

Wolf-Andreas Liebert

Digitale Empathie

1 Einleitung

Im Folgenden soll es darum gehen, inwiefern Empathie im Digitalen relevant sein kann, d. h. inwiefern sich Digitalisierung möglicherweise auf empathische Praktiken auswirkt, aber auch wie Empathie zum Bestandteil von Digitalem werden kann. Der Bereich des Digitalen soll zunächst sehr allgemein verstanden werden und sämtliche Phänomene digital vermittelter Kommunikation einschließlich der so genannten *Artificial Intelligence (AI)* umfassen. AI-Technologien zeichnen sich insbesondere dadurch aus, dass sie selbst – versteckt oder offen – als mehr oder weniger autonome Kommunikatoren auftreten. Damit gehören also sowohl Interaktionen zwischen Softwareagenten, Robotern und Menschen als auch die zwischenmenschliche Kommunikation mittels digitaler Medien, insbesondere der so genannten sozialen Medien, zum Forschungsfeld. Die angesprochenen Bereiche sollen an einzelnen Beispielen dargestellt werden. Es handelt sich also *nicht* um eine korpusbasierte Interpretation. Auch wenn einige Beispiele authentischer Kommunikation herangezogen werden, bleibt es doch eine essayistische Arbeit, in der einige grundlegende Fragen zu einer Linguistik des Digitalen aufgeworfen werden sollen. Das Ziel liegt darin, das Feld einer Forschung zu Empathie im Digitalen abzustecken und einige – vielleicht interessante – Untersuchungsansätze auszumachen.

Die folgende Untersuchung soll mit einer Arbeitshypothese fokussiert werden, die aus zwei häufig anzutreffenden Behauptungen aus den eben genannten Bereichen der sozialen Medien und der *AI* entwickelt werden soll: nämlich der These vom *Empathieverlust in digital vermittelter Kommunikation* und der These der *Erweiterung der Empathiefähigkeiten autonomer digitaler Systeme (ADS)*. Betrachtet man zunächst den Bereich der digital vermittelten Kommunikation, so findet man sehr häufig die etwa von Manfred Spitzer vertretende kulturkritische These von einem Verlust der Empathiefähigkeit durch digital vermittelte Kommunikation (z. B. in seinem Buch „Digitale Demenz“, 2012; vgl. dazu aus anderer Perspektive auch Rosa 2016: 151–164). Daneben wird in der Öffentlichkeit, aber auch in der Forschung unter dem Stichwort ‚Hass im Netz‘ eine kommunikative Verrohung diskutiert (vgl. dazu auch Marx 2012; 2013; Liebert 2015), zuletzt etwa in der Talkshow „Markus Lanz“, in der Sascha Lobo – befragt zur einschneidendsten Veränderung der Kommunikation in den sozialen Medien – bekannte: „Das, was ich am verstörendsten finde, ist dieser unfass-

bare Mangel an Empathie, an jeder Form von Mitgefühl.“¹ Im Gegensatz zum Menschen und seinem anscheinend digital bedingten Empathie-Verlust sind autonome digitalisierte Systeme, also etwa Roboter, *embedded AI*, *Ambient Intelligence*, *Wearables* wie *Smartwatches* oder *Intelligente Persönliche Assistenten* wie *Siri*, *Alice*, *Alexa*, *Homepod* etc., anscheinend immer mehr in der Lage, auf die spezifische Situation von menschlichen Individuen zu reagieren (vgl. Liebert et al. 2014). Damit können diesen auch bestimmte Merkmale empathischen Verhaltens zugeschrieben werden.

Aus beiden Thesen lässt sich nun die folgende Arbeitshypothese kombinieren: *Durch die Einführung und Entwicklung digitaler Techniken verfügen digitale autonome Systeme zunehmend über Handlungskompetenz mit Merkmalen empathischen Verhaltens, während menschliche Wesen diese nach und nach verlieren.*

Zugespitzt formuliert: Maschinen gewinnen, Menschen verlieren an Empathiefähigkeit.

Im Folgenden sollen mit dieser Arbeitshypothese nun einige Phänomene aus den angesprochenen Bereichen untersucht werden. Zunächst soll aber der Empathiebegriff geklärt werden, mit dem die Untersuchung der Arbeitshypothese durchgeführt werden soll.

2 Zum Begriff der Empathie

2.1 Das Erstaunliche der Empathie

Unter Empathie soll an dieser Stelle zunächst einfach eine (unbewusste oder bewusste) Praktik des Verstehens eines Anderen aus dessen Position heraus verstanden werden.²

Empathie setzt somit die Fähigkeit voraus, eine andere als die eigene Position überhaupt einzunehmen. Grundsätzlich ist diese Möglichkeit von Thomas Nagel (2007) in Frage gestellt worden. Nagel argumentiert anhand seines berühmten Beispiels „Wie ist es, eine Fledermaus zu sein“, dass es bei allen Versuchen der Empathie nie gelingen werde zu erkennen, wie es sich für eine Fledermaus anfühle, eine Fledermaus zu sein, sondern höchstens, wie es sich für

¹ „Markus Lanz“, Sendung vom 4. 2. 2016, 15:02–15:09.

² Was hier Position heißen mag, soll an anderer Stelle erörtert werden; zur Abgrenzung von Sympathie und Empathie vgl. Sennett (2012: 37–39).

mich anfühle, eine Fledermaus zu sein. Nagel geht von einem totalen Verstehensbegriff aus, der dazu verleiten kann, anzunehmen, Empathie bzw. Verstehen sei überhaupt nicht möglich.³ Bei genauem Lesen gibt Nagel allerdings eine bestimmte Form des Fremdverstehens auch zu, die allerdings einen deutlich abgewerteten Status erhält:

Insoweit ich mir dies vorstellen kann (was nicht sehr weit ist), sagt es mir nur, wie es für mich wäre, mich so zu verhalten, wie sich eine Fledermaus verhält. Das aber ist nicht die Frage. Ich möchte wissen, wie es für eine Fledermaus ist, eine Fledermaus zu sein. Wenn ich mir jedoch dies nur vorzustellen versuche, bin ich auf die Ressourcen meines eigenen Bewußtseins eingeschränkt, und diese Ressourcen sind für das Vorhaben unzulänglich. Ich kann es weder ausführen, indem ich mir etwas zu meiner gegenwärtigen Erfahrung hinzu denke, noch indem ich mir vorstelle, Ausschnitte würden davon schrittweise weggenommen, noch indem ich mir Kombinationen aus Hinzufügungen, Wegnahmen und Veränderungen ausmale. (Nagel 2007: 264)

Dabei tritt die erstaunliche Fähigkeit, sich *überhaupt* in ein anderes Wesen einzufühlen, in den Hintergrund, so als wäre dies selbstverständlich und kein Problem. Betrachtet man dieses Phänomen genauer, dann scheint diese Fähigkeit, wie es sich *für mich* anfühlt, eine Fledermaus zu sein, nicht nur für das relativ exotische Wesen Fledermaus zu funktionieren, sondern für – ja, anscheinend eine unendliche Formenvielfalt realer oder fantastischer Wesen und Dinge: Wir können nicht nur für einen beliebigen Menschen angeben, wie sich sein Leben für uns anfühlt, wir können dies ebenfalls für fiktionale Gegenstände wie Figuren in Büchern, Filmen und Bildern oder Traumgestalten und für Gegenstände der Natur tun. Auch für nicht Gegenständliches oder Teile von Gegenständen ist dies möglich. Wir können uns in alles hineinversetzen und nicht nur das, wir können ihm eine Stimme geben und aussprechen, was es sagen würde, wenn wir es wären.⁴ Es scheint zu gelten: *Solange ich mir vorstellen kann, dass X eine Geschichte hat, kann ich X gegenüber Empathie entwickeln.* Narration ist in der Empathietheorie Fritz Breithaupts (2009) eine zentrale Größe, mit der jegliche Empathie moduliert wird. Neben der eben beschriebenen unbeschränkten Möglichkeit und Potenz zur Empathie verfügen wir danach zu-

³ Auch in der postmodernistischen Debatte wird – etwa bei Levinas und Waldenfels – argumentiert, dass der Andere nie völlig verstanden werden könne. Insofern stellt dies sogar eine Radikalisierung dar, da das Nagel-Problem nicht nur für uns Unähnliche (wie beispielsweise Tiere), sondern auch für uns Ähnliche gilt. Diese Diskussion geschieht allerdings vor einem ganz anderen philosophischen Hintergrund und müsste daher eigens behandelt werden. Außerdem spielt es für die folgenden Überlegungen keine Rolle, da ein totales Verstehen in keinem Falle vorausgesetzt wird.

⁴ Können heißt aber nicht, dass wir dies auch immer tun wollen oder dürfen.

gleich über Praktiken der Einschränkung und Blockade von Empathie, die von kulturellen und persönlichen Faktoren bedingt ist und die eine wichtige Schutzfunktion (z. B. vor der Identifikation mit dem Anderen) einnimmt.

2.2 Empathie als Einfühlung

Wenn wir uns also auf diese Form der Empathie beschränken, die nicht von sich behauptet, andere Lebensformen tatsächlich erreichen, sondern ‚nur‘ erfassen zu können, wie es *für mich* ist, ein X zu sein, dann stellt sich die Frage nun erneut: *Wie gelingt es, eine andere Position als die eigene einzunehmen?* Wenn wir unseren Blick von der analytischen Philosophie weg und auch auf die philosophische Anthropologie hin gleiten lassen, so sehen wir, dass dort gerade diese in der analytischen Philosophie vernachlässigte, weil anscheinend zu triviale Frage zentral behandelt wird – nun allerdings als zentrales Merkmal des Menschseins überhaupt und Grundlage allen Verstehens und aller Hermeneutik. Nach Helmuth Plessner (1975) zeichnet das Menschsein im Unterschied zum Tier die so genannte „exzentrische Positionalität“ aus. Mit dem Begriff der „exzentrischen Positionalität“ ist ein Selbstverhältnis als eines Sich-Selbst-Erlebens gemeint, das zugleich die spezifische Möglichkeitsbedingung für das Menschsein formuliert. Dieses Sich-Selbst-Erleben geht damit über Empathieformen des Miterlebens (vgl. Breithaupt 2009; 2017) hinaus, die humane und animalische Empathie gleichermaßen beschreibt. Erst das menschliche Selbstverhältnis des Sich-Selbst-Erlebens ist die Basis für ein Hineinversetzen in ein Anderes, das über das strategische Berechnen von Verhaltenszügen hinausgeht und zu einer *Geschichte* wird. Der Mensch ist also mit diesem Selbstverhältnis zugleich ein narratives Wesen (vgl. Breithaupt 2009; Lütke 2005). Durch die „exzentrische Positionalität“ wird also überhaupt erst so etwas wie das Selbst-Erleben eines Anderen, wie es *für mich* ist, möglich. Für diese, über die nachahmende, animalische Empathie hinausgehende Form wurde auch der Begriff der „Einfühlung“ geprägt (vgl. Stein 1980; Curtis & Koch 2008; zur Begriffsgeschichte vgl. auch Hermanns 2007). Diese Begründung der Empathie bzw. Einfühlung erklärt auch, warum sie nicht prinzipiell auf bestimmte Dinge oder Menschen beschränkt ist, sondern nur durch kontingente kulturelle, historische und soziale Einflussgrößen. Nun sind wir also mit der Annahme einer exzentrischen Positionalität in der Lage, Empathie gerade in ihrer spezifisch humanen Variante der Einfühlung zu rechtfertigen und können daher die Frage stellen, ob Maschinen grundsätzlich in der Lage sind, Gleiches oder doch Ähnliches zu tun.

2.3 Können Maschinen empathisch sein?

Wir können die Frage, ob Maschinen empathisch sein können, mit Bezug auf die Überlegungen zur exzentrischen Positionalität insofern beantworten, als Empathie im Sinne einer Einfühlung, d. h. eines Selbst-des-Anderen-Erlebens, immer an Menschen gebunden ist und aus dieser Sicht daher Maschinen zu keiner Empathie fähig sind. Doch wird in der Künstlichen-Intelligenz-Forschung oder generell im Ingenieurstum Autonomer Digitaler Systeme (ADS) dieser Anspruch überhaupt nicht erhoben, da man sich hier damit begnügt, dass Beobachter bzw. Interaktanten die Leistungen (in diesem Fall im Bereich der Empathie) von Mensch und ADS nicht mehr unterscheiden können. D. h. es geht hier weniger um Empathie als Einfühlung, sondern eher um kognitive Empathie, d. h. den Aufbau valider Projektionen über die Welt eines Anderen. Wir müssen daher unseren Empathiebegriff erweitern und können dies mit Bezug auf Hermanns (2007) im Folgenden auch in einfacher Weise tun.

2.4 Empathie als Miterleben

Mit der exzentrischen Positionalität konnte die Unterscheidung einer animalischen von einer spezifischen humanen Empathiefähigkeit (Einfühlung verstanden als das ‚Sich-Selbst-Erleben-eines-Anderen erleben (wie es für mich ist)‘) begründet werden. Animalisch soll wie vorhin eingeführt als weiter Begriff verstanden werden, der auch den Menschen in seinen animalischen Eigenschaften einschließt. Die animalische Empathie wurde in den letzten Jahren insbesondere von den Neurowissenschaften untersucht. Diese nachahmende Form der Empathie ist bei Tieren als eine somatisch-neuronale Resonanzbeziehung nachweisbar und ermöglicht ein einfaches Miterleben. Eine zentrale Voraussetzung ist die Co-Präsenz bzw. allgemeiner die Wahrnehmung von etwas, was dann nachgeahmt werden kann. Sowohl Hermanns (2007) als auch Breithaupt (2009; 2017) greifen die Diskussion um die so genannten „Spiegelneuronen“ (Rizzolatti & Sinigaglia 2014) bzw. die „perception action coupling“ (vgl. Breithaupt 2017: 34–38) auf. Kurz gefasst ist das Ergebnis dieser Forschungen, dass sich die neuronale Aktivität im Bewegungszentrum nicht nur bei eigenen Bewegungen, sondern auch bei Bewegungen, die bei anderen beobachtet werden, nachweisen lässt. Die Bewegungen des Anderen werden sozusagen im Gehirn des Beobachters ‚gespiegelt‘. Daher wird in diesem Zusammenhang auch von den beteiligten Neuronen als so genannte „Spiegelneurone“ gesprochen. Auch wenn diese neurowissenschaftlichen Ansätze sich mittlerweile von Affen auf Menschen verlagert haben und statt des Primatenstuhls MRT-Röhren zum Einsatz kommen, bleibt der Empathiebegriff doch auf der Schmalheit der nachahmenden Empa-

thie reduziert, d. h. wenn vor den Augen einer Testperson eine schmerzvolle Situation aufgebaut wird, wird überprüft, ob sich Aktivitäten im Schmerzzentrum nachweisen lassen, um zu beweisen, dass Empathie vorliegt. Wie Hermanns (2007) zeigt, stellt die Nachahmung eines der zentralen Bestimmungsstücke für Empathie sowohl in Wörterbüchern als auch in den ersten philosophischen Arbeiten dar. Auch die spontane Hilfe würde noch unter die nachahmende Empathie fallen, auch wenn es keine Nachahmung im engeren Sinn ist, jedoch auf Nachahmung bzw. Miterleben beruht und daher eine *komplementäre Empathie* (Hermanns 2007: 136–137) darstellt.

Sowohl die geisteswissenschaftlichen als auch die neurowissenschaftlichen Befunde weisen nun darauf hin, dass diese Form der nachahmenden Empathie nicht willentlich getan wird, sondern ständig stattfindet, wir also von einem wechselseitigen empathischen Monitoring ausgehen können. Dieser ständige, wechselseitige Empathieprozess, der schon ab dem 10. Lebensmonat nachweisbar ist (vgl. Striano & Rochat 2000), wird in der Sozialpsychologie „social referencing“ genannt (vgl. Staemmler 2009). Diese kulturwissenschaftlich und linguistisch interessanten empathischen Wechselbeziehungen zwischen zwei und mehr Personen kann das neurowissenschaftliche Setting derzeit nicht erfassen. Daher machen insbesondere kultur- und geisteswissenschaftliche Arbeiten deutlich, dass hierbei ein extrem verkürzter Empathiebegriff verwendet wird, mit dem die kulturwissenschaftlich interessanten Empathiephänomene nicht mehr erfasst werden können (vgl. Breithaupt 2017: 38–43).

Wir können also festhalten, dass die neurowissenschaftlich basierten Theorien eine wichtige Dimension der Empathie erschließen, nämlich dass es eine somatisch-neuronale Ebene der Empathie gibt, die nur sehr begrenzt willentlich kontrollierbar ist, und die als ein ständiges, nichtbegriffliches Auf- und Miteinanderreagieren einen wesentlichen Teil unseres Beisammensein und unseres gemeinsamen Kommunizierens ausmacht.

2.5 Kognitive Empathie und Narration

Wie Breithaupt (2009) herausgearbeitet hat, ist auch die nachahmende Empathie durch das Moment der Narration beeinflussbar, d. h. dass die Art der Narration über eine Person den entscheidenden Steuerungsparameter für die Art der Empathie für diese Person darstellt. Neben der somatischen Ebene im engeren Sinn spielt daher nach Hermanns (2007: 136) auch die kognitive Ebene eine wichtige Rolle. Die willentliche Beeinflussung und damit die kognitive Ebene von Empathie wird auch in der Schulbarkeit von empathischem, kommunikativen Handeln bis zur Professionalisierung deutlich, wie wir es von den ‚Empathieberufen‘ wie Therapeuten, Lehrern, Verkäufern, Schauspielern u. a. kennen.

Durch diese Berufe wird auch sichtbar, dass Empathie zu einem großen Teil schlussfolgernde, projektive Antizipation darstellt, nach Hermanns (2007: 136) also eine „kognitive Empathie“ vorliegt. Diese Projektion ist umso genauer, je mehr Wissen über den Anderen vorhanden ist, insbesondere über seine Lebenswelt, seine Gefühlswelt, seine Werte, Wünsche, Hoffnungen und Ängste. Die kognitive Empathie kann nach Hermanns (2007: 139) tief sein oder flach:

Wenn sie tief ist, besteht sie in einem *intensiven* und gewissermaßen *ausführlichen* Miterleben oder Nacherleben von Gedanken und Gefühlen eines Anderen. Bei den flachen Empathien versetzt man sich etwa nur in dessen Rolle, gemäß den Stereotypen, die man davon hat, so dass ein einfühlsames individualisierendes Empathisieren ausbleibt. (Hermanns 2007: 139; Hervorhebungen i. O.)

Selbst bei stark stereotypisierenden Projektionen findet nach Hermanns ein ‚Mitvollziehen und Antizipieren‘ statt (Hermanns 2007: 139). Antizipation erfordert kommunikativ aber Ratifikation/Bestätigung, d. h. der Andere kann uns kommunikativ zu erkennen geben, ob und auch in welcher Hinsicht unsere Projektion über ihn zutrifft oder auch nicht. Wenn diese Bestätigung ausbleibt, falsch gedeutet oder übergangen wird, gerät der Kommunikationsprozess schnell außer Kontrolle und kann zum Abbruch führen, da dann die Konversationsmaximen der Qualität (Grice 1979: 249) verletzt werden: „Ich erwarte, daß du wirklich etwas beiträgst, und nicht bloß so tust“ (Grice 1979: 251). Im Gespräch kann dies explizit durch ratifizierendes Nachfragen erforscht werden, wozu eine Vielzahl von Ressourcen genutzt wird, wie Pfänder & Güllich (2013) und Kupetz (2014; 2015) gezeigt haben. Dabei hat der Andere in normalen Alltagssituationen stets das Recht, eine Frage zu verweigern und so einen Bereich der Privatheit abzugrenzen und zu schützen.

3 Empathie im Digitalen

3.1 Empathische Maschinen

Betrachtet man nun die Kommunikation in sozialen Netzwerken, dann ist es genau die zuletzt genannte Schutzfunktion, die aufgegeben wird. Diese Grenze der Preisgabe von Privatheit ist nun aber Bestandteil jeder AGB, den Allgemeinen Geschäftsbedingungen von sozialen Netzwerken und damit Voraussetzung für deren Nutzung, sodass die Frage auftaucht, warum viele Menschen einen enormen Teil ihrer Privatheit Unternehmen überlassen, obwohl sie dies in Alltagsgesprächen sonst nie tun würden. Wir erhalten somit eine Situation, dass die Anbieter sozialer Medien oder von ADS über private Informationen verfü-

gen, die ein Gesprächsteilnehmer in einer natürlichen Kommunikationssituation gegenüber ihnen fremden Menschen niemals preisgeben würde. Insofern, d. h. im Hinblick auf die kognitive Empathie, ist es daher für ADS ebenso wie für Anbieter von sozialen Netzwerken durchaus möglich, *digitale Empathie als Dienstleistung* anzubieten.

Insofern kann der erste Teil der Arbeitshypothese in modifizierter Weise beantwortet werden: ADS können nicht empathisch im Sinne einer Einfühlung sein, wohl aber empathisches Verhalten im Sinne der somatischen und kognitiven Ebene zeigen, indem sie private, persönliche somatische und Verhaltensdaten aufzeichnen und auf algorithmischer Basis in Bezug auf das erforschte Individuum interpretieren. Diese Formen des Zusammenspiels von menschlichem, kommunikativem Verhalten im Netz und Algorithmen wird derzeit hauptsächlich aus politisch-aktivistischer Ebene, z. B. unter dem Begriff der „Filterblase“ (Pariser 2012), diskutiert, empirisch sind sie aber noch kaum aufgearbeitet und damit ein interessantes Forschungsfeld im Bereich Kulturwissenschaft – Informatik. Dabei greift die Metaphorik der Filterblase viel zu kurz, da sie aus dem Bereich der personalisierten Websuche stammt. Der Begriff der digitalen Empathie könnte hier weiter führen.

3.2 Probleme empathischer Kommunikation im Digitalen

Betrachten wir die Kommunikation menschlicher Kommunikationspartner im Digitalen unter dem Blickwinkel des diskutierten Empathiebegriffs, dann fallen gerade in den sozialen Medien zentrale Elemente der Empathie im Alltagsgespräch weg, insbesondere das stetige, wechselseitige, multimodale Monitoring in der Co-Präsenz. Zwar findet eine Art Monitoring statt, jedoch unterscheidet sich dieses deutlich von dem in Alltagsgesprächen:

Es kann wenig Zweifel daran bestehen, dass Menschen digitale Medien und Bildschirme benutzen, um Kontakte zu anderen Menschen herzustellen und auf diese Weise Weltbeziehungen zu sichern. Wenn wir in unserem E-Mail-Account nach neuen Nachrichten suchen, uns bei Facebook über neue Freunde oder bei Twitter über Follower freuen, wenn wir prüfen, ob unsere letzten Postings oder Blogbeiträge zu Reaktionen in Form von Kommentaren oder ‚Likes‘ geführt haben, ob unsere Homepage angeklickt wurde oder sich unsere Bücher oder Schallplatten verkauft haben, dann geht es uns im Kern immer auch darum, in der Welt gemeint, gesehen, angesprochen, berührt zu werden und in Verbindung zu sein. In diesem Sinne haben digitale Medien ohne Zweifel den Charakter von Resonanzachsen. So ist es kein Wunder, dass wir bei jedem Vibrieren des Smartphones in der Tasche zusammenzucken, denn jede eingehende Nachricht stellt eine ‚Weltanrufung‘ dar. Erstaunlich ist indessen, dass alle diese großen und kleinen Resonanzsignale keine Nachhaltigkeit zu entfalten scheinen: Wie nahezu jeder Surfer und Blogger und Twitterer, ja jeder PC- oder Smartphone-Nutzer weiß, scheint die Halbwertszeit der digita-

len Resonanzvergewisserung umgekehrt proportional zur wachsenden Menge der eingehenden Resonanzsignale zu schrumpfen, was zu einem suchtförmigen, steigerungsorientierten Verhalten führt: Wir müssen uns in immer kürzeren Abständen über die Zahl unserer Freunde, unsere Wahrnehmbarkeit in der Welt und die Intaktheit unserer SMS- und E-Mail-Kanäle vergewissern, und wir fühlen uns vergessen in einer indifferenten Welt, wenn der Strom der Resonanzsignale auch nur vorübergehend abebbt oder gar abreißt. (Rosa 2016: 159)

Für den Bereich der sozialen Medien lässt sich Hartmut Rosa sicherlich zustimmen, jedoch ist das Digitale umfassender. Schließt man digitale Kommunikationsformen wie Videokonferenzen ein, dann ist dies sicher anders zu bewerten. Die punktuelle Nutzung und die größere Fülle von Empathie ermöglichen den Ausdrucksressourcen wie Mimik, Gestik oder Prosodie eine ganz andere Art der Nutzung. In sozialen Medien werden die Verluste dieser Ausdrucksressourcen durch neue visuelle Mittel teilweise kompensiert, etwa durch das Verwenden von Emojis.⁵ Aber auch ohne Emojis kann der Verlust des Monitorings, ausgeglichen werden, denn was in allen sozialen Medien bleibt, ist die kognitive Ebene und die Narration. Um die verlustig gegangenen Ausdrucksressourcen körperlicher Ko-Präsenz auszugleichen, müsste allerdings ein relativ aufwändiger Prozess einsetzen, in dem die Kommunikationsteilnehmer sehr sorgfältig die eigenen Projektionen durch Nachfragen beim Anderen überprüfen: Was will er oder sie, wer ist das, was motiviert ihn, wie sind seine Äußerungen zu verstehen? Liege ich mit meinen Vermutungen richtig? etc. Doch genau dies – und darauf lassen sich die öffentlichen Diskussionen beziehen – wird in der Regel nicht getan. Vielmehr lässt sich beobachten, dass Konflikte sehr schnell in eine Stereotypenbildung über den Anderen übergehen, und die Diskussion dreht sich dann darum, wer mit seiner Hypothese über den Anderen Recht hat. Nach Fritz Breithaupt (2009) liegt hier eine Form der „Empathieblockade“ vor, die man in diesem Fall auch als *trollartiges Kommunikationsverhalten* bezeichnen kann. Ein ‚Troll‘ ist ein kommunikativ-typisierender Begriff des Alltagswissens über das Internet und bezeichnet eine (in der Regel anonymisierte) Person in sozialen Netzwerken, die ihre Kommunikationsbeiträge von vornherein nicht auf eine ernsthafte Diskussion anlegt, sondern darauf, andere zu provozieren und den so entstandenen Konflikt möglichst emotional zu intensivieren, um die Diskussion schließlich zum Abbruch zu führen. *Trollartiges Kommunikationsverhalten* meint dann das Kommunikationsverhalten derjenigen Netz-Interaktanten, die sich zwar nicht mit der genannten *Absicht* des Kommunikationsabbruchs in eine solche Diskussion einbringen, deren Verhalten aber genau zu diesem Er-

⁵ Emojis können natürlich nicht auf diese Funktion reduziert werden, da sie auch einen nicht reduzierbaren Eigenwert besitzen.

gebnis, d. h. zu dem von Grice (1979) beschriebenen Zusammenbruch der Kommunikation führt. Inwiefern sich hier ein *Echokammer-Effekt*, eine meditative Form des Gruppendenkens (vgl. Turner & Pratkanis 1998), bemerkbar macht, wäre ein Feld zukünftiger Forschung. Dabei erscheinen die Echokammern aus der Perspektive digitaler Empathie nicht nur als ein Raum für das Verstärken von Gruppendenken, sondern vor allem für das *Miterleben*, d. h. das *Gruppen-erleben*.

3.3 Empathieblockade und Kommunikationsabbruch in sozialen Medien am Beispiel von YouTube-Kommentaren

Ein Beispiel soll diesen Zusammenhang illustrieren. Ausgangspunkt ist der satirische Beitrag, ein ‚Imagefilm‘ für die katholische Kirche der Kabarettistin Carolin Kebekus, der vom WDR beauftragt, aber nicht ausgestrahlt und schließlich von der Autorin auf der Plattform YouTube veröffentlicht wurde (Kebekus 2013). Auf der YouTube-Plattform können die dort veröffentlichten Filme kommentiert werden, die Kommentare können dann wieder von anderen Nutzern mit Antworten und auch diese wiederum mit weiteren Antworten versehen werden. Es folgt ein Auszug aus dem ‚antwortstärksten‘ Kommentar-Antworten-Komplex zur Kommentatorin Phryzzle mit insgesamt 127 Antworten. Alle Zitate stammen aus Kebekus (2013, Stand 12. 12. 2015):

Phryzzle nimmt in ihrem Kommentar auf einen bereits laufenden Diskurs Bezug, ob das satirische Video von Kebekus religiöse Gefühle verletzt und nimmt dabei die Position ein, dass man als Christ nicht nur nicht verletzt sein muss, sondern sich sogar darüber amüsieren kann und darf. Es handelt sich um ein Evidenz-Existenz-Argument, bei dem die Autorin auf sich selbst als Beleg für die These verweist und die Schlussfolgerung, die als rhetorische Fragen präsentiert werden, damit plausibel macht:

Phryzzle vor 1 Jahr:

Bin Christin und kann darüber lachen XD

Hier hat sich sogar jemand richtig Mühe gegeben bei den Texten und bei der Performance. Es werden allgemeine Klischees bedient – wie es eben bei anderen Themen üblich ist. Warum dann nicht auch die katholische Kirche ein bisschen verarschen? Wo ist das Problem? Super gemacht! :D

Darauf antwortet Nutzer OpenGL4ever, indem er zunächst Phryzzles rhetorische Frage „Wo ist das Problem?“ als echte Frage interpretiert und in einem Satz beantwortet, um sogleich Phryzzle ad personam zu attackieren und zwar in ihrer Glaubwürdigkeit als Christin. Somit scheint sie Aussagen wie *Ich bin Chris-*

tin. gar nicht machen zu können, da OpenGL4ever eine zweite Kategorie von Christen einführt, die „Papierchristen“, die nur scheinbar Christen sind, aber nicht Christen aus der Sicht von OpenGL4ever, welche sich vor allem durch Bibelfestigkeit auszeichnen:

OpenGL4ever vor 1 Jahr (bearbeitet):

Das Problem ist die Sünde aufgrund von Gotteslästerung. Ich denke auch eher, dass du zu den Papierchristen gehörst (sprich Christ oder ähnliches steht im Reisepaß), aber ob du jemals die Bibel gelesen hast, das sollten wir mal prüfen.

Phryzzle bemerkt und thematisiert diese diskriminierende Kategorisierung und springt dabei auf diese Provokation mit einer emotionalisierten Entgegnung („Aha, jetzt wird also schon“, „soso“) an:

Phryzzle vor 1 Jahr

Aha, jetzt wird also schon zwischen ‚echten‘ und ‚unechten‘ Christen unterschieden, soso. Als ob es darauf ankäme, was für ein Christ ich deiner Meinung nach bin ...

Ist es wirklich Gotteslästerung, wenn man die Institution Kirche hinterfragt? Und nein, es steht nicht in meinem Reisepass drin, dass ich Christ bin – ich habe keinen Reisepass :P

Aber ich bin überzeugt, dass

1. es nicht darauf ankommt, ob man die Bibel zu 100% oder 50% gelesen hat, um ein guter Christ zu sein (sonst wären alle Kinder ja keine Christen, aber in der Bibel steht da ja, wie du sicher weißt, etwas anderes).
2. es nur auf den Glauben ankommt und nicht darauf, was und wie viel man in der Bibel gelesen hat. Ja, man braucht die Grundkenntnisse, aber die bekommt man auch woanders gelehrt. Außerdem kann jeder Depp die Bibel lesen, aber sie verstehen und mit dem Herzen dabei sein nicht.
3. Gott ein liebender Gott ist und diese ‚Sünde‘, wenn es denn überhaupt eine ist, vergeben werden kann durch Jesus. Dafür ist er ja schließlich gestorben! Klar, man muss bereuen und dieses Geschenk annehmen, aber das ist eine andere Geschichte.

Dabei hinterfragt sie mehrfach das von OpenGL4ever vorgebrachte Kriterium der Bibelfestigkeit für ‚echte‘ Christen (z. B. „in der Bibel steht da ja, wie du sicher weißt“) und versucht sogar, das Argument gegen OpenGL4ever zu kehren, wobei sie durch die implizite Kategorisierung von OpenGL4ever zur Kategorie der „Deppen“, die Bibel lesen, aber sie nicht verstehen („Außerdem kann jeder Depp die Bibel lesen, aber sie verstehen und mit dem Herzen dabei sein nicht.“) nun ihrerseits OpenGL4ever durch Abwertung provoziert.

OpenGL4ever vor 1 Jahr:

+Phryzzle

Es wurde schon immer zwischen Menschen die schwach im Glauben sind als auch zwischen Menschen, die stark im Glauben sind unterschieden und es gibt auch Unterschiede

darin, wie gut man seine eigene Religion kennt. Es gibt sogar Heuchler, wie in der Bibel nachzulesen ist. Das Problem mit der Unkenntnis bezüglich der Bibel ist, dass man dann nicht genau weiß, was eigentlich der Glaubensinhalt ist und wie man leben soll. Da kommen dann Irrlehren zustande, weil die Menschen ein Fehlverständnis vom christlichen Glauben haben. Die stellen dann ihren eigenen Glauben zusammen, was ihnen gerade beliebt, aber so funktioniert das nicht. Beispiel. Erst Gestern durfte ich mal wieder von solchen uninformierten Menschen die sich Christen nannten lesen, dass man andere Religionen tolerieren solle, weil ja Christ sein Liebe bedeutet. So in etwa nach der Argumentation ging das. Dass es allerdings im 1. Gebot Gottes heißt, dass man keine anderen Götter neben sich haben soll und es nur einen Weg zu Gott gibt und damit Nächstenliebe bedeutet, dass man die anderen aufgrund von falsch verstandener Toleranz nicht das Evangelium vorenthalten solle, das hat von denen keiner verstanden. Die Toleranz gilt also nur gegenüber den Menschen, nicht aber gegenüber den Irrlehren. Wer Nächstenliebe wirklich lebt, der will nicht, dass seine Schwester und sein Bruder in die Hölle kommen, nur weil die einer Irrlehre folgen. Also kann man diese Irrlehre auch nicht tolerieren, sondern man muss Bruder und Schwester darauf hinweisen, dass sie auf dem Irrweg sind. Diesen feinen Unterschied kennt man, wenn man die Bibel kennt, deswegen ist es sehr zu empfehlen, diese auch zu lesen anstatt sich irgendetwas auszudenken, wie es einem gerade so beliebt.

Auch solltest du mal besser auf den Text achten den sie singt, wo sie z. b. sagt „Jesus ist der Shit“, zu Deutsch „Jesus ist die Scheiße“. Das IST Gotteslästerung und so geht das den ganzen Text durch. Man versündigt sich gegenüber Gott auch schon dadurch, in dem man andere den Glauben sowie die, die den Glauben vermitteln, madig macht.

Hättest du z. b. die Bibel gelesen, dann würdest du z. B. diese Stelle kennen: „Mt 18,7 Wehe der Welt mit ihrer Verführung! Es muss zwar Verführung geben; doch wehe dem Menschen, der sie verschuldet.“ Und was meinst du, was sie mit ihrem Video macht? Sie bringt mit ihren Hetzvideo tausende Menschen vom Glauben ab.

Aber ich sagte ja bereits, du kennst die Bibel nicht und das ist ein Problem in deiner Urteilsfähigkeit bezüglich dem Video und der Gefahr, zu der dieses Video für viele Menschen führen kann.

Es ist daher auch nicht verwunderlich, dass gerade die, die die Bibel sehr gut kennen, auch die sind, die dieses Video respektlos und schlecht halten. Sie wissen ganz genau warum, im Gegensatz zu denen, bei denen der Glaube und das Wissen hinter dem Glauben nur schwach ist.

Zu 3. Es wird nicht jede Sünde vergeben. Würdest du die Bibel kennen, dann würdest du das wissen.

Die nächste Interaktion ist bereits der Kommunikationsabbruch:

Phryzzle vor 1 Jahr (bearbeitet):

+OpenGL4ever

Ok, DU bist eindeutig auf dem Weg der Irrlehre. Gute Besserung! Möge Gott dir auf deinem schwierigen Weg der Erkenntnis helfen. Amen

OpenGL4ever vor 1 Jahr:

+Phryzzle

Na wenn du nicht mehr zu bieten hast..

In diesem ‚einvernehmlichen Kommunikationsabbruch‘ findet zwar auf der einen Seite ein Schlagabtausch über Religion und Satire statt, auf der anderen Seite geht es aber hauptsächlich darum, wer überhaupt berechtigt ist, über Religion zu sprechen und die Glaubwürdigkeit des Anderen zu diskreditieren, ohne den Versuch einer Verständnissicherung zu unternehmen.

Empathieblockade, Provokation durch Abwertung und diskriminierende Kategorisierung und Kommunikationsabbruch oder zunehmende beleidigende Eskalation sind häufig anzutreffende kommunikative Praktiken in sozialen Medien. Dies ist jedoch nicht in allen neuen Medien so, denn das Netz bildet ebenfalls den Raum für utopische Gemeinschaftsprojekte.

3.4 Utopie der Empathie

Neben den angesprochenen Problemen von Empathie-Verlust und Hasskommunikation im Netz wird häufig übersehen, dass soziale Medien unter bestimmten Bedingungen die Empathie auch fördern können. Dann kann ein Austausch und Erweitern im Sinne von McLuhans Metapher vom globalen Dorf entstehen (vgl. McLuhan & Powers 1995). Es handelt sich dann um ein „Weltweitwerden“ (Derrida 2001) bei dem auch empathische virtuelle Gemeinschaften entstehen können. Sie scheinen eher zu gelingen, wenn es zu einer Gemeinschaftsbildung kommt, die auch außerhalb des Netzes durch Treffen stattfindet, wie Stegbauer (2005) am Beispiel von Wikipediaaktivisten zeigen konnte. Je mehr diese Eigenschaften fehlen, desto schneller, so könnte man die Arbeitshypothese modifizieren, entstehen aggressive Konflikte, die sich nicht mehr auflösen lassen und einen Zusammenbruch der Kommunikation nach Grice (1979) nach sich ziehen.

Neben den großen Allmendeprojekten wie *Wikipedia*, *Creative Commons* oder *Pixabay* entstehen auch Projekte, die darauf abzielen, empathische Fähigkeiten zu vertiefen. Dazu zählen die Projekte von *ImmersiveJournalism* (2013) und *BeAnotherLab* (2013). Im so genannten *immersiven Journalismus* werden Techniken der virtuellen Realität nutzbar gemacht, um sich in verschiedene Perspektiven von Personen, über die journalistisch berichtet wird, buchstäblich hineinversetzen zu können. Im genannten Beispiel wird über den Zusammenbruch eines Mannes in einer Warteschlange in Los Angeles berichtet. Zum O-Ton der journalistischen Quelle wird eine visuelle Welt als virtuelle Realität programmiert, die dann steuerbar ist, indem der Nutzer dieselbe Szene nun aus verschiedenen Perspektiven der beteiligten Personen ‚erleben‘ kann (vgl. *ImmersiveJournalism* 2013).

Um das Hineinversetzen geht es ebenfalls im Projekt *Gender Swap* der Künstlergruppe *BeAnotherLab* (2013). Hier sitzen 2 Personen, ein Mann und eine Frau, Rücken an Rücken, wobei sie entsprechende Kamerahelme tragen.

Dadurch erscheint es nun dem männlichen Teilnehmer so, als habe er den Körper der hinter ihm sitzenden Frau und entsprechend sieht sich die weibliche Teilnehmerin als Person mit Männerkörper. Diese Art von grundsätzlichem Perspektiventausch ist etwas, das unser Alltagsverständnis des Anderen erweitert. Damit bietet das Digitale auch Möglichkeiten, die die menschliche Empathiefähigkeit vertiefen.

3.5 Überwachen und Strafen und die Ökonomie der Empathie

3.5.1 Die Digitalisierung des Privaten

Ein Traum von Warenproduzenten ist es, in die Menschen hineinschauen zu können, was für Bedürfnisse, Ängste und Hoffnungen sie haben, nicht, um diese zu erfüllen, sondern um herauszufinden, welche Produkte hergestellt werden müssen, damit eine möglichst große Gewinnspanne entsteht. Empathie hat daher im Verkauf immer schon eine zentrale Rolle gespielt. Eine in ökonomischer Sicht optimale Empathie wäre es daher, jeden einzelnen Menschen bei seinen alltäglichen Handlungen vom Aufstehen bis zum Zubettgehen, am besten auch beim Schlafen und in seinen Träumen, rund um die Uhr zu beobachten und aufgrund einer Auswertung von sämtlichen Daten möglichst vieler, wenn nicht aller Menschen, ‚passende‘ Produkte zu entwickeln. Die Digitalisierung im 21. Jh. setzt eine Reihe von Medien frei, die zu einer Digitalisierung des Privaten führen, d. h. zunächst einer eigenen, lokalen und privaten Speicherung privater Daten. Diese privaten Daten werden nun in vielfacher Weise potenziell oder manifest öffentlich: Zum einen führt der Anschluss an das Internet dazu, dass die privaten, lokal gespeicherten Daten professionalisierten Datenagenten zugänglich werden, zum anderen werden durch das Akzeptieren und Nutzen neuer Äußerungsformate wie Blogs oder soziale Medien etc. private Daten öffentlich gemacht. Die Nutzung dieser neuen Formate ist zumeist an die Bedingung der Verfolgung der Aktivitäten seiner Nutzer in diesem System, teilweise auch außerhalb dieses Systems gebunden, sodass der ökonomische Traum von einer völligen Transparenz der Bürger und damit potenzieller Kunden auch in ihren intimsten Einzelheiten in großen Teilen Wirklichkeit geworden ist. Hier entstehen neue Geschäftszweige, Händler des Begehrens, die das private Wissen der Alltagsmenschen sichern und verkaufen. Das Überwachen wird hier legitimiert mit dem Mythos des guten und ehrlichen Fabrikanten und Unternehmers, der dieses Wissen um das Privatleben der Millionen und Milliarden Bürger nicht ausnutzt, sondern nur dazu verwendet, um Produkte zum Wohl der Allgemeinheit zu entwickeln, damit der Einzelne ein ‚besseres‘ und ‚glücklicheres‘ Leben

führen kann. Diese Figur des ‚guten Herrschers‘ findet sich auch bei der Legitimierung der Einschränkung individueller Freiheit, wie dies bereits bei der Entstehung des modernen Staates bei Thomas Hobbes bekannt ist. Die von Foucault (1994) beschriebene Umstellung des Strafsystems von den peinigenden Strafen zu einem bürgerlichen Strafsystem der Kontrolle, das sich dann in allen Feldern und Aspekten der Gesellschaft wie Schule, Literatur oder Wissenschaft zeigen lässt, erhält durch die Digitalisierung ein neues Momentum, da jede digitale Spur eines Einzelnen, jede Aufzeichnung privater Alltagsregungen Teil eines globalen Aufzeichnungs- und Überwachungssystems werden kann. Die Preisgabe privater Informationen über das private Leben hat somit zur Konsequenz, dass Maschinen-Empathie gegenüber Menschen immer auch deren Beobachtung und Überwachung bedeutet. Dies gilt nicht nur für soziale Netzwerke, sondern gerade auch für die neu entstehenden ‚empathischen Maschinen‘ wie *Wearables* oder das *Internet der Dinge*. Diese sammeln durch ihre immer ausgeklügelteren Sensoren und Algorithmen immer intimere Daten über privates wie öffentliches Verhalten, Emotionen und Charakter und können menschliche empathische Praktiken nicht nur simulieren, sondern sogar übertreffen, da sie über ‚harte‘ somatische Daten wie Herzfrequenzen bei Anstrengung, körperliche Fitness und Belastbarkeit etc. verfügen – Empathie geht hier in ein Aushorchen in der Erscheinung von Empathie über. Diese digitalen, empathischen Praktiken sind damit ambivalent, da sie auch Teil eines Überwachungsdispositivs sind, ein, wie Zygmunt Bauman und David Lyon im Anschluss an Michel Foucault (1994) meinen, ‚*Panoptikon 2.0*‘ (vgl. Bauman & Lyon 2014: 70–97). Das so genannte *Internet der Dinge* besitzt also zugleich auch das Potenzial für ein *Panoptikum der Dinge*, also als ein dezentrales, aber allumfassend vernetztes Beobachtungs- und Überwachungssystem. Dieses Potenzial des dezentral im Privaten verteilten Panoptikums 2.0 machte sich der Staat – wie durch die Snowden-Enthüllungen bekannt wurde – bereits früh parasitär zu Nutze. Nach und nach wurde dann mit dem Verweis auf ‚Cyberkriminalität‘, ‚Terrorismus‘ und andere als besonders verwerflich angesehene Straftaten der Sicherheitsdiskurs aktiviert und die Überwachung auch offen mit Techniken wie ‚Vorratsdatenspeicherung‘, ‚Staatstrojanern‘ oder ‚Keytrackingsoftware‘ implementiert (vgl. Schirmacher 2015).

3.5.2 Digitale Selbstempathie als Selbstkontrolle

Die Überwachung und (Selbst-)Kontrolle geht damit von den Produktionsstätten in den Privatbereich über. Besonders interessant sind die Programme („Apps“), die auf eine Steigerung der körperlichen und geistigen Fitness ausgerichtet und damit auf Erhaltung der Arbeitskraft ausgerichtet sind.

So heißt es in der Beschreibung der „Apple Watch“ (Apple 2013) für den Bereich „Gesundheit und Fitness“:

Fitness bedeutet nicht nur joggen, Fahrrad fahren oder ins Fitnessstudio gehen. Es geht darum, den ganzen Tag über aktiv zu sein. Deswegen misst die Apple Watch all deine Bewegungen. Egal, ob du mit dem Hund rausgehst, Treppen steigst oder mit deinen Kinder [sic!] spielst. Sie merkt sich sogar jedes Mal, wenn du aufstehst. Und motiviert dich, weiterzumachen. Denn alles zählt. (Apple 2013)

Betrachtet man dieses Statement unter dem Gesichtspunkt der Ambiguität von kognitiver Empathie und Überwachung, dann stellen die Apple Watch und andere Smart Watches einen wesentlichen Teil des eben genannten Panoptikums 2.0 dar. Aus diesen Daten generiert die „Aktivitätsapp“ dann nicht nur eine empathische Resonanz in visuell-sprachlicher Form (beschriftet, dynamische Kreise, „Ringe“), sondern auch im Sinne einer komplementären Empathie Rat und Motivation:

Die Aktivitätsapp zeigt dir deine tägliche Aktivität in einer einfachen Grafik – an drei Ringen kannst du alles ablesen, was du wissen musst. Der Ring ‚Stehen‘ zeigt dir, wie oft du aufgestanden bist, damit du nicht die ganze Zeit sitzt. Der Ring ‚Bewegen‘ zeigt, wie viel Kalorien du aktiv verbrannt hast. Und ‚Trainieren‘ die Minuten, die du dich zügig bewegt hast. Das Ziel? Jeden dieser Ringe jeden Tag schließen. Selbst wenn du tagsüber immer wieder aktiv bist, ist langes Sitzen nicht gut für deine Gesundheit. Die Apple Watch spürt, wenn du aufstehst und dich etwas bewegst – und rechnet dir das an. Wenn du fast eine Stunde gesessen hast, erinnert sie dich daran, mal wieder aufzustehen. Und der Ring schließt sich, wenn du am Tag in 12 verschiedenen Stunden je einmal aufgestanden bist und dich wenigstens eine Minute lang bewegt hast. Das klingt vielleicht nicht nach viel, aber weniger sitzen kann deine Gesundheit entscheidend verbessern. (Apple 2013)

Das Programm tritt wie ein persönlicher Trainer mit Du-Anrede auf, der sich um die Gesundheit und Fitness des Nutzers kümmert:

Die Apple Watch kann dir jede Woche ein tägliches Bewegungsziel vorschlagen und dir – basierend auf den letzten Werten – empfehlen, wie viele Kalorien du pro Tag aktiv verbrennen solltest. Sobald dein persönliches Ziel für den Tag erreicht ist, schließt sich der Ring. Du kannst die Zielvorgabe auch nach oben oder unten korrigieren, bis es für dich passt. Nimm dir für jede Woche kleine Verbesserungen vor, dann machst du am ehesten Fortschritte. Jede Aktivität, die mindestens zügigem Gehen entspricht, gilt als Training. Und die Apple Watch registriert, wie viel du davon am Tag machst – auch außerhalb des regulären Workouts. Der Ring schließt sich, wenn du das allgemein empfohlene Ziel von 30 Minuten Training pro Tag erreicht hast. Und du musst nicht einmal alles am Stück machen. So ist es einfacher, Bewegung in deinen Tag zu integrieren. Beim Ausdauertraining zeigt dir die Workout App Echtzeitstatistiken zu Dauer, Entfernung, Kalorien, Schritten und Geschwindigkeit für eine Reihe der beliebtesten Indoor- und Outdoor-Aktivitäten. Und weil die Apple Watch wassergeschützt ist, brauchst du dir wegen Schweiß oder Re-

gen keine Gedanken zu machen. Wähl einfach deine Trainingsart aus und die Apple Watch aktiviert die richtigen Sensoren. Wenn du fertig bist, bekommst du eine ausführliche Zusammenfassung, und jedes Training zählt am jeweiligen Tag für deinen Aktivitätsring. Während des Trainings motiviert die Apple Watch dich, indem sie dir mitteilt, dass du z. B. einen weiteren Kilometer oder schon die Hälfte geschafft hast. So bleibst du an deinen Zielen dran. Ob du gehst, läufst, Fahrrad fährst oder Fitnessgeräte benutzt – die Apple Watch weiß, wie sie dich beim Sport motiviert. Sie hilft dir, Ziele zu setzen, verfolgt deinen Fortschritt, sagt dir, wenn du ein Zwischenziel erreicht hast, und zeigt dir nach dem Training eine vollständige Zusammenfassung. So kannst du dein letztes Training schlagen oder deine Bestleistung verbessern.

Eher an die Zeiten der Sowjetunion erinnert das Belohnen, wenn Ziele erreicht sind. Hier wird eine „Medaille“ ‚überreicht‘, die man „mit Freunden teilen“ kann:

Wenn du eine persönliche Bestleistung oder ein großes Ziel erreicht hast, feiert die Apple Watch mit dir. Für jeden Erfolg erhältst du eine personalisierte Medaille, die du mit Freunden teilen kannst. (Apple 2013)

Die Apple Watch speichert aber nicht nur die Bewegungsprofile der Nutzer auf ihren Servern, sondern auch andere gesundheitsrelevante Parameter wie die Herzfrequenz:

Verfolg deine Herzfrequenz mit dem Herzfrequenzmesser der Apple Watch. Außerdem bekommst du in Echtzeit Daten wie zurückgelegte Strecke, Höhenunterschied und durchschnittliche Geschwindigkeit. [...] Der Herzfrequenzmesser der Apple Watch misst deine Herzfrequenz, während du trainierst, und hilft dir so, die Intensität deines Trainings festzustellen und die Messergebnisse deines aktiven Kalorienverbrauchs zu verbessern. (Apple 2013)

Diese somatisch-physischen Daten werden verschiedentlich genutzt, etwa um das Gewicht der Nutzer zu kontrollieren:

Der Beschleunigungssensor der Apple Watch misst all deine Körperbewegungen, um die Kalorien zu ermitteln, die du am Tag verbrannt hast. Er registriert physische Bewegungen jeder Art – egal ob du einfach nur aufstehst, im Büro herumläufst oder zum Bus sprintest. Die Apple Watch verwendet nicht nur ihren Beschleunigungssensor, sondern auch das GPS deines iPhone, um bei Outdoor-Trainings wie Walken, Joggen und Radfahren die Entfernung und Geschwindigkeit von Workouts genauer zu messen. (Apple 2013, Unterverz. /healthand-fitness)

Hierzu werden weitere Programme (Apps) angeboten, die die Überwachung nun auf das Ernährungsverhalten und die geistige Gesundheit ausdehnen. So wird zum Programm „Lifesum“ ausgeführt:

Behalte ganz einfach den Überblick, wie viel du am Tag gegessen und getrunken hast. Lifesum gibt dir nach dem Essen Feedback, um das richtige Essen und die richtige Menge für die nächste Mahlzeit zu wählen. Die App kann dir sogar sagen, welche Nahrungsmittel du vermeiden solltest. Und im Lauf des Tages kann sie dir Erinnerungen senden, damit du dich bewegst und motiviert bleibst. (Apple 2013, Unterverz. /apps)

Zum Fitnesstrainer gesellt sich nun also noch der Ernährungsberater und mit dem Programm „Pocket Yoga“ schließlich noch der Yogalehrer:

Wenn du mit deinem iPhone Yoga machst, zeigt Pocket Yoga dir ein Bild der aktuellen Yoga Position, ihren Namen, wie viel Zeit noch übrig ist und die verbrannten Kalorien. Und du kannst jede Sequenz direkt von deiner Apple Watch anhalten und von vorn abspielen. (Apple 2013, Unterverz. /apps)

Die Überwachung der Arbeitszeiten ist ebenso möglich, etwa mit dem Programm „Invoice2go Plus“:

Verwalte deine Arbeitszeit genauer als je zuvor. Wenn du bei der Arbeit ankommst, weist dich Invoice2go dank Geofencing darauf hin, die Zeit mit dem iPhone festzuhalten. Du kannst deine Zeiten auch ändern, eine Rechnung schicken und eine Benachrichtigung erhalten, wenn sie bezahlt wurde. (Apple 2013, Unterverz. /apps)

Insgesamt liest sich diese Produktwerbung wie eine Anweisung für Fabrikarbeiter des 19. Jahrhunderts, nur werden (Selbst-)Überwachung und (Selbst-)Kontrolle nun ausgedehnt auf den privaten Bereich bis in die kleinsten Bewegungen und jeden einzelnen Herzschlag. Diese empathischen Maschinen sind zwar responsiv, aber in einer großen Ambiguität. Denn sie stellen eine Art ‚Ratgeber ohne Schweigepflicht‘ dar, die die persönlichen somatischen und geographischen Daten auswerten und weiterleiten, wie nicht zuletzt die ‚Stasi-Barbie‘ (von Randow 2015) gezeigt hat. Hier ist die Redeweise vom ‚Schlüpfen in die Haut des Anderen‘, die für Empathie häufig gewählt wird, *keine Metapher* mehr, da es sich tatsächlich um innersomatische Daten handelt, die auch schon auf das Einpflanzen von Tracking- und Daten-Chips in der Zukunft verweisen.

4 Fazit

Die oben aufgestellte Arbeitshypothese, Maschinen würden immer empathischer, während Menschen im Digitalen ihre Empathie nach und nach verlören, muss nach den eben eingeführten Überlegungen modifiziert werden.

Zum einen stellt sich die Entwicklung von empathischen Maschinen als sehr ambivalent dar. Sie weisen zwar bestimmte Merkmale empathischen Ver-

haltens auf, insbesondere, da sie über private und individuelle somatische, soziale und geografische Daten verfügen, die bei einem Unternehmen zusammengeführt, interpretiert und verarbeitet werden. Damit sind sie Teil eines Überwachungsdispositivs, dessen Bedrohlichkeit in Kauf genommen wird, da zugleich empathische Dienstleistungen geboten werden.

Auch die These vom Empathieverlust durch Neue Medien muss modifiziert werden. Dort, wo somatische Reziprozität möglich ist, kann Empathie auch in anderem Maße stattfinden. Je nachdem entstehen Empathieverlust oder sogar neue, utopische Formen der Empathie.

Digitale Empathie in allen hier diskutierten Facetten zeigt sich in einer enormen Ambivalenz von Überwachung, Preisgabe von Privatem und damit verbunden einer neuen Form von Kriminalität und Strafbarkeit. Sie zeigt sich aber auch in einem Ausagieren von Aggression, die auch in Gemeinschaftsprojekten nur aufgehoben werden kann, wenn die Resonanz persönlicher Begegnung genutzt wird.

5 Konsequenzen

Für eine Linguistik des Digitalen ergeben sich eine Reihe von Konsequenzen:

1. Diskurslinguistik: Der Diskurs der Daten ist unmittelbar an den Diskurs im Anschluss an *Überwachen und Strafen* gekoppelt; diskurslinguistische Arbeiten müssen daher an die Untersuchungen der genannten Überwachungsdispositive (Panoptikum 2.0) anschließen.
2. Rechtslinguistik: Die ‚freiwillige Knechtschaft‘ kommt zumeist durch Vertragsverhältnisse zustande, die entgegen sonstiger vertragliche Gepflogenheiten, kaum wahrgenommen werden (können). Rechtslinguistische Untersuchungen müssen also eine zentrale Stellung im Rahmen einer Linguistik des Digitalen einnehmen.
3. Utopische Potenziale: Eine Linguistik des Digitalen muss auch auf die utopischen Potenziale des Digitalen abzielen, auch wenn es sich um keine Massenphänomene handelt. Denn dabei kann der Eigenwert des Digitalen stärker hervortreten, da solche Projekte häufig nicht mehr auf andere kommunikative Verfahren reduziert werden können.
4. Interaktion und Organisation: Der komplexe Zusammenhang von Interaktionen zwischen unterschiedlichen Akteuren (Menschen, Maschinen, soziale Medien, Medienunternehmen) sollte auf der Basis interaktionaler und organisationaler Linguistik empirisch untersucht werden.
5. Empathie im Digitalen: Der Begriff der Digitalen Empathie muss weiter differenziert werden. Dabei sollte das gesamte Spektrum des Digitalen von den

- sozialen Medien, Autonomen Digitalen System, virtueller Realität, Robotern u. a. einbezogen werden.
6. Filterblase und Echokammer: Die Begriffe der Filterblase oder der Echokammer können die Erlebensdimension, die mit dem Begriff der digitalen Empathie verbunden ist, nicht erfassen. Echokammern erscheinen aus der Perspektive digitaler Empathie nicht nur als Raum für das Verstärken von Gruppendenken, sondern vor allem als gemeinsamer, kommunikativer Erlebens- und Handlungsraum.

Literaturverzeichnis

- Bauman, Zygmunt & David Lyon (2014): *Daten, Drohnen, Disziplin. Ein Gespräch über flüchtige Überwachung*. 3. Aufl. Berlin: Suhrkamp.
- Breithaupt, Fritz (2009): *Kulturen der Empathie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Breithaupt, Fritz (2017): *Die dunklen Seiten der Empathie*. Berlin: Suhrkamp.
- Curtis, Robin & Gertrud Koch (Hrsg.) (2008): *Einführung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*. München: Fink.
- Derrida, Jacques (2001): *Die unbedingte Universität*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1994): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Grice, Herbert Paul (1979): Logik und Konversation. In Georg Meggle (Hrsg.), *Handlung, Kommunikation, Bedeutung*, 243–265. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hermanns, Fritz (2007): Empathie. Zu einem Grundbegriff der Hermeneutik. In Fritz Hermanns & Werner Holly (Hrsg.), *Linguistische Hermeneutik. Theorie und Praxis des Verstehens und Interpretierens*, 127–172. Tübingen: Niemeyer.
- Kupetz, Maxi (2014): ‚Mitfühlend sprechen‘: Zur Rolle der Prosodie in Empathie-darstellungen. In Dagmar Barth-Weingarten & Beatrice Szczepek Reed (Hrsg.), *Prosodie und Phonetik in der Interaktion*, 87–114. Mannheim: Verlag für Gesprächsforschung.
- Kupetz, Maxi (2015): *Empathie im Gespräch. Eine interaktionslinguistische Perspektive*. Tübingen: Stauffenburg.
- Liebert, Wolf-Andreas et al. (Hrsg.) (2014): *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Lüthe, Rudolf (2005): Homo narrans – der Mensch als erzählendes Wesen: Narrative Selbstartikulation als ein anthropologisches und als ein kulturhistorisches Phänomen. In Magnus Schlette & Matthias Jung (Hrsg.), *Anthropologie der Artikulation. Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*, 291–306. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Marx, Konstanze (2012): Virtueller Rufmord – Offene Fragen aus linguistischer Perspektive. In Konstanze Marx & Monika Schwarz-Friesel (Hrsg.), *Sprache und Kommunikation im technischen Zeitalter. Wieviel Internet (v)erträgt unsere Gesellschaft?*, 237–266. Berlin, Boston: de Gruyter.
- McLuhan, Marshall & Bruce R. Powers (1995): *The global village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*. Paderborn: Junfermann.
- Nagel, Thomas (2007): Wie ist es, eine Fledermaus zu sein? In Peter Bieri (Hrsg.), *Analytische Philosophie des Geistes*, 4., neu ausgestattete Aufl., 261–275. Weinheim, Basel: Beltz.

- Pariser, Eli (2012): *Filter Bubble. Wie wir im Internet entmündigt werden*. München: Hanser.
- Pfänder, Stefan & Elisabeth Gülich (2013): Zur interaktiven Konstitution von Empathie im Gesprächsverlauf. Ein Beitrag aus Sicht der linguistischen Gesprächsforschung. In Thiemo Breyer (Hrsg.), *Grenzen der Empathie. Philosophische, psychologische und anthropologische Perspektiven*, 433–457. München: Fink.
- Plessner, Helmuth (1975): *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*. 3. unv. Aufl. Berlin, New York: de Gruyter.
- Rizzolatti, Giacomo & Corrado Sinigaglia (2014): *Empathie und Spiegelneurone. Die biologische Basis des Mitgefühls*. 5. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut (2016): *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*. Berlin: Suhrkamp.
- Schirmmayer, Frank (Hrsg.) (2015): *Technologischer Totalitarismus. Eine Debatte*. Berlin: Suhrkamp.
- Sennett, Richard (2012): *Zusammenarbeit. Was unsere Gesellschaft zusammenhält*. München: Hanser.
- Spitzer, Manfred (2012): *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer.
- Staeemmler, Frank-M. (2009): *Das Geheimnis des Anderen – Empathie in der Psychotherapie. Wie Therapeuten und Klienten einander verstehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Stegbauer, Christian (2009): *Wikipedia. Über das Rätsel der Kooperation*. Wiesbaden: VS.
- Stein, Edith (1980): *Zum Problem der Einfühlung*. München: Kaffke.
- Striano, Tricia & Philippe Rochat (2000): Emergence of Selective Social Referencing in Infancy. *Infancy* 1 (2), 253–264.
- Turner, Marlene E. & Anthony R. Pratkanis (1998): Twenty-Five Years of Groupthink Theory and Research: Lessons from the Evaluation of a Theory. *Organizational Behavior and Human Decision Processes* 73, 2/3, 105–115.

Onlinequellen

- Liebert, Wolf-Andreas (2015): Selbstgerechtigkeit. Selbstermächtigte Status-Degradierungszereemonien von Online-Petitionen bis zum Lynchen 2.0. *Linguistik Online*. Themenheft: Sprache und Demokratie 73 (4), (31. 12. 2015). (<https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/2199>), zuletzt abgerufen am 25. 7. 2017.
- Marx, Konstanze (2013): Denn sie wissen nicht, was sie da reden? Diskriminierung im Cybermobbing-Diskurs als Impuls für eine sprachkritische Diskussion. *Aptum* 9, 2, 103–122. (<https://ids-pub.bsz-bw.de/frontdoor/index/index/docId/5562>), zuletzt abgerufen am 25. 7. 2017.

Onlinequellen der Fallbeispiele

- Apple (2013): Apple Watch. (<http://www.apple.com/de/watch/>), zuletzt abgerufen am 8. 2. 2016.
- BeAnotherLab (2013): Gender Swap – Experiment with The Machine to Be Another. (Vimeo, 12/2013). (<https://vimeo.com/84150219>), zuletzt abgerufen am 6. 7. 2018.
- ImmersiveJournalism (2013): Hunger in Los Angeles – ImmersiveJournalism (YouTube, 9. 1. 2013). (<https://youtu.be/SSLG8auUZKc>), zuletzt abgerufen am 6. 7. 2018.
- Kebekus, Carolin (2013): Dunk den Herrn! Kebekus! Feat. Mc Rene, Sister Mary Minaj, DJ Mess-Dee-Naa (Youtube). (<https://youtu.be/4Y3IWFLFhbK>), zuletzt abgerufen am 6. 7. 2018.

Randow, Gero von (2015): IM Barbie. Die Killer-Applikation im Kinderzimmer ist blond.
(<http://www.zeit.de/2015/12/kuenstliche-intelligenz-barbie-puppe-abhoeren>), zuletzt
abgerufen am 18. 8. 2017.