

EINLEITUNG

Mr. Crane und Mr. Tees haben verschiedene Flüge gebucht, die aber zur gleichen Zeit starten. Sie fahren mit demselben Taxi zum Flughafen, geraten in einen Stau und kommen schließlich mit einer halben Stunde Verspätung am Flughafen an. Mr. Crane erfährt am Schalter, dass sein Flug pünktlich startete, Mr. Tees bekommt mitgeteilt, dass sein Flieger Verspätung hatte und gerade fünf Minuten weg ist. Was meinen Sie, wer von den beiden ärgert sich mehr? Mr. Tees? Diese Antwort geben 96 Prozent der Befragten. Die Geschichte von Crane und Tees ist fiktiv, niemand hat sie gefragt. Doch wie kommt es zu dieser fast einmütigen Erwartung?

Auf diese Frage gibt es zwei Antworten. Der ersten zufolge verfügen Menschen über eine Theorie über die Funktionsweise des menschlichen Geistes, die sie – unbewusst – verwenden, um sich einen Reim auf das Verhalten ihrer Mitmenschen zu machen. Der hier relevante Teil dieser Theorie besagt in etwa: Man ärgert sich umso mehr, je knapper man etwas verpasst. Weil es sich bei dieser Antwort um eine Theorie handelt, die die Existenz einer Theorie über den menschlichen Geist postuliert, heißt sie Theorie-Theorie.

Die zweite Antwort bestreitet, dass Menschen eine solche Theorie über das Funktionieren des Geistes benötigen, um vorauszusagen, ob Mr. Crane oder Mr. Tees sich mehr ärgern werden. Statt eine Theorie zu bemühen, stellt man sich dieser Theorie zufolge einfach vor, man sei selber in der Situation von Crane bzw. Tees. Menschen kommen demnach zu der Einschätzung, Mr. Tees müsse sich mehr ärgern, weil sie meinen, dass sie sich selbst in Tees' Situation mehr geärgert hätten als in der Situation von Mr. Crane. Weil Menschen dieser Theorie zufolge, indem sie sich vorstellen, in der Situation des anderen zu sein, gedanklich

einen ähnlichen Prozess durchlaufen wie die Person, deren Verhalten sie zu erklären versuchen, sich also selbst als eine Art Modell für den anderen benutzen, heißt diese Theorie Simulationstheorie.

Die Interpretation der Geschichte von Crane und Tees ist nur ein relativ einfaches Beispiel für das ebenso alltägliche wie komplexe Phänomen, das Theorie-Theorie und Simulationstheorie zu erklären versuchen: Menschen sind Meister darin, das Verhalten ihrer Mitmenschen zu erklären, zu verstehen und vorauszusagen. Selten sind sie von den Verhaltensweisen und Äußerungen ihrer Mitmenschen völlig überrascht. Sie können für ihr eigenes Verhalten wie für das ihrer Mitmenschen Gründe nennen: Meier ärgert sich, weil das Laub von Müllers Baum in seinen Garten fliegt. Ich ging zurück zum Auto, weil ich die Haustürschlüssel im Wagen vergessen hatte. Wenn du ihr widersprichst, wird sie ärgerlich werden. Diese Fähigkeit, sich einen Reim auf das Verhalten seiner Mitmenschen zu machen wird ‚natürliche Psychologie‘ oder ‚Alltagspsychologie‘ (*folk psychology*) genannt. Ohne sie wäre ein Leben in komplexen Sozialverbänden, wie Menschen es führen, nicht denkbar.

Die Alltagspsychologie ist ein ausgesprochen stabiles Phänomen; sie ist nicht einmal auf menschliches Verhalten beschränkt. Der Eindruck eigenständiger Bewegung, die sich in mehr oder weniger menschenähnlichem Tempo und Rhythmus vollzieht, reicht aus, um den Alltagspsychologen im Menschen zu aktivieren. Schon wenn sich einfache geometrische Figuren über einen Computerbildschirm bewegen, sehen Menschen ein ganzes Drama: Der Kreis flieht vor dem Dreieck, das Quadrat versucht zu helfen, sie verstecken sich in der Ecke ... Diese Neigung zu anthropomorphistischen Verhaltensdeutungen, die sich in solchen psychologischen Testvideos manifestiert, stellt spätestens für Primatenforscher ein echtes methodologisches Problem dar: Was schon bei einfachen geometrischen Figuren funktioniert, funktioniert natürlich noch viel besser, wenn Menschen es mit Wesen zu tun haben, die ihnen so ähnlich sind wie etwa Schimpansen. Der Drang, auch diesen Wesen die menschliche Alltagspsychologie

überzustülpen und ihr Verhalten aus menschlichen Beweggründen zu erklären, ist in der Primatenforschung nur schwer im Zaum zu halten. Eine ganz ähnliche Erfahrung machen die Konstrukteure humanoider Roboter. Selbst abgebrühte Robotiker konkurrieren darum, die Blicke eines COG, eines humanoiden Torsos, der mit der Hüfte auf eine Stahlplatte geschraubt ist, auf sich zu ziehen und mit ihm zu kommunizieren. Rodney Brooks, Chef des Roboter-Labors des MIT und „Vater“ von COG, berichtet davon, dass sich seine Studenten ernsthafte Gedanken über ihre (menschlichen) Pflichten den humanoiden Robotern gegenüber machen, auch über die Examensarbeit hinaus (Brooks 2002).

Die Alltagspsychologie ist, wie Daniel Dennett schreibt, ein eigener Zugang zur Welt, einer, den Menschen unwillkürlich wählen, wenn die zu erklärenden Verhaltensweisen, Phänomene oder Systeme so komplex werden, dass ihnen mit einfacheren, etwa mechanistischen Erklärungen nicht mehr beizukommen ist.

Wie die Alltagspsychologie funktioniert, ist allerdings erst in Ansätzen verstanden. Im Mittelpunkt der Erklärungsversuche steht meist die Zuschreibung so genannter intentionaler Zustände: der Wünsche, Meinungen, Absichten, Befürchtungen oder Vorlieben des anderen, die sein Verhalten einsichtig machen. Sie heißen intentionale Zustände, weil sie auf etwas gerichtet sind: man wünscht etwas, meint etwas, beabsichtigt etwas etc. Behauptet jemand, ein anderer oder er selbst sei in einem bestimmten intentionalen Zustand – er befürchte zum Beispiel, dass eine Wühlmaus im Garten sei – nennt man dies die Zuschreibung eines intentionalen Zustands. Die Zuschreibung intentionaler Zustände ist zentral für die Alltagspsychologie. Doch wie funktioniert sie? Woher weiß man, welche Absichten, Wünsche oder Überzeugungen der andere hegt? Mentale Zustände kann man zumeist nicht sehen. Natürlich kann man sehen, wenn jemand vor Angst zittert, vor Wut rot anläuft oder sich in Grund und Boden schämt. Aber ob jemand, der versonnen aus dem Fenster schaut, sich an seinen letzten Urlaub erinnert oder vom nächsten träumt, ist „von außen“ beim besten Willen nicht zu erkennen. Wie kön-

nen Alltagspsychologen dann Aussagen über die mentalen Zustände anderer Menschen machen? Zudem kann man unendlich viele Dinge aus ganz verschiedenen Gründen tun. Geht er in den Keller, um Bier heraufzuholen, um an der Werkbank zu arbeiten, um seine Ruhe zu haben, um aufzuräumen? Wie wählt der Alltagspsychologe aus der Vielfalt möglicher Handlungserklärungen eine plausible Möglichkeit aus? Wie kann er wissen, was im Kopf des anderen vorgeht?

Die erwähnte Theorie-Theorie, die moderne Version der lange favorisierten Antwort, hat ihren Ursprung in der Primatologie. Mitte der Siebzigerjahre unternahmen die Primatologen David Premack und Guy Woodruff folgendes Experiment: Sie zeigten der Schimpansin Sarah Videoszenen, in denen ein Mensch sich mit verschiedenen Problemen abmüht. Er versucht, sich selbst aus einem verschlossenen Käfig zu befreien, an Bananen heranzukommen oder einen Plattenspieler anzustellen, dessen Stecker nicht in der Steckdose steckt. Es gelingt ihm auf dem Video nicht, diese Aufgaben zu lösen. Sarah bekam zu jedem Video verschiedene Fotos. Auf einem von ihnen war ein Gegenstand abgebildet, mit dessen Hilfe man das jeweilige Problem lösen konnte: ein Schlüssel für die Käfigtür, ein Stock, um an die Bananen heranzukommen, oder ein Stecker für den Plattenspieler. Sarah suchte jeweils das passende Foto heraus (Premack u. Woodruff 1978).

Premack und Woodruff postulierten, dass Sarah über eine alltagspsychologische Theorie über das Funktionieren des (menschlichen) Geistes verfügen müsse und prägten für diese Theorie den heute üblichen Begriff *theory of mind*. Über eine solche Theorie verfügt den Autoren zufolge, wer in der Lage ist, sich selbst und anderen mentale Zustände zuzuschreiben und Schlussfolgerungen aus dem Vorliegen dieser Zustände zu ziehen. Mentale Zustände, so die Autoren, sind nicht direkt beobachtbar und müssen daher als theoretische Begriffe aufgefasst werden, wie sie in wissenschaftlichen Theorien postuliert werden. Sie haben auch dieselbe Funktion: Sie dienen dazu, Phäno-

mene zu erklären und vorauszusagen, in diesem Fall das Verhalten der in den Videoszenen gezeigten Menschen.

Premack und Woodruff diskutieren noch zwei andere Erklärungsstrategien für Sarahs Verhalten, die sie aber verwerfen. Die eine ist der Assoziationismus: Es könnte sein, dass der Schimpansin ähnliche Szenen, wie die im Video gezeigten, bereits bekannt waren und sie einfach aus ihrer Erfahrung darauf schloss, welcher Schritt als nächster folgen müsste, wenn das Video endete. Doch der assoziationsistische Erklärungsansatz hat Probleme, Voraussagen von Verhaltensweisen zu erklären, die nicht auf bekannten Situationen beruhen können. Obwohl also in bekannten Situationen assoziationsbasierte Erwartungen vermutlich eine Rolle für die Voraussage von Verhalten spielen, kann man den Erfolg solcher Voraussagen in neuen Situationen nach Premack und Woodruff nicht ohne den Besitz einer alltagspsychologischen Theorie erklären, aus der die Voraussagen abgeleitet werden.

Eine weitere Erklärungsstrategie diskutieren die Autoren unter dem Namen „Empathie“. Hat Sarah sich, statt eine alltagspsychologische Theorie zu verwenden, vielleicht selbst in die Rolle des anderen versetzt, wenn sie diesen beobachtete? Sarah würde dann nicht aus dem Ziel und dem Wissen, das sie dem anderen zuschreibt, darauf schließen, was er als Nächstes tun wird, sondern einfach voraussagen, was sie tun würde, wenn sie in der Situation des anderen wäre. Auch in dieser Erklärung würde Sarah dem beobachteten Menschen ein Ziel und damit einen mentalen Zustand zuschreiben. Da damit eine Bedingung für das Verfügen über eine alltagspsychologische Theorie erfüllt ist, könnte man nach dieser Erklärungsstrategie sagen, dass Sarah über eine reduzierte alltagspsychologische Theorie verfügt: Sie betrifft lediglich die Motivation, die Ziele des Beobachteten, nicht aber seine Überlegungen.

Es könnte auch sein, so die zweite Variante der Empathie-Erklärungsstrategie, dass Sarah, statt das Foto herauszugreifen, das die Lösung zeigt, die sie in der relevanten Situation wählen würde, überlegt, was sie täte, wenn sie ein menschliches Wesen in der fraglichen Situation wäre. Die Autoren verwarfen die Em-