

## 12. Multimodale RückBeSinnung

---

### 12.1 Die Empathie-Maschine

Es ist bemerkenswert, wie omnipräsent der Begriff der Empathie im Zusammenhang mit VR-Simulationen verwendet wird. Er ist sowohl in popkulturellen Online-Formaten zentral, die sich mit dem Einsatz innovativer Medientechnologien auseinandersetzen,<sup>1</sup> als auch in interdisziplinären Forschungszusammenhängen; er prägt Statements und Reflexionen von VR-Künstler:innen zu ihren Arbeiten und erscheint vermehrt im Kontext von Aktivismus und humanitärer Hilfe. Reißerische Titel, wie »Digital empathy: how ›Hunger in Los Angeles‹ broke my heart in a virtual world«<sup>2</sup> oder »A War Survivor's Virtual Reality Film Brings the Terror of a Conflict Zone to Life«<sup>3</sup>, verweisen auf emotional geführte Debatten, die von Künstler:innen, Rezipient:innen und Wissenschaftler:innen gleichermaßen geführt werden und über Fragen der Ästhetik hinaus politische Relevanz besitzen. Doch nicht nur im Bereich der humanitären Hilfe wird sich mit dem Medium der Virtual Reality dem Empathischen zugewandt – auch in Umwelt- und Naturschutz spielt Empathie eine zentrale Rolle. Was die zuvor analysierten multimodalen medienkünstlerischen Arbeiten eint, ist, dass sie allesamt Naturszenarien repräsentieren. Indem sie mal abstrakte und mal konkretere Bezüge zur Natur aufweisen, stellen die virtuellen Räume entsprechend multimodale Umwelten in doppelter Hinsicht dar. Dabei handelt es sich keinesfalls um eine zufällige Überschneidung oder eine aufwendige Zusammenstellung inhaltlich vergleichbarer Projekte. Vielmehr offenbaren sich bei der Beschäftigung mit digitaler

---

1 Wie beispielsweise *The Verge*, *Wire* oder *Vice*.

2 Bishop, Bryan (2013): Digital empathy: how ›Hunger in Los Angeles‹ broke my heart in a virtual world. In: *The Verge*, o. S.

3 Mufson, Beckett (2016): A War Survivor's Virtual Reality Film Brings the Terror of a Conflict Zone to Life. In: *Vice*, o. S.

Kunst und Virtual Reality wenige thematische Cluster, von denen dasjenige des Naturszenarios ein Essentialles ist.

Da das immersive Medium dazu in der Lage ist, die Rezipierenden in eine alternative Realität zu versetzen, die sich als ein stimmiges, vermehrt multimodales und interaktives Environment präsentiert, verspricht es, sensomotorisch erfahrbar zu machen, was jenseits des Erfahrungshorizontes der Teilnehmer:innen liegt. Diese Eigenschaft wird seitens der Künstler:innen für die kreative Gestaltung alternativer Welten genutzt. Anstatt jedoch fiktive Fantasiewelten zu kreieren, die in keinerlei Zusammenhang mit der Wirklichkeit stehen, greifen die Künstler:innen mehrheitlich auf realweltlich inspirierte Szenarien zurück. Dabei wird auf eine Qualität abgezielt, die dem Medium der Virtual Reality zugesprochen wird: nämlich dessen Fähigkeit, Affekte zu evozieren und auf diese Weise vermeintlich Empathie in den Rezipierenden auslösen zu können.

Empathie wird in den Sozialen Neurowissenschaften, den Kognitionswissenschaften und der Psychologie als Fähigkeit und Bereitschaft bezeichnet, Emotionen anderer Individuen zu erkennen und nachzuempfinden. Dies wird gemeinhin als positive menschliche Eigenschaft bewertet, welche grundlegend für das soziale Miteinander, das Aufbauen von Beziehungen und altruistisches und moralisches Handeln ist.<sup>4</sup> Wird Empathie in virtuellen Szenarien hergestellt, dann im Rahmen eines empathischen Mit- und Einfühlens des/der Rezipient:in mit beziehungsweise in ein virtuelles Subjekt oder eine virtuelle Situation. Es war der Regisseur Chris Milk, der das Medium der Virtual Reality in einem stark rezipierten TED Talk 2015 als »the ultimate empathy machine«<sup>5</sup> bezeichnete und diesem damit eine Eigenschaft zusprach, die bis dato dem Film vorbehalten war. Milks Vortrag wurde bis heute über

---

4 Vgl. de Vignemont, Frédérique/Singer, Tania (2006): The empathic brain: how, when and why? In: Trends in Cognitive Sciences, Vol. 10 (10), S. 435-441; Decety, Jean/Meyer, Meghan (2008): From emotion resonance to empathic understanding: a social developmental neuroscience account. In: Development and Psychopathology, Vol. 20 (4), S. 1053-1080; Singer, Tania/Lamm, Claus (2009): The social neuroscience of empathy. In: Annals of the New York Academy of Sciences. Vol. 1156 (1), S. 81-96; Decety, Jean (2010). The neurodevelopment of empathy in humans. In: Developmental Neuroscience, Vol. 32 (4), S. 257-267; Decety, Jean/Cowell, Jason M. (2015): Empathy, justice, and moral behavior. In: AJOB Neuroscience, Vol. 6 (3), S. 3-14.

5 Milk, Chris (2015): Wie virtuelle Realität zur ultimativen Empathie-Maschine werden kann. In: TED – Ideas worth spreading, o. S.

eine Million Mal angeklickt und löste eine Kontroverse darüber aus, inwieweit VR gezielt dazu eingesetzt werden kann und eingesetzt werden sollte, Empathie auszulösen.

Werden virtuelle Realitäten jenseits des populären Gamingkontextes konzipiert, so stellen sie mehrheitlich Szenarien der Bedrohung dar. Mit dem Ziel, dass sie sich mit diesen identifizieren, werden die Rezipient:innen in prekäre Situationen und Figuren des realen Lebens – häufig in Personen, welche Minoritäten repräsentieren – versetzt. So finden sie sich in Kriegs- und Fluchtsituationen wieder,<sup>6</sup> im Körper eines/einer Obdachlosen oder eines/einer Ebola-Infizierten<sup>7</sup> oder gar als Kuh auf der Schlachtbank beziehungsweise als Baum inmitten eines zur Feuerrodung freigegebenen Regenwaldgebietes.<sup>8</sup> Vor der Folie heutiger Gefahren und Krisen sowie historischer Tragödien sind die vorherrschenden Themen der digitalen Arbeiten folglich Angst, Krankheit, Leiden und Zerstörung. Indem sich der/die Rezipient:in mit Hilfe des entsprechenden multimodalen Interfaceensembles immersiv in ein Szenario hineinbegibt und dieses am eigenen Leib als alternative Realität erlebt, ist er/sie nicht mehr außenstehende/r Betrachter:in oder Zeug:in, kann er/sie weder ausweichen noch weiterscrollen. Dies stellt zugleich eine vielfach adressierte Gefahr des Mediums VR dar, können die darin Eintauchenden extreme und verstörende Situationen und multimodale Eindrücke doch nur schwerlich meiden. Die performativ-affektive Identifizierung ist es, welche neben Künstler:innen auch Journalist:innen und Hilfsorganisationen<sup>9</sup> dazu

6 Vgl. u.a. Chris Milk, Gabo Arora (2015): *Clouds over Sidra*; Milica Zec (2016): *Giant*; Alejandro González Iñárritu (2017): *Carne y Arena*.

7 U. a. Nonny de la Peña (2012): *Hunger in Los Angeles*; Gabo Arora, Chris Milk (2015): *Waves of Grace*; Zohar Kfir (2017): *Testimony*; ARTE Experience (2016): *Notes on Blindness*; Virtual Human Interaction Lab (2017): *Becoming Homeless: A Human Experience*.

8 U. a. PETA (2018): *EyeToEye*; Alexandra Sierra Rativa, Marie Postma; Menno van Zaanen (2019): *Justin Beaver*; Milica Zec, Winslow Porter (2017): *Tree*.

9 So gaben beispielsweise die Vereinten Nationen bereits eine Virtual Reality in Auftrag, die ein syrisches Flüchtlingscamp dokumentiert (Chris Milk, Gabo Arora (2015): *Clouds Over Sidra*). Ebenso wie die Organisation *Ärzte ohne Grenzen*, die die Rezipient:innen 2017 in ein afghanisches Krankenhaus versetzt, das unter Beschuss steht (vgl. den Videobeitrag *Virtuelle Realität zeigt Schrecken von Klinik-Beschuss* im Tagesspiegel von 2017), generierte auch Amnesty International Aufmerksamkeit und Spendengelder, indem sie das zerstörte Aleppo virtuell erfahrbar machen (Amnesty International (2016): *Fear of the Sky*).

animiert, in erster Linie Empathie erzeugen zu wollen, anstatt zuversichtliche oder fantastische Realitäten zu schaffen.<sup>10</sup> Wo zahlreiche Bilder und Berichterstattungen der audiovisuellen Massenmedien ihre Adressat:innen scheinbar abgestumpft haben, versprechen sich die Macher:innen dadurch, dass sie die Rezipierenden in die Schuhe von Betroffenen versetzen, Einfühlungsvermögen zu generieren und sie durch interaktive 360° Environments aufzurütteln. Im Kontext des *Tribeca* Filmfestivals, wo ihre preisgekrönte Installation *The Key* 2019 eine virtuelle Flüchtlingstragödie aufspannte, wird die VR-Regisseurin Celine Tricart dahingehend wie folgt zitiert: »We wanted to find a way to raise awareness about the refugee experience, but we had to overcome this audience fatigue. [...] It was all about getting people to care, which is often hard to do.«<sup>11</sup> Aus diesem Grund nutzt auch die amerikanische Journalistin und Dokumentarfilmerin Nonny de la Peña das Medium der Virtual Reality. Ihr Vorgehen, Nachrichten und Reportagen in subjektive virtuelle Erfahrungen zu übersetzen, bezeichnet de la Peña als ›immersive journalism‹. Sie propagiert das Format als neue und intensivierte Form der Berichterstattung, welche Fakten auf einer tieferen, emotionalen Ebene ergänze.<sup>12</sup> Ähnlich wie die Gruppierung Forensic Architecture, die seit 2011 an der Schnittfläche von Kunst, Forensik, Journalismus und Rechtswissenschaften agiert und durch investigative ›Gegen\Dokumentation‹<sup>13</sup> staatliche Ver-

<sup>10</sup> Vgl. Robertson, Adi (2017): VR was sold as an ›empathy machine‹ – but some artists are getting sick of it. In: *The Verge*, o. S.

<sup>11</sup> Zahed, Ramin (2019): Animating the Refugee Experience: Celine Tricart's ›The Key‹ VR. In: *Animation Magazine*, o. S.

<sup>12</sup> So beispielsweise in ihrer Dokumentation *Hunger in Los Angeles* (2012), in der sie einen hungernden diabeteskranken Mann portraitiert, der in der Schlange einer gemeinnützigen Essensausgabestelle kollabiert oder in der Arbeit *Project Syria* (2014), in der die Rezipient:innen sich in einer syrischen Stadt befinden, in welcher plötzlich eine Bombe detoniert.

<sup>13</sup> Der Begriff des ›Gegen\Dokumentarischen‹ wurde im Graduiertenkolleg *Das Dokumentarische – Exzess und Entzug* geprägt und umfasst Versuche, anders zu dokumentieren und Anderes zu dokumentieren. Er verweist auf eine andere Rahmung und auf das Andere des Dokumentarischen. Als neuem Zugang zum Dokumentarischen widmete die Kohorte dem Gegen\Dokumentarischen 2018 die erste Jahrestagung des Kollegs. Als Keynote konnte Eyal Weizman (Forensic Architecture) gewonnen werden. Vgl. Canpatat, Esra/Haffke, Maren/Horn, Sarah/Hüttemann, Felix/Preuss, Matthias (Hg.) (2020): *Gegen\Dokumentation. Operationen – Foren – Interventionen*, Band 2 der Reihe *Das Dokumentarische. Exzess und Entzug*, Bielefeld: transcript.

brechen untersucht und sichtbar macht,<sup>14</sup> zielt auch de la Peña darauf ab, die virtuellen Nachbildungen auf Grundlage unterschiedlicher audiovisueller »Indizien« so authentisch wie möglich virtuell nachzuzeichnen. Das Ergebnis soll, trotz einer intendierten empathisch-emotionalen Wirkung, dem objektiven Anspruch des Dokumentarischen gerecht werden.

## 12.2 Biofiktionale Bedrohungsszenarien

Die in diesem Buch versammelten medienkünstlerischen Arbeiten konfrontieren die Teilnehmer:innen nicht direkt mit Angst, Flucht oder Gewalt. Dennoch repräsentieren sie ein Themenfeld, durch dessen multimodale virtuelle Aufbereitung ebenfalls Empathie erzeugt werden soll. Nicht ohne Grund beschreiben die jeweiligen Künstler:innen in sekundären Auftritten, Vorträgen, Interviews und Texten allesamt die Intention, durch die immersive Virtual Reality Erfahrung eine neue Aufmerksamkeit für den fragilen und schützenswerten Zustand der Natur in den Rezipierenden wecken zu wollen. Indem ein paradiesischer Status Quo repräsentiert wird, der so nicht mehr lange Bestand haben wird, wird also auch hier – indirekt – ein Szenario der Bedrohung eröffnet. Empathie soll darüber hinaus hergestellt werden, indem die Teilnehmer:innen nicht nur immersiv in die Naturwelten eintauchen, sondern teilweise in verschiedene Tierfiguren versetzt werden und deren Habitat aus ihrer jeweiligen sensomotorischen Perspektive erleben. Diesem Vorgehen liegt zunächst die elementare Annahme zugrunde, dass die Verknüpfung des Selbst mit der Natur zu einer Sensibilisierung und einer daraus resultierenden verantwortungsbewussten Haltung ihr gegenüber führen: »If individuals can be encouraged to take the perspective of nature and consider nature as a part of their self identities, they are likely to feel closer, empathic, and more immersed with nature, resulting in proenvironmental attitudes and behaviors.«<sup>15</sup> Eine Form, mittels derer eine Annäherung von Mensch und Umwelt

14 Vgl. Weizman, Eyal (2017): *Forensic Architecture: Violence at the Threshold of Detectability*. Cambridge, Massachusetts. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

15 Ahn et al. 2016, S. 401. Die Autor:innen beziehen sich an dieser Stelle u.a. auf Clayton, Susan/Luebke, Jerry/Saunders, Carol/Matiasek, Jennifer/Grajal, Alejandro (2014): *Connecting to Nature at the Zoo: Implications for responding to climate change*. In: *Environment Education Research*, 20 (4), S. 460-475; Hartmann, Patrick/Apaolaza-Ibáñez, Vanessa (2008): *Virtual Nature Experiences as emotional benefits in green product consumption: The moderating role of environmental attitude*. In: *Environment&Be-*

stattfinden kann, ist die des biofiktionalen *>becoming<* innerhalb von Virtual Reality Installationen. An die Stelle einer realen Naturerfahrung tritt hierbei deren immersive Simulation. Während ihr (inter-)agierender physischer Leib im Realraum verbleibt, werden die Rezipierenden durch den Einsatz immersiver Medien in eine alternative virtuelle Szenerie versetzt. Im Gegensatz zu der realen Konfrontation ermöglicht das multimodale und interaktive Erlebnis, welches in dieser digitalen Umwelt stattfindet, ein temporäres Verschmelzen des menschlichen Selbst (und physischen Rezipient:innenkörpers) mit virtuellen Lebewesen, Pflanzen oder Objekten zu einem hybriden Avatarkörper. Ein solches biofiktionales *>becoming<* zielt auf Formen der Annäherung, der Interaktion beziehungsweise der (non-verbalen) Kommunikation zwischen heterogenen Spezies ab. Auf diese Weise werden symbiotische Relationen zwischen den Akteuren und eine Form der (temporären) Gemeinschaft hergestellt.

Nun wird Empathie gemeinhin als Grundlage eben jener Konzepte betrachtet: »Empathy-related phenomena are crucial for successful social interactions, allowing one to better understand the other, learn from other's actions, and eventually provide help. Therefore, they may help societies to evolve through collaboration.«<sup>16</sup> Erst mittels eines empathischen Mitempfindens können Formen der Interaktion und Kommunikation entstehen, Beziehungen aufgebaut und ein soziales Miteinander ausgebildet und aufrechterhalten werden. Stets geht es dabei jedoch um das Bewahren der individuellen Position innerhalb des Netzwerkes. Empathie ist folglich die Voraussetzung eines *>becoming-with<*, das innerhalb von virtuellen Realitäten durch die temporäre Verkörperung präsenter Lebewesen auf die Spitze getrieben wird.

Über die affektive Annäherung an eine Situation und Umgebung hinaus wird im Zuge eines biofiktionalen *>becoming<* beziehungsweise eines sensomotorischen Hineinversetzens in ein virtuelles Lebewesen oder Objekt ein Zugang zu einem alteritären Körper eröffnet. Spannend ist dabei, dass es sich bei diesem alteritären Körper nicht (ausschließlich) um ein Gegenüber,

---

havior, 40 (6), S. 818-842; Mayer, F. Stephan/Frantz, Cynthia McPherson (2004): Connectedness to nature scale: A measure of feeling in community with nature. In: Journal of Environmental Psychology, 24 (4), S. 503-515.

<sup>16</sup> Bertrand, Philippe/Guegan, Jérôme/Robieux, Léonore/Andrew McCall, Cade/Zenasni, Franck (2018): Learning Empathy Through Virtual Reality: Multiple Strategies for Training Empathy-Related Abilities Using Body Ownership Illusions in Embodied Virtual Reality. In: frontiers in Robotics and AI, Vol. 5 (Article 26), o. S.

sondern (auch) um jenen Avatar handelt, im virtuellen Leib dessen die Rezipient:innen in das virtuelle Szenario transportiert werden (siehe Kapitel 11.3.). Findet ein »Embodiment« eines Avatars statt und wird der biofiktionale Körper im Zuge der Rezeption als der eigene empfunden, so zeigen diverse Studien, dass die Teilnehmer:innen über den Moment der virtuellen Erfahrung hinaus in ihrem Denken und Handeln beeinflusst werden. Die immersive biofiktionale Erfahrung intensiviere, so beispielsweise die Wissenschaftler:innen um Sun Joo Ahn, die Verbindung der Rezipient:innen zur Natur und zwar über die zeitlich determinierte ephemere virtuelle Erfahrung hinaus. »Considering that our preliminary results suggest that even a brief framed experience in VEs [Virtual Environments] can be powerful enough to persist and change actual behavior in the physical world, the outlook of such an application is encouraging.«<sup>17</sup>

Multimodale und interaktive Virtual Reality Environments stellen also eine Form des Mit-Gefühls her, das in einem Handlungspotenzial jenseits der VR mündet. Dies konkretisiert und bestätigt eine weiterführende Studie, in welcher die affektive Wirkung von 360° Szenarien mit derjenigen von audiovisuellen zweidimensionalen Videoclips verglichen wird. Das Ergebnis ist, dass die VR-Erfahrung in unterschiedlichen Szenarien (mal wird der/die Teilnehmer:in in die Rolle einer Kuh versetzt, die sich der eigenen Schlachtung gegenüber sieht; mal in eine Koralle, die in Folge der Verschmutzung der Ozeane zerstört wird) in einem gesteigerten Einfühlungsvermögen der Teilnehmer:innen resultiert. Demonstriert wird dabei, dass interaktive Virtual Reality Szenarien in der Lage sind, Relationen zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Entitäten herzustellen.

Embodying sensory-rich experiences of animals in IVEs [Immersive Virtual Environments] led to greater feeling of embodiment, perception of being present in the virtual world, and interconnection between the self and nature compared to video. Heightened interconnection with nature elicited greater perceptions of imminence of the environmental risk and involvement with nature, which persisted for 1 week. Although the effect sizes were small to moderate, findings suggest that embodied experiences in IVEs may be an effective tool to promote involvement with environmental issues.<sup>18</sup>

17 Ahn, Sun Joo (Grace)/Fox, Jesse/Dale, Katherine R./Avant, J. Adam (2015): Framing Virtual Experiences: Effects on Environmental Efficacy and Behavior Over Time. In: *Communication Research*, Vol. 42 (6), S. 839-863, hier S. 859.

18 Ahn et al. 2016, S. 399.

Die Forscher:innen leiten aus der temporären virtuellen Verkörperung einer alternativen Entität eine Involvierung der User:innen ab, die sich in Handlungsbereitschaft niederschläge. Auf diese Weise wird dem Medium ein pädagogisches<sup>19</sup> sowie aktivistisches, wenn nicht gar politisches Potenzial zugeschrieben, welches sich über den Naturschutz hinaus auf das Einfühlen in Minoritäten (Race, Gender, Class) und Krisenherde ausdehnen lässt. Diese Annahme spiegelt sich in der inhaltlichen Ausrichtung und Gestaltung von VR-Szenarien und dient nicht zuletzt der Legitimation des Mediums. Virtual Reality soll jenseits von Simulation und Gaming weit mehr sein als eine innovative interaktiv-ludische Unterhaltungsform. Anstatt ein Vehikel zur Weltflucht zu sein, will das Medium vielmehr Einfluss auf die Realwelt nehmen und diese aktiv mitgestalten.

Auf sozialpolitischer Basis argumentiert auch das *BeAnotherLab*. Die interdisziplinäre Gruppierung co-produziert immersive VR-Erfahrungen und erforscht Empathieevozierung und Identitätsstiftung in Formen virtuellen Mit-einanders. Dies geschieht vor dem Hintergrund einer sozialen Entfremdung, die die Wissenschaftler:innen und Künstler:innen auf Grund technologischer Entwicklungen für die aktuelle Lebenswelt annehmen. Dieser Entfremdung soll in virtuellen Realitäten entgegengewirkt werden, indem ein empathischer Austausch, ein Mit- und Einfühlen über die Entitäten der pluralen Gesellschaft sowie über reale wie virtuelle Ebenen hinweg provoziert und Minoritäten affektiv einbezogen werden sollen. Das auf der eigenen Homepage erklärte Ziel lautet, »affective social integration« und »pro-social behavior«<sup>20</sup> über postulierte Grenzen hinweg durch den somatischen und verbalen Dialog innerhalb immersiver Erfahrungen herzustellen.

In our complex century with immense digital accessibility but growing systemic problems, we regain technology to promote social integration, pluralism and inclusion. [...] We believe that affective dialogue is fundamental in a transformative social process. If society is a fractal of human relations, by

<sup>19</sup> Vgl. Markowitz, David M./Laha, Rob/Perone, Brain P./Pea, Roy D./Bailenson, Jeremy N. (2018): Immersive Virtual Reality Field Trips Facilitate Learning about Climate Change. In: *frontiers in Psychology*, o. S. »We created immersive VR experiences that brought oceanic and marine life transformations to students in a manner of minutes, plausibly changing their views on the immediacy of ocean acidification and climate change from conceptually abstract to concrete.« Ebd. o. S.

<sup>20</sup> Homepage des Kollektivs *BeAnotherLab*.

better understanding each other and opening paths for affective dialogue, we may be able to begin a systemic shift based on empathic exchange.<sup>21</sup>

Es wird an dieser Stelle deutlich, dass die Idee von sozialer, womöglich gar gattungsübergreifender multimodaler Kommunikation, Interaktion und Integration als treibender Faktor für virtuelle Konstruktionen im Allgemeinen anzusehen ist. Dem liegt die Annahme zugrunde, dass »virtual embodiment« (wenn auch nur temporär) Empathie hervorrufe und folglich ein Mittel der sozialpolitischen Annäherung darstelle. Bertrand et al. gehen schließlich noch einen Schritt weiter, indem sie Empathie als ein Phänomen betrachten, welches innerhalb virtueller Szenarien erlernt und erprobt werden könne, und dabei entsprechend voraussetzen, dass VR-Erfahrungen ein solches prosoziales Einfühlungsvermögen provozieren.<sup>22</sup>

Die Affektevozierung durch VR ruft auch kritische Stimmen auf den Plan. Diese verweisen auf das Potenzial des Missbrauchs sowie auf die Gefahr der sinnlichen Überwältigung der Rezipierenden und beschreiben den Appell des emotionalen Engagements gar als Zumutung.<sup>23</sup> Der gezielte Einsatz von virtuellen Installationen für ein solches Unterfangen, beziehungsweise im Auftrag humanitärer Organisationen, erscheint insofern paradox, als dass VR ihren Ursprung im Militär hat und dort für die Simulation von Kriegshandlungen – jenseits aller Form der Empathie – eingesetzt wird. Auch Alyssa Loh setzt sich kritisch mit der ubiquitären Verwendung des Begriffs der Empathie für die Wirkung virtueller Realitäten auseinander und entgegnet, dass jede Form der Narration eine Art »Übungsparcours« empathischer Identifikation darstelle – ausgenommen jedoch diejenige der VR-Erfahrung. Sie hinterfragt die ubiquitäre Kopplung von Immersion und Empathie<sup>24</sup> und spricht dem

---

21 Informationen zum Lab auf der Homepage des Kollektivs BeAnotherLab.

22 Vgl. Bertrand et al. 2018.

23 Vgl. z.B. Beil, Benjamin (2018): Zwischen Affekt und Distanz. Kriegsszenarien und andere Nischen des Massenmediums Computerspiel. In: Heinz-Peter Preußer (Hg.): Gewalt im Bild – ein interdisziplinärer Diskurs, Marburg: Schüren, S. 197-221.

24 Vgl. beispielsweise Bang, EunSeo/Yıldırım, Caglar (2018): Virtually Empathetic?: Examining the Effects of Virtual Reality Storytelling on Empathy. In: Jessie Y.C. Chen, Gino Fragomeni (Hg.): Virtual, Augmented and Mixed Reality: Interaction, Navigation, Visualization, Embodiment, and Simulation, 10th International Conference, VAMR 2018, Held as Part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15-20, 2018, Proceedings, Part I. Berlin: Springer Nature, S. 290-298.

Medium eine empathische Wirkung ab, was im Folgenden weiter ausgeführt wird.<sup>25</sup>

### 12.3 Das empathische Missverständnis oder die RückBeSinnung

In ihrem Text *I feel you*<sup>26</sup> warnt Loh davor, das Eintauchen in eine alternative Realität, das Einnehmen einer subjektiven Ich-Perspektive und den dadurch evozierten Eindruck, in einer virtuellen Umwelt körperlich präsent und betroffen zu sein, mit Empathie zu verwechseln. Sie betont, dass es unmöglich sei, sich selbst in den Schuhen von jemand oder etwas Anderem zu begegnen, und sich diesem ›Anderen‹ dabei empathisch derart anzunähern, dass es zu einer langfristigen Verschiebung der Perspektive käme. Anstatt nämlich innerhalb einer VR auf ein Gegenüber zu treffen, mit dem es sich mitfühlen ließe, würde dieses durch den/die Rezipient:in ersetzt. Dies sei der Grund, weshalb das Medium der Virtual Reality nicht als »a way to see yourself in others«, sondern vielmehr »a way to see ourselves instead of [Herv. i. O.] others«<sup>27</sup> zu bezeichnen sei. Die sensomotorische Integration der Teilnehmenden sei nur möglich, wenn diese sich selbst in die Szenerie einbrächten und entsprechend nicht in der Lage wären, eine Form der empathischen Identifikation über Differenzen hinweg zu empfinden. »VR is an immersion machine. It can and does transport you, [...] but in many ways, you bring your ›you-ness‹ with you.« Dieses Zitat des Regisseurs Ethan Shaftel beschreibt, dass die Teilnehmenden sich nie völlig von ihrer physischen Körperlichkeit loslösen, welche während der Rezeption im Realraum zurückbleibt. Auf Grund jener simultanen körperlichen Präsenz im realen und virtuellen Raum gelänge ein Hineinversetzen (anders als bei der Rezeption von Filmen) zu keinem Zeitpunkt der multimodalen Erfahrung. Obwohl die Simulation das Gegenteil vortäusche, bliebe man, anstatt sich in ein Anderes einzufühlen, ganz und gar in sich selbst verhaftet: »We notice what we ourselves would notice, and feel as we ourselves would feel – not as someone else might. The sense of being in our own body only makes our own stakes, fears, and pleasures more urgent.«<sup>28</sup> Das würde verdeutlichen, dass es im Rahmen des VR-Erlebens nicht

25 Loh, Alyssa K. (2017): *I feel you*. In: Artforum International, o. S.

26 Vgl. Loh 2017.

27 Loh 2017, o. S.

28 Ebd.

zu in mehrfacher Hinsicht bewegenden, prozessuellen Formen der Fusion käme, sondern vielmehr von einem starren Verbleiben im eigenen Selbst und der (durchaus emotionalen) Auseinandersetzung mit diesem die Rede sein müsste.

Damit geht ein weiterer Kritikpunkt einher, der besagt, dass eine virtuelle Realität der Komplexität der prekären Situationen, welche innerhalb der virtuellen Realität multimodal interpretiert werden, nicht gerecht werden kann. Selbst wenn die Rezipierenden von Zuschauer:innen zu Beteiligten und Akteuren würden, könne nicht nachgestellt werden, wie es sich wirklich anfühle, einen Bombenanschlag oder Hungerleiden am eigenen Leib zu erfahren, und entsprechend anmaßend und moralisch fragwürdig sei es, ein solches Trauma innerhalb einer VR-Installation medial vermitteln zu wollen.<sup>29</sup> So ist der/die Nutzer:in zwar multimodal in eine alternative Realität integriert, jedoch ohne die Konsequenzen am eigenen Leib zu spüren zu bekommen. Häufig, so schreibt beispielsweise die Regisseurin Kathryn Hamilton, entspräche die Position der Rezipierenden aus diesem Grund vielmehr der eines/einer Voyeur:in. Dieser Eindruck mag auch daran geknüpft sein, dass innerhalb der virtuellen Environments häufig Minoritäten portraitiert werden. Zudem legt es der thematische Fokus auf Kriegs- und Fluchtnarrative nahe, den Projekten einen gewissen postkolonialistischen Blick vorzuwerfen, welchen Hamilton als Hang zum Orientalismus beschreibt und daran festmacht, dass im Rahmen der interaktiven Rezeption aus einer alles umfassenden, erhabenen Perspektive auf das virtuelle Geschehen hinab geblickt würde, anstatt dieses auf Augenhöhe oder gar ›mit den Augen von‹ zu erleben.<sup>30</sup>

Empathisches Mitempfinden ist an das Paradigma der Distanz gekoppelt. Nur, wenn sich von einem Gegenüber differenzieren lässt, ist es möglich, sich in dieses einzufühlen beziehungsweise mit diesem mitzufühlen. Der Moment des absoluten immersiven Eintauchens in eine alternative Realität aber, welcher das immersive Verschmelzen des physischen Rezipierenden mit einem virtuellen Avatar im Zuge von Embodiment bedarf, löst diese notwendige Distanz auf und schließt konsequenterweise auch die Möglichkeit des empathischen Mitempfindens aus. Denn jener virtuelle oder, wie ich ihn bezeichne, biofiktionale Avatar-Körper wird im Moment der Rezeption durch den/die Rezipient:in notwendigerweise auch als eigener Körper wahrgenommen. Folglich empfände dieser/diese Empathie mit sich selbst – was der Definition

---

29 Vgl. ebd.

30 Vgl. z.B. Hamilton, Kathryn (2017): *Voyeur Reality*. In: *The New Inquiry*, o. S.

widerspricht, die unter Empathie ein Mitfühlen mit und Einfühlen in ein Gegenüber versteht. Daraus lässt sich schließen, dass innerhalb von VR-Szenarien lediglich Empathie mit der Situation und anderen virtuellen Agenten innerhalb des Szenarios empfunden werden kann – nicht jedoch mit dem (körperlosen) virtuellen Avatar, welcher den/die Rezipient:in in das Szenario hinein transportiert. Dies ist allenfalls als temporär versetztes nachträgliches Gefühl in der Folge der virtuellen Erfahrung möglich. Auch das adressiert Loh, indem sie, entgegen etwaiger Momente des immersiven virtuellen Eintauchens, die Notwendigkeit der Differenzierung betont, welche einer empathischen Identifikation zwingend vorausgeht: »Amid the treacle [die virtuelle Realität] we are encouraged to forget our differences, and in so doing forget that pure empathy involves exactly the work it takes to understand across those very real differences.«<sup>31</sup>

Daraus lässt sich schlussfolgern, dass bei der Rezeption von virtuellen Szenarien eine emotionale und affektive Involvierung der Teilnehmer:innen stattfindet, nicht jedoch eine empathische Identifikation. Der Begriff der Empathie, welcher sowohl im Rahmen der Produktion als auch der Distribution und Rezeption von VR-Projekten omnipräsent ist, trifft also nicht zu, beziehungsweise bezeichnet an dieser Stelle etwas anderes: Eine andere Form des Mitfühlens, welche im wahrsten Sinne des Wortes ein sensorisches Mit-Empfinden meint.

Selbst wenn man diese temporär verkörpert, wird man sich mit Sicherheit nie ganz und gar wie eine Fledermaus im brasilianischen Regenwald fühlen. Losgelöst und unabhängig davon, welche technologische Optimierung die Interfaces erfahren, wie natürlich und intuitiv diese den Rezipierenden-Körper ergänzen, wie stark die Komponenten der Interaktivität und Multimodalität innerhalb der virtuellen Environments ausgeprägt sind und wie stimmig deren Graphik erscheint – immer ist zugleich die mediale Vermitteltheit der Szenerie gegenwärtig und wird das physiologische und psychologische Selbst der Rezipierenden Teil der virtuellen Erfahrung bleiben. Ich verstehe »to bring your you-ness« (s.o.) entgegen der Aussagen von Loh und Shaftel folglich nicht als einen Mangel, sondern vielmehr als Stärke jener VR-Projekte, die alternative virtuelle Welten präsentieren. Die subjektive Perspektive und individuelle Perzeption der Rezipient:innen wird durch deren multimodale Adressierung um die Wahrnehmung alteritärer Lebewesen und Lebensformen erweitert

---

31 Loh 2017, o. S.

und entsprechend pluralisiert. Der affektive Eindruck, der dabei hervorgerufen wird, resultiert nicht zuletzt aus der gezielten Reizung der sogenannten niederen Sinne und entsteht entsprechend unbewusst und intuitiv. Mit der ergänzenden Integration einer wesensfremden sensorischen Perspektive in das Wahrnehmungsspektrum des/der Rezipient:in geht einher, was bereits Deleuze und Guattari für ihre Theorie des ›Tier-Werdens‹ annahmen: Aus der Annäherung an das Alteritäre resultiert zugleich die Annäherung an das eigene Selbst. Ein multimodales und affektives Mitfühlen seitens der Teilnehmer:innen im virtuellen Setting bewirkt, so die These, dass diese ihr eigenes Menschsein reflektieren. Daraus resultiert ein komplementäres Oszillieren zwischen den Perspektiven, das ich jenseits der Kategorie der Empathie als eine (wenn auch vorübergehende) RückBeSinnung bezeichnen möchte. Dies ist die Figur des prozessualen und relationalen ›becoming‹, die für die Theorie der Biofiktion zentral ist und über das hinausgeht, was der Begriff der Empathie bezeichnet. Im Rahmen der RückBeSinnung kommt es zu einer multimodalen und reziproken Auseinandersetzung mit dem Anderen und zugleich dem Selbst. Formen der Differenzierung sind entsprechend das zentrale Paradigma und bleiben, unter anderem durch die Pluralisierung der Körperllichkeit während der immersiven Rezeption (dazu Kapitel 11 zur Physiologisierung der Medienkunst), auch im POV-Modus<sup>32</sup> gegenüber dem eigenen Avatar, stets bestehen.

Da die Fähigkeit zur Empathie als Voraussetzung für jede Form des sozialen Miteinanders gehandelt wird, ist sie auch Teil jener Theorie der Biofiktion nach Yi und Jones, die ein relationales, sensosymbiotisches Miteinander vor dem Hintergrund der menschengemachten Bedrohung des Anthroponzäns beschreibt. Werden im Rahmen künstlerischer virtueller Realitäten Formen eines ›becoming-with‹ durchgespielt, so ist es also nicht verwunderlich, dass der Begriff der Empathie fällt. Das gilt insbesondere dann, wenn sich Künstler:innen, Journalist:innen und Aktivist:innen durch ihre Projekte im Virtuellen Einfluss auf die Realität verschaffen und (umwelt-)aktivistische Handlungsbereitschaft und sozialpolitische Transformationen anstoßen wollen. Meine These lautet jedoch, dass jene intendierte Veränderung nicht als Effekt von Empathie, sondern als eine biofktionale Rückkopplung mit dem eigenen subjektiven Menschsein stattfindet. Dabei werden durchaus anthropozentrische, individuelle Ängste adressiert: Bin ich als Mensch bedroht, weil

---

32 Point of View: Standpunkt, Sichtperspektive. Hier: der subjektive Blick auf das virtuelle Geschehen aus den Augen des User:innen-Avatars.

ich körperlich nicht an die sich verändernde Lebensrealität auf der Erde angepasst bin? Wie sieht die Zukunft aus? Wie kann ich mich selbst, eventuell durch Formen biofiktionaler Interaktion, optimieren und positionieren, um langfristig bestehen und überleben zu können? Was den Rezipierenden in interaktiven VR-Szenarien vermittelt wird, ist folglich weniger Empathie im Sinne von Einfühlungsvermögen, als vielmehr multimodales Mitempfinden im Sinne von Reflexion.