Betracht bleiben soll (vgl. Stein 1980, 18f.; Thompson 2001).

chen Ausdruck), der wiederum vom anderen wahrgenommen wird und dessen leibliches Befinden modifiziert. So entsteht eine kreisförmige, leiblich-affektive Kommunikation, in die beide Partner in der Regel ohne Bewusstheit einbezogen sind. Wenn sich zwei Menschen begegnen, tasten ihre Leiber einander ab, ihre Blicke und Handlungsimpulse greifen am anderen Leib an, und ihr sensomotorisches Körperschema verleibt sich den anderen gleichsam ein, so dass wir mit Schmitz auch von einer *wechselseitigen Einleibung* oder *Inkorporation* sprechen können (Schmitz 1989; 2001, 29-54; Fuchs & De Jaegher 2009; Froese & Fuchs 2012).

Erweiterte Empathie: explizite oder imaginative Komponenten

Damit habe ich kurz die Dynamik der leiblichen Kommunikation oder der Zwischenleiblichkeit skizziert, die der primären Empathie zugrunde liegt.² Nun sind die Möglichkeiten des einfühlenden Verstehens damit freilich noch nicht erschöpft. Auf der Grundlage der primären Empathie sind wir nämlich auch in der Lage, uns die Situation des anderen als solche bewusst zu machen, sie uns zu vergegenwärtigen: Was könnte ihn so zornig gemacht, empört oder verletzt haben, warum war er gerade in dieser Situation dafür so empfindlich, usw. Damit erweitern wir unser Verständnis und vertiefen die Einfühlung. Noch weiter führt die Möglichkeit, sich selbst in den anderen hineinzusetzen: Ich stelle mir vor, wie ich an seiner Stelle empfinden oder reagieren würde. Spätestens hier gebrauchen wir eine Form der Simulation, die ich aber lieber als Perspektivenübernahme oder auch *imaginative Transposition* bezeichnen möchte.

Diese Komponente der Empathie ist freilich von ganz anderer Art als die erste. Sie enthält zum einen eine *explizite Operation*, eben die bewusste Vergegenwärtigung der Situation des anderen, häufig mit Hilfe zusätzlicher, nicht der Situation unmittelbar zu entnehmender Informationen über ihn; zum anderen bedeutet sie eine *imaginative Operation*, nämlich die Transposition mit dem Bewusstsein des ‚als-

² Vgl. zum Begriff der Zwischenleiblichkeit (*intercorporéité*) Merleau-Ponty (2003, 256). – Sie entspricht etwa dem Stadium der Säuglingsentwicklung bis zum Ende des 1. Lebensjahres, das in der Entwicklungspsychologie als „primäre Intersubjektivität“ bezeichnet wird (Trevarthen 1979): Auch der Säugling ist mit 12 Monaten durchaus zu einer differenzierten Wahrnehmung der Gefühlsäußerungen anderer in der Lage.

ob‘ (als ob ich der andere wäre). Somit können wir eine primäre, implizite oder leibliche Empathie von einer erweiterten, expliziten oder imaginativen Empathie unterscheiden. Die letztere enthält bereits ein Element von Virtualität.

Werfen wir an dieser Stelle einen kurzen Blick auf die gegenwärtig gängigen Simulationstheorien. In ihren verschiedenen Versionen missdeuten oder übersehen sie offensichtlich die Ebene der primären Empathie:

Zum einen begreifen sie die leibliche Resonanz fälschlich als Simulation: Tatsächlich besteht hier gar kein ‚als-ob‘, denn die Leibempfindungen und Bewegungsanmutungen, die in der Begegnung mit dem anderen mitschwingen, gehen nur implizit in die Wahrnehmung seines Ausdrucks ein.³ In Polanyis (1985) Terminologie könnte man die leibliche Resonanz als *proximale*, den Ausdruck des anderen als *distale* Komponente der zwischenleiblichen Wahrnehmung bezeichnen: Die proximale Komponente wird gar nicht als solche ‚aufgerufen‘, sondern immer schon auf die distale Komponente hin überschritten bzw. für sie transparent; sie ist nur das *Medium* der Zwischenleiblichkeit. Die implizite soziale Wahrnehmung bedarf daher weder einer internen Simulation noch einer Rückprojektion des Simulierten auf den andern.

Zum anderen verallgemeinert die Simulationstheorie, etwa in Goldmans (2006) Version, unzulässig die Möglichkeit der imaginativen Vergegenwärtigung oder der Simulation. Freilich gibt es für sie typische Situationen: Wenn ich von jemandem höre, er habe in letzter Minute den Flug verpasst, kann ich mich in sein Missgeschick hineinversetzen, als hätte ich es gerade selbst erlebt, und so seine Enttäuschung oder seinen Zorn nachempfinden. Doch diese Form der Imagination taucht eben erst auf höherer, in der Regel verbal strukturierter Ebene der sozialen Kognition auf, für das unmittelbare Erfassen etwa des Zorns des anderen ist sie nicht erforderlich.

³ Das gilt auch dann, wenn die leibliche Resonanz imitative Komponenten enthält, etwa Bewegungsanmutungen, die – möglicherweise über das neuronale Spiegelsystem vermittelt – den Gesten oder Handlungen des anderen entsprechen. Auch sie werden in aller Regel nicht als solche bewusst, so dass der komplexe Vorgang der Simulation und Rückprojektion gar nicht stattfinden kann. – Zur Kritik an der Verlegung der Simulation in *subpersonale* bzw. neuronale Prozesse vgl. Gallagher (2007).

Fiktionale Empathie

Kehren wir nun zurück zu den Beziehungen von Empathie und Virtualität, die mit der erweiterten Empathie noch nicht erschöpft sind. Wir können unsere Empathie nämlich auch auf fiktive Personen oder nicht-personale Agenten ausdehnen – ich bezeichne dies als *fiktionale Empathie*. Zu ihren Anlässen und Gegenständen gehören z.B.

- unbelebte Objekte wie etwa die sich umeinander bewegenden geometrischen Figuren im Experiment von Heider und Simmel (1944), die bei Versuchspersonen den Eindruck von intentionalen Bewegungen erweckten und sie dazu veranlassten, etwa zwischen einem Kreis und einem Dreieck eine Liebesbeziehung herzustellen;
- Roboter, Avatare oder Computer, die eine als-ob-Intentionalität zeigen – man denke etwa an HAL, den Bordcomputer des Raumschiffs aus Stanley Kubricks *2001– Odyssee im Weltraum*, der im Verlauf des Films mehr und mehr ein personales Eigenleben entwickelt, ja dessen ‚Tod‘ man schließlich empathisch mitempfindet;
- Abbildungen von Personen (Fotos, Porträts etc.) ebenso wie Personen in Filmen;
- Romanfiguren wie etwa Oliver Twist oder Anna Karenina (Radford & Weston 1975);
- Briefe oder andere Nachrichten von realen, aber nicht gegenwärtigen Personen.

Wie wir sehen, gibt es offenbar sehr unterschiedliche Anlässe für fiktionale Empathie:

- zum einen unbelebte Objekte, die durch ihre Ausdrucksqualitäten oder Bewegungsgestalten unsere leibliche Resonanz anregen⁴;
- zum anderen Objekte, die durch ihr Verhalten Absichtlichkeit, Intentionalität nahe legen (gesteigert durch die Möglichkeit der Interaktion mit diesen Objekten wie beim Computerspiel oder im Cyberspace);

⁴ Dies ist bei Kindern noch sehr ausgeprägt, die etwa einen leeren Luftballon als „armen Ballon“ ansprechen, eine fallende Linie als „traurig“ oder eine auf der Seite liegende Tasse als „müde“ empfinden; vgl. Werner (1959). Dementsprechend „beleben“ Kinder häufig ihre Spielsachen und fühlen ihnen ein Quasi-Bewusstsein ein.

- schließlich Personen, die uns nur virtuell, in Form von Bildern, Filmen oder in der Vorstellung gegeben sind, wobei hier noch einmal zwischen realen (nicht gegenwärtigen) und rein fiktiven Personen zu unterscheiden ist.

Solche Anlässe zur Empathie sind allerdings immer begleitet von einem *als-ob-Bewusstsein*, das in unterschiedlichen Formen auftritt: als Bildbewusstsein (ein Bild *als* Bild, einen Film *als* Film sehen, nicht als die dargestellte Realität), als Phantasie-Bewusstsein (die eigene Vorstellung *als* Vorstellung erkennen), im Symbol- oder Metaphernverständnis (etwa wenn ein Kind eine Banane spielerisch als Telefonhörer gebraucht) oder auch im Rollenspiel (etwa wenn das Kind ‚Kapitän‘ oder ‚Räuber‘ spielt). Wenn wir uns also in einen Schauspieler im Theater einfühlen, dann mit dem zumindest latenten Bewusstsein, dass er seine Rolle nur spielt.⁵ Im Fall des Kinofilms ist dieses Bewusstsein zwar aufgrund der tieferen Immersion des Zuschauers in das Geschehen meist ganz in den Hintergrund gedrängt, bleibt aber im Normalfall gleichwohl erhalten.⁶ Wir suspendieren das Wissen um die Fiktionalität des Gesehenen, wir geben uns dem Schein hin, aber doch immer mit einer ‚doppelten Buchführung‘.

Besteht nun eigentlich ein prinzipieller Unterschied zwischen realer und fiktionaler Empathie? – Was die primäre oder zwischenleibliche Empathie betrifft, so lassen bestimmte Formen der Fiktionalität diese bis zu einem gewissen Grad durchaus zu – man denke an die Interaktion mit einem fiktiven Agenten im Cyberspace oder an die Identifizierung mit einer Filmfigur, die hinsichtlich der Intensität der Gefühle durchaus an reale Begegnungen heranreichen, ja sie darin sogar übertreffen kann. Aber auch die sekundäre Empathie, also die imaginative Transposition enthält, wie zuvor ausgeführt, eine Kom-

⁵ Das wird an der Irritation oder dem Erschrecken deutlich, das uns befallen würde, wenn der Schauspieler plötzlich erkennbar ‚aus der Rolle fallen‘ oder etwa einen realen Schwächeanfall erleiden würde.

⁶ Mit unserem latenten fiktionalen Bewusstsein im Kino spielt meisterhaft Woody Allens Film *The Purple Rose of Cairo* (1985): Während darin eine Kinoszuschauerin, wie schon an den Abenden zuvor, ihren männlichen Helden wieder schmachtend im Film verfolgt, verlässt dieser plötzlich die Leinwand und steigt zu ihr hinunter in den Saal. Die anderen Schauspieler im weiterlaufenden Film sind darüber empört, fallen gleichfalls aus dem Drehbuch und versuchen vergeblich, ihren Mitspieler wieder zur Rückkehr in den Film zu veranlassen. Die Schachtelung der Fiktionen wird noch dadurch betont, dass Allens Film den gleichen Namen trägt wie der Film, dem die Kinoszuschauerin verfallen ist.

ponente von Virtualität, ein als-ob-Bewusstsein: Auch hier werde ich ja nicht wirklich der andere, wenn ich mich in ihn hineinversetze.

Worin liegt dann der Unterschied? – Natürlich bleiben wir uns in der fiktionalen Empathie dessen bewusst, dass wir nicht wirklich mit leibhaft gegenwärtigen anderen zu tun haben, denn selbst der Schauspieler im Theater interagiert nicht direkt mit uns. Im Normalfall unterliegen wir dabei also keiner ontologischen Täuschung, keiner Verwechslung von Fiktion und Wirklichkeit. Das als-ob-Bewusstsein ist hier von anderer Natur: Während die imaginative Transposition den anderen als real gegeben auffasst und das ‚als-ob‘ nur dem intentionalen Akt der Transposition selbst gilt (‚als ob ich an seiner Stelle wäre‘), setzt das fiktionale Bewusstsein den anderen als *nicht-real gegeben* (das gilt auch für das Theater, insofern hier zwar die Schauspielerin, aber nicht Maria Stuart real gegeben ist). Gleichwohl bleibt die Empathie möglich, denn indem wir uns dem Schein hingeben, lassen wir das als-ob-Bewusstsein soweit in den Hintergrund treten, dass die fiktive Gestalt der realen an Einfühlungsmöglichkeiten nicht nachsteht – im Gegenteil. Das sogenannte *paradox of fiction* – also die Tatsache, dass wir für eine Person Empathie empfinden können, von der wir doch wissen, dass sie gar nicht existiert – beruht nicht etwa auf einer irrationalen Einstellung oder gar einer Illusion, sondern auf der Eigenart des fiktionalen Bewusstseins, in ‚doppelter Buchführung‘ zwischen den beiden Auffassungen des Geschehens zu oszillieren.⁷

Dieses Doppelbewusstsein ist allerdings eine kognitiv anspruchsvolle Leistung, eine Errungenschaft der frühen Kindheit (Fuchs 2012), die prekär bleibt und auch verloren gehen kann – dann wird der Schein zur illusionären Wirklichkeit. Das ist ein klassisches Motiv der Literatur: Ovids Pygmalion verliebt sich in die von ihm selbst geschaffene Statue der Aphrodite, und sie gewinnt dadurch Lebendigkeit. E. T. A. Hoffmanns Student Nathanael wird von der Automatenpuppe Olympia bezaubert, während er seine menschliche Verlobte Clara im Wahn als leblosen Automat beschimpft und von sich stößt. Hier geht also die Empathie in Illusion und Projektion eigener Phantasiegebilde auf die Realität über.

In der Psychopathologie ist die Psychose häufig mit einem Zusammenbruch des imaginativen ‚als-ob‘ verbunden. In der Literatur sind Fälle beschrieben, in denen suchtartiges Computerspielen eine

⁷ Vgl. zum *paradox of fiction* Radford & Weston (1975); Lamarque (1981); Carroll (2007).

wahnhafte Einfühlung auslöste: Die jugendlichen Patienten hielten ab einem gewissen Zeitpunkt ihren Computer für belebt und wädhnten, er treibe mit ihnen ein hinterhältiges Spiel (Podoll et al. 2000; Schmidt-Siegel et al. 2004). Sie konnten also die für das Bildbewusstsein konstitutive ikonische Differenz (Boehm 1978) zwischen Bildträger und Bildgegenstand nicht aufrechterhalten. Besonders eindrucksvoll ist schließlich das Phänomen des „Transitivismus“ in der Schizophrenie (vgl. Fuchs 2010). Hier büßt die Fremdwahrnehmung das ‚als-ob‘ ein und geht in eine Verschmelzung von Selbst und Anderem über, wie etwa im folgenden Fallbeispiel:

Ein junger Patient war im Gespräch häufig verwirrt, da er nicht mehr zwischen sich und dem Gesprächspartner zu unterscheiden vermochte. Er wusste dann nicht mehr, welche Gedanken zu wem gehörten, und hatte das Gefühl, dass sein Gegenüber irgendwie in ihn eindrang, eine Erfahrung, die seine Identität erschütterte und extrem beängstigend war. Wenn er die Straße entlang ging, vermied er es sorgfältig, sein Spiegelbild in den Schaufenstern der Geschäfte zu betrachten, denn er war sich nicht sicher, auf welcher Seite er sich tatsächlich befand (Parnas 2003, 232, eigene Übersetzung).

Hier wird deutlich, dass die Perspektivenübernahme oder imaginative Transposition ein ähnliches als-ob-Bewusstsein erfordert wie die Wahrnehmung des eigenen Spiegelbildes. Die Interaktion mit anderen beruht auf der Fähigkeit, zwischen der eigenen, leiblichen Perspektive und der virtuell eingenommenen Perspektive des anderen zu wechseln und *zugleich zu unterscheiden*, also sich selbst gegenüber dem anderen zu behaupten. Bricht dieses Doppelbewusstsein zusammen, so kommt es gleichsam zu einer entgrenzten Empathie, und das Subjekt geht in der Wahrnehmung des anderen sich selbst verloren.

Zwischenresümee

Empathie hat sich als komplexes Phänomen erwiesen, bestehend einerseits aus implizit-leiblichen Komponenten, die sich aus der unmittelbaren Zwischenleiblichkeit ergeben, andererseits aus explizit-kognitiven und virtuellen Komponenten, die durch das Bild-, Vorstellung- und Phantasiebewusstsein, d.h. durch ein unterschiedlich geartetes als-ob-Bewusstsein ermöglicht werden. Diese Komponenten sind je nach Situation unterschiedlich gewichtet; wir können sie auch in folgender Reihe zunehmender Virtualität anordnen:

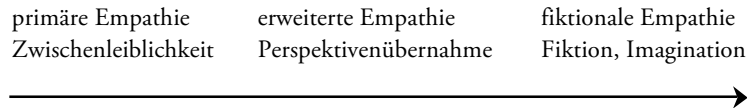


Abb. 1: Modalitäten der Empathie

Das bedeutet: Je unmittelbarer ich mit dem anderen in leiblichem Kontakt stehe und dabei in eine gemeinsame Situation einbezogen bin, desto mehr steht die primäre Empathie im Vordergrund. Umgekehrt: Je mehr die leibliche Kommunikation in den Hintergrund tritt, desto wichtiger wird in der Regel die virtuelle oder imaginative Komponente der Empathie. Dabei wird der Grad der Immersion, also des Eintauchens in die virtuelle Welt bzw. der Identifikation mit ihren Figuren, von unterschiedlichen Faktoren beeinflusst: Literarische Texte vermögen uns durch innere Monologe o.ä. unmittelbar mit dem ‚Innenleben‘ der Figuren bekannt zu machen; Filme steigern unsere Empathie mit den dargestellten Personen besonders durch Schnittfolge, Nahaufnahmen, Begleitmusik o.ä. Mit den virtuellen Realitäten schließlich erreicht die Immersion eine neue Stufe, nämlich durch die Möglichkeit, mit den virtuellen Figuren, Avataren o.ä. leiblich zu interagieren.

Freilich bewegt sich die fiktionale Empathie im Raum des Vorstellungsvermögens, der Einbildungskraft – ich bleibe damit in gewissem Sinn in meiner Eigenwelt, denn vorstellen lässt sich vieles, und es besteht immer die Gefahr, dass ich dabei meinen Projektionen unterliege.⁸ Die leibhaftige Gegenwart des anderen hingegen hat ihre eigene Widerständigkeit. Denn ebenso wie mir der andere in seinem Leib erscheint, entzieht er sich mir auch. Die leibliche Kommunikation verläuft nicht etwa bruchlos, sie bedeutet keine vollständige Einfühlung oder Verschmelzung – das würde zu einem hypnotischen Zustand führen – sondern sie enthält eine subtile Oszillation zwischen Resonanzen und Dissonanzen, die den Prozess der Interaktion vorantreiben. In der Säuglingsforschung hat Tronick (1998) zeigen kön-

⁸ Daher rührt die Begünstigung von (scheinbar) intensiven Beziehungen und die Beschleunigung der emotionalen Öffnung in der elektronischen Kommunikation, während die realen Kontakte oft nicht halten, was sich die Beteiligten voneinander versprochen haben.

nen, dass die affektive Kommunikation zwischen Mutter und Kind gerade durch einen Wechsel zwischen *matches* und *mismatches*, also Passungen ebenso wie Störungen und anschließende Reparaturen der Affektabstimmung charakterisiert ist.

Aber auch als Erwachsene machen wir in jeder Begegnung die Erfahrung, dass der andere sich mir in seinem Gesicht und Ausdruck zuwendet, und doch zugleich bis zu einem gewissen Grad entzieht. Levinas (1999) hat die intersubjektive Erfahrung geradezu davon abhängig gemacht, dass das Antlitz des anderen nicht meiner vollständigen Erfassung unterliegt, sondern immer ein Moment der Fremdheit und Unantastbarkeit behält – dass der andere also meine subjektive Eigenwelt immer übersteigt. Personen werden füreinander wirklich, insofern sie einander als Wesen erkennen, die immer auch jenseits dessen bleiben, als was sie sich zeigen. Diese Wirklichkeit der Person kann nun aber der Empathie entgleiten, und zwar, wie wir schon sahen, unter zwei Voraussetzungen: zum einen, wenn der Widerstand der leiblichen Kommunikation fehlt und die fiktionale Komponente sich von der Begegnung mit dem anderen abkoppelt; zum anderen, wenn das als-ob-Bewusstsein schwindet und die Differenz zwischen Bild und Wirklichkeit, Schein und Realität verloren geht. An die Stelle der Begegnung tritt dann der illusionäre Schein des anderen.

Virtualisierung in der Gegenwart

Werfen wir nun vor diesem Hintergrund einen Blick auf die eingangs genannten Tendenzen zur Virtualisierung in der gegenwärtigen Kultur. Gemeinsames Merkmal der medialen und virtuellen Welten ist eine Abkoppelung von der unmittelbar leiblichen Erfahrung, eine Entkörperung (*disembodiment*). Damit verschieben sich die Modalitäten der Empathie zum fiktionalen Pol. Ich werde diese Entkörperung unter zwei Aspekten näher charakterisieren:

1. Phantomisierung, d.h. Nivellierung der Differenz zwischen Schein und Realität
2. Entkörperung der Kommunikation

1. *Phantomisierung*

Als Phantomisierung bezeichnete Günther Anders bereits 1956 die mediale Vorspiegelung unmittelbarer Realität: Das sicherste Mittel, die Wirklichkeit zu verdecken, bestehe darin, sie ständig und überall abzubilden, und zwar durch Abbilder, die ihren Bildcharakter selbst verschleiern, so dass „die Welt unter ihrem Bilde zum Verschwinden gebracht wird“ (Anders 1956/1994). Wirklichkeit, Abbild und Fiktion lassen sich dann immer weniger unterscheiden. Es entstehen Gebilde zwischen Sein und Schein, die Anders ‚Phantome‘ nennt, nämlich Zeichen oder Bilder, die im Gewand von leibhaften Dingen auftreten. Ähnlich beschrieb später Baudrillard (1978; 1982) das ‚Simulakrum‘ als medial simulierte Scheinwelt, die keine Unterscheidung zwischen Original und Kopie, Realität und Imagination mehr erlaubt. Zugleich stellen die Medien, insbesondere das Fernsehen, eine scheinbare *Gleichzeitigkeit* mit der ganzen Welt her, einen virtuellen gemeinsamen Weltaugenblick. Zum Wesen des Bildes gehörte ursprünglich seine Zeitdifferenz zum Dargestellten, es war immer ein *Nachbild* seines Gegenstandes. Die Simulation jedoch geht mit der Simultaneität von Bild und Wirklichkeit einher.

Statt Vermittler zu sein, schieben sich Medien damit immer mehr selbst vor die Realität. Ein Bild noch *als Bild* zu sehen, also das ‚allob‘ bewusst zu halten, fällt immer schwerer, wenn wir an die Entwicklung vom gezeichneten Bild über Fotografie und Film bis hin zur Life-Übertragung denken. Im quasi-hypnoiden Zustand gibt der Zuschauer schließlich die Anstrengung auf, die Differenz zwischen Original und Abbild aufrechtzuerhalten. Der Schein besteht darin, die Verdoppelung der Wirklichkeit zu verbergen und vergessen zu lassen, dass außer dem gesehenen *Crash* beim Autorennen auch noch der wirkliche Unfall existiert. Mit Langzeit-Soaps, Reality- und interaktivem TV bemüht sich das Medium selbst, die Unterscheidung von Fiktion und Realität aufzuheben. Resultat dieser Entwicklung ist das, was Anders den „*medialen Idealismus*“ nannte: Die Welt wird zum Schauspiel, der Zuschauer zum passiven Empfänger der Vorstellungen, die die Medien ihm liefern:

Die Welt ist nun meine geworden, meine Vorstellung, ja sie hat sich, wenn man das Wort ‚Vorstellung‘ einmal im Doppelsinne: nicht nur im Schopenhauerschen, sondern im Theatersinne, zu verstehen bereit ist, in eine ‚Vorstellung für mich‘ verwandelt. In diesem *für mich* besteht nun das idealistische Element (Anders 1956/1994, 112).

Demgegenüber beziehen nun die Computermedien ihre Benutzer in eine sensomotorische, sei es virtuell handelnde, sei es sprachliche Interaktion ein und ermöglichen damit neue Formen der Immersion. Als Interaktions- und Kommunikationspartner wird der Computer zunächst selbst zu einem potenziellen Gegenstand der Empathie, dem oft personale Attribute und Quasi-Intentionen zugeschrieben werden, und der – besonders im Fall des Smartphones – auch libidinös besetzt wird (man denke nur an das zärtliche Streichen über den Touchscreen). Zum eigentlichen sensomotorischen Zusammenschluss von Leib und Computer führt aber erst die virtuelle Realität der Computerspiele und des Cyberspace: Nicht mehr Zuschauer, sondern als Akteur mit dem Geschehen verbunden, erlebt der Anwender eine magische Wirkung der eigenen Tätigkeit, und die Immersion erreicht ihren maximalen Grad. Die Illusion der eigenleiblichen Bewegung im digital erzeugten Raum begünstigt auch die Identifizierung mit Avataren oder anderen Stellvertretern, ebenso wie die empathische Interaktion mit virtuellen Personen. Man kann geradezu von einer ‚Einleibung‘ des virtuellen Raums und Geschehens sprechen.

Dies scheint zunächst der oben formulierten These des *disembodiment* zu widersprechen. Tatsächlich ist es aber gerade die optimierte visuomotorische Koppelung von Anwender und Computer, die die Erfahrungen von Widerständigkeit und Fremdheit unterläuft, wie sie sonst für die leibliche Auseinandersetzung mit der Welt charakteristisch sind (dies manifestiert sich in Begriffen wie ‚surfen‘ oder ‚browsen‘; sie verweisen auf die Minimalisierung des Widerstandes in einem Medium, das unbegrenzte Bewegungsmöglichkeiten und damit das Erlebnis magischer Omnipotenz vermittelt). Verdrängt wird also die Realität des widerständigen, fleischlichen Leibes mit seinen spürbaren Regungen und Bedürfnissen nach Essen, Trinken oder Schlafen zugunsten eines dem Medium angeschlossenen Funktionsleibes, der in seinem Fungieren vollständig transparent geworden ist und jede Eigenanzeige verloren hat.⁹

⁹ Bei den Visionären des Cyberspace wie Minski (1990) oder Moravec (1990) steigert sich dies zu einem neo-gnostischen Dualismus: Sie propagieren die Überwindung der trüben und trüben Welt des materiellen Leibes zugunsten einer reinen, von keiner Stofflichkeit mehr kontaminierten Sphäre der Information und des Geistes.

2. Entkörperte Kommunikation

Die traditionellen Tele-Medien waren die Vorreiter in der Ersetzung realer Begegnung durch Scheinpräsenz. Inzwischen wird die virtuelle Begegnung aber zunehmend zum Merkmal der Alltagskultur insgesamt. Statt mit Personen interagieren wir immer häufiger mit Bildern und Symbolen. Wir werden von automatischen Ansagern bedient und von unserem Computer begrüßt; wir hinterlassen elektronische Spuren, produzieren Mails oder andere Datenkolonnen, und der Anrufbeantworter spricht für uns.

Aber auch dort, wo wir mit wirklichen anderen kommunizieren, geschieht dies in einer zunehmend entkörperter Form (Kang 2007). Mehr und mehr Lebensbereiche wandern in den digitalen Raum ab, virtuelle *communities* blühen auf. Im Netz aber ist der andere ‚nirgendwo‘, er verliert seine leibliche Präsenz und bleibt eine Schnittstelle verschiedenster Informationen, die ich im Verlauf der Kommunikation von ihm erwerbe. Welche Anteile an meinem Bild von ihm haben (Selbst-)Stilisierung, Konstruktion, Fiktion, Projektion? Die Unterscheidungen selbst scheinen ihre Bedeutung zu verlieren. Die Telekommunikation beschleunigt und vervielfacht die Kontakte, doch es fehlt ihnen die Authentizität der wechselseitigen leiblichen Resonanz. Stattdessen dominieren die kognitiven Elemente der Kommunikation. Nicht dass die virtuellen Beziehungen jede affektive Besetzung vermissen ließen – im Gegenteil: Gerade weil die entsinnlichte Kommunikation so viele Leerstellen lässt, bleibt umso mehr Raum für projektive Gefühlsinvestitionen. Was jedoch fehlt, ist die *Interaffektivität*, also die unmittelbare Rückkoppelung der emotionalen Regungen und Ausdrucksgesten, durch die wir im lebendigen Kontakt einander empathisch wahrnehmen.

Mehr noch: So wie es zur elektronischen Überbrückung des Erdumfangs nur eines Tastendrucks bedarf, bleibt auch die *online*-Interaktion ohne die Erfahrung von Fremdheit und zunehmender Vertrautheit. Der leiblich zu durchmessende Raum ist aufgehoben, und ohne Wartezeit erreichen die Teilnehmer sofort ihren Adressaten. Die feinen Graduierungen von Nähe und Distanz werden nivelliert, häufig entfallen auch die Zwischentöne des sozialen Umgangs. Damit erlaubt die virtuelle Kommunikation oft eine Intimität, zu der die Beteiligten im unmittelbaren Kontakt nicht bereit oder in der Lage wären. Der andere wird zur Projektionsfläche, zum Produkt meiner Vorstellung, ja zum Gegenstand meiner Willkür. Ein Tasten-

druck, und die virtuelle Gemeinschaft ist wieder verschwunden: Ich war gar nicht wirklich anwesend.

Virtuelle Medien schaffen somit ausgedehnte Netzwerke schwacher Bindungen, die sich ohne aufwändige persönliche Investitionen aufrechterhalten und abrufen lassen, während die gestiegene Mobilität der Gesellschaft auf der anderen Seite die Konstanz persönlicher Beziehungen zunehmend erschwert. Die Qualität empathischer Beziehungen in einem Raum abgestufter Nähe und Intimität weicht mehr und mehr der Quantität der Kontakte im homogenen virtuellen Raum.

Resümee

Die fortschreitende Entsinnlichung, die Wucherung der digitalen Zeichenwelten, der Phantombilder und Scheinpräsenzen haben eine Kunstwelt erzeugt, die sich, so schreibt Bernhard Waldenfels (1995), „zwischen Sehen und Gesehenes, Sagen und Gesagtes, zwischen Mitteilung und Mitgeteiltes, zwischen Handeln und Tat, zwischen Gefühlsregung und Gefühlsäußerung schiebt“. Diese Entwicklung bedeutet grundsätzlich eine ‚Entkörperung‘, einen Rückgang leiblicher und zwischenleiblicher Erfahrung. Zugleich tendiert die Empathie dazu, sich von dieser Erfahrung abzukoppeln und in die Virtualität zu verlagern – in einen Raum, wo wir es mit Zwittergebilden zwischen dem Erscheinen und dem Schein des anderen zu tun haben. Damit verschieben sich die vorherrschenden Modalitäten der Empathie vom zwischenleiblichen zum virtuellen und projektiven Pol (vgl. Abb.1).

Der Konstruktivismus, so meine These zu Beginn, entspricht einer Kulturentwicklung, in der sich die Unterscheidungen zwischen Bild und Original, Schein und Sein, Virtualität und Realität zunehmend nivellieren. Freilich lässt sich die These, die Welt sei nichts anderes als ein Konstrukt oder eine Theatervorstellung im Kopf, mit guten Gründen bestreiten: Wahrnehmungen sind keine Vorstellungen, und selbst unsere Vorstellungen werden uns ständig von der Welt bestätigt oder widerlegt. Dazu ist allerdings zweierlei erforderlich: der aktive Umgang mit der Welt und die konkrete Begegnung mit dem anderen. Beides wirkt als Korrektiv für unsere Entwürfe, Vorstellungen und Illusionen: im einen Fall durch direkte Rückwirkung, Erfolg und Misserfolg, im anderen Fall durch die Widerständigkeit, die

Fremdheit des anderen, und durch den Wechsel der Perspektive, den jede Begegnung mit sich bringt.

Letztes Kriterium für Wirklichkeit ist das *Widerfahrnis*: das, was uns zustößt, was wir nicht berechnen können. Wirkliches erschließt sich durch eine immer wieder neu zu überwindende Fremdheit, Unvorhersehbarkeit und Widerständigkeit. Umgekehrt schwindet die Wirklichkeit in dem Maß ihrer ‚Eingängigkeit‘, der Reibungslosigkeit, mit der sie in die Sinne einströmt und die aufmerksame, kritische Wahrnehmung unterläuft (Fuchs 2008). Die bewegten und interaktiven Bilder sind in besonderem Maße geeignet, die Wahrnehmung zu überrumpeln, den Blick zu bannen und sich unmittelbar mit der Imagination zu verbinden. Nicht umsonst galten Bilder in der menschlichen Kulturentwicklung seit jeher als mythische Mächte, deren magische und verwandelnde Kraft man durch strenge Tabus bis hin zu Bilderverboten zu zähmen versuchte. Wir leben allerdings in einer Gesellschaft, die wie keine vor ihr von Bilderverboten frei und von Bildern überflutet ist. Wollen wir die konkrete Wirklichkeit erfahren, müssen wir lernen, diese Flut zu hemmen und die sinnliche Erfahrung mit leiblicher Gegenwart zu verknüpfen.

Entscheidend ist dabei die Frage nach der Wirklichkeit des anderen. Wenn alles wirkliche menschliche Leben Begegnung ist, wie Buber (1973, 15) schreibt, dann entscheidet sich an der Frage, ob und in welcher Weise wir einander begegnen, unser Verhältnis zur Wirklichkeit überhaupt. Nur der andere ist ein Sein jenseits des bloßen ‚für mich‘, jenseits des medialen Idealismus oder der neurokonstruktivistischen Innenwelt, aus der wir nie hinausgelangen. Nur der andere befreit mich auch aus dem Käfig meiner Vorstellungen und Projektionen, in dem ich immer nur mir selbst begegne. Der ethische Anspruch, der von ihm ausgeht, ist letztlich an seine leibliche Gegenwart gebunden: an seinen Blick, an seine Stimme, sein Gesicht. Und nur wenn andere für uns in dieser Weise wirklich werden, werden wir auch uns selbst wirklich. Die virtuelle Gegenwart des anderen kann die Zwischenleiblichkeit nicht ersetzen.

Literatur

- Anders, G., *Die Antiquiertheit des Menschen* (1956), Bd. I: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution, München 1994.
Baudrillard, J., Requiem für die Medien, in: *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen*, Berlin 1978.

- *Der symbolische Tausch und der Tod*, München 1982.
- Boehm, G., Zu einer Hermeneutik des Bildes, in: H.-G. Gadamer & ders. (Hg.), *Die Hermeneutik und die Wissenschaften*, Frankfurt a.M. 1978, 444-447.
- Carrol, N., *The Philosophy of Motion Pictures*, London 2007.
- Forster, E. M., Die Maschine bleibt stehen, in: *Augenblick der Ewigkeit*, München 1989, 91-152.
- Froese, T. & Fuchs, T., The extended body: A case study in the neurophenomenology of social interaction, *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 11, 2012, 205-236.
- Fuchs, T., Wirklichkeit und Entfremdung. Derealisierungen in Psychopathologie und Kultur, in: *Leib und Lebenswelt*, Kusterdingen 2008, 260-282.
- Phenomenology and psychopathology, in: S. Gallagher & D. Schmicking (Hg.), *Handbook of Phenomenology and the Cognitive Sciences*, Dordrecht 2010, 547-573.
- The phenomenology and development of social perspectives, *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 2012 (published online first).
- Fuchs, T. & De Jaegher, H., Enactive intersubjectivity: Participatory sense-making and mutual incorporation, *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 8, 2009, 465-486.
- Gallagher, S., Simulation trouble, *Social Neuroscience* 2, 2007, 353-365.
- Gallese, V., The roots of empathy: The shared manifold hypothesis and the neural basis of intersubjectivity, *Psychopathology* 36, 2002, 171-180.
- Goldman, A., *Simulating Minds. The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford 2006.
- Gordon, R. M., ‚Radical‘ simulationism, in: P. Carruthers & P. K. Smith (Hg.), *Theories of Theories of Mind*, Cambridge 1996, 11-21.
- Heider, F. & Simmel, M., An experimental study of apparent behavior, *American Journal of Psychology* 57, 1944, 243-259.
- Kang, S., Disembodiment in online social interaction: impact of online chat on social support and psychosocial well-being, *Cyberpsychology & Behavior* 10, 2007, 475-477.
- Lamarque, P., How can we fear and pity fictions? *British Journal of Aesthetics* 21, 1981, 291-304.
- Lévinas, E., *Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie*, Freiburg 1999.
- Merleau-Ponty, M., *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*, Hamburg 2003.
- Metzinger, T., *Subjekt und Selbstmodell*, 2. Aufl., Paderborn 1999.
- *Der Ego-Tunnel. Eine neue Philosophie des Selbst: Von der Hirnforschung zur Bewusstseinsethik*, Berlin 2009.
- Minsky, M., *Mentopolis*, Stuttgart 1990.
- Moravec, H., *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, MA 1990.

- Parnas, J., Self and schizophrenia: A phenomenological perspective, in: T. Kircher & A. David (Hg.), *The Self in Neuroscience and Psychiatry*, Cambridge 2003, 217-241.
- Podoll, K., Habermeyer, E., Nöller, B., Ebel, H. & Sass, H., Internet als Wahnthema bei paranoider Schizophrenie, *Nervenarzt* 71, 2000, 912-914.
- Polanyi, M., *Implizites Wissen*, Frankfurt a.M. 1985.
- Radford, C. & Weston, M., How can we be moved by the fate of Anna Karenina? *Proceedings of the Aristotelian Society* 49, 1975, 67-93.
- Scheler, M., *Wesen und Formen der Sympathie*, 6. Aufl., Gesammelte Werke, Bd. 9, Bern/München 1973.
- Schmidt-Siegel, B., Stompe, T. & Ortwein-Swoboda, G., Being a webcam, *Psychopathology* 37, 2004, 84-85.
- Schmitz, H., Über leibliche Kommunikation, in: *Leib und Gefühl. Materialien zu einer philosophischen Therapeutik*, Paderborn 1989, 175-218.
– *Der Leib*, Berlin/New York 2011.
- Stein, E., *Zum Problem der Einfühlung*, München 1980.
- Thompson, E., Empathy and consciousness, *Journal of Consciousness Studies* 8, 2001, 1-32.
- Trevarthen, C., Communication and cooperation in early infancy: A description of primary intersubjectivity, in: M. Bullowa (Hg.), *Before Speech*, Cambridge 1979, 321-347.
- Tronick, E. Z., Dyadically expanded states of consciousness and the process of therapeutic change, *Infant Mental Health Journal* 19, 1998, 290-299.
- Waldenfels, B., Ein menschlicher Traum für Wachende. Zur Natürlichkeit und Künstlichkeit der Erfahrung, in: H. Lenk & H. Poser (Hg.), *Neue Realität: Herausforderung der Philosophie*, Berlin 1995, 190-204.
- Werner, H., *Einführung in die Entwicklungspsychologie*, 4. Aufl., München 1959.