

Emotionsdesign

Zur Emergenz eines neuen Dispositivs der Affektregulation

Bernd Bösel

In Zeiten, in denen menschliche Probleme zunehmend als Herausforderungen an das Design von Welt- und Selbstverhältnissen aufgefasst werden, werden auch Affekte und Emotionen als Felder von Designfragen neu abgesteckt.¹ Die Zentralstellung der Empathie in den Praxeologien des *Design Thinking* ist hierfür exemplarisch. Empathie ist, folgt man Tim Browns Darstellung in *Change by Design* (2009), neben Einsicht und Beobachtung eines der Elemente, die für erfolgreiche Designprozesse unabdingbar sind.² Empathie verspricht emotionales Verstehen anderer Personen und damit eine bessere Grundlage für den Entwurf von Produkten und Dienstleistungen, die nicht bloß durch ihre Funktionalität zu überzeugen, sondern auf Gefühlsebene zu bestechen vermögen. »Design has the power to enrich our lives by engaging our emotions through image, form, texture, colour, sound, and smell.«³

Während hier die Aktivierung von Emotionen offenbar noch *neben* die Funktionalität von Waren tritt, lässt sich der Ausdruck Emotionsdesign noch wörtlicher verstehen: nämlich nicht als Design *für* die Emotionen, sondern als

1 | In einigen gegenwärtigen Diskursen (etwa im Poststrukturalismus, z.T. auch in der Neurophysiologie) ist die Unterscheidung körperlicher Affizierung von ihrem Registrieren im Bewusstsein als Gefühl sowie ihrer anschließenden Semantisierung und/oder Narrativierung durch Emotionsbegriffe grundlegend, siehe hierzu Bernd Bösel: »Affektive Differenzen, oder: Zwischen Insonanz und Resonanz«, in: Christian Helge Peters, Peter Schulz (Hg.): *Resonanzen und Dissonanzen. Hartmut Rosas kritische Theorie in der Diskussion*, Bielefeld 2017, 33-51. In den hier verhandelten Diskursen werden die Ausdrücke ›Affekt‹ und ›Emotion‹ dagegen meistens synonym gebraucht, weshalb auf eine terminologische Unterscheidung auch in diesem Aufsatz verzichtet wird.

2 | Tim Brown: *Change by Design*, New York 2009, 40. Zur »Empathie als Methodologie« siehe auch Tim Seitz: *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus. Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur*, Bielefeld 2017, 50-55.

3 | Brown: *Change by Design*, 115.

Design der Emotionen selbst. Dass sich der Zugriff auf die Emotionalität seit einigen Jahrzehnten intensiviert, ist keine Neuigkeit. Interessanter ist es, nach qualitativen Sprüngen innerhalb dieser Intensivierung Ausschau zu halten. Die derzeitige Entwicklung affektsensibler und affektresponsiver Medien bietet besonders anschauliches Material für die Ausweitung der Affizierungszone – und zwar mit teilweise sehr direkten Rückgriffen auf den Designbegriff, etwa wenn es um den Entwurf von userInnenfreundlichen Interfaces geht. Im Folgenden wird dieser aktuelle Wandel in einer kleinen Genealogie des Emotionsdesigns verortet, die ihren Ausgang von einem Befund nimmt, den der Soziologe Sighard Neckel vor gut einem Jahrzehnt gestellt hat.

VON DER EMOTIONSREGULIERUNG ZUM EMOTIONALEN SELBSTMANAGEMENT

Neckel skizziert in seinem Aufsatz »Emotion by Design: Das Selbstmanagement der Gefühle als kulturelles Programm«, inwiefern mit dem Aufkommen von Konzepten wie der emotionalen Intelligenz sowie von Programmen und Anweisungen zur emotionalen Selbstoptimierung seit den 90er-Jahren etwas Neuartiges in die Kultur gekommen sei: »Ältere Konzepte der Emotionsregulierung unterstellten zumeist stets schon vorhandene Gefühle, die es vermittlems geeigneter Techniken zu beherrschen galt, und versuchten sich darin, Hilfestellung bei der interaktiven Gefühlsinszenierung zu geben.«⁴ Neckel nennt als Beispiel den frühen Klassiker des Selbsthilfebuchs, nämlich Dale Carnegies *How to Win Friends and Influence People* von 1937. Es ließen sich aber zahlreiche weitere Ratgeber aus den Folgejahrzehnten anführen, auch jene aus der kurzen Blütezeit der im Rückblick so rührend naiv betitelten »Psycho-kybernetik«.⁵ Von dieser ersten Welle des Selbsthilfegenres will Neckel eine zweite Welle abgesetzt wissen, die des »emotionalen Selbstmanagement«, die in Bezug auf die Emotionen mehr und anderes beansprucht:

»Das Programm des emotionalen Selbstmanagements [...] ist an der Vortäuschung von Emotionen nur mäßig interessiert, weil es die Emotionen selbst verändern will, die in

4 | Sighard Neckel: »Emotion by design: Das Selbstmanagement der Gefühle als kulturelles Programm«, in: ders.: *Flucht nach vorn. Die Erfolgskultur der Marktgesellschaft*, Frankfurt a.M. 2008, 119-136, 132.

5 | Der Ausdruck »self-help« hat in den USA in den letzten drei Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts eine Bedeutungsverschiebung erfahren: War zunächst die Anbindung an die gemeinschaftlich orientierten »self-help groups« charakteristisch, so hat sich der Fokus in Richtung Individualisierung verschoben, siehe Micki McGee: *Self-Help, Inc.: Makeover Culture in American Life*, Oxford 2005, 19.

den Rollenskripten der Gefühlsinszenierung als gegebene Faktizitäten vorausgesetzt sind. Zudem verfügt es über kognitive Dispositive, die zuvor unbekannt waren, und die sie [sic!] aus der Hirnforschung und der Neurobiologie bezieht. Von diesen Dispositiven in der Überzeugung bestärkt, dass jeder auf die Entstehung seiner Gefühle planvoll einwirken kann, strebt modernes Selbstmanagement nunmehr grundlegend die ›Optimierung‹ des emotionalen Erlebens an, die vom Akteur authentisch selber bewerkstelligt werden soll.«⁶

Das Neuartige bestünde also darin, Gefühle nicht mehr nur zu »beherrschen«, was ja beispielsweise hieße, dass man sie nicht zum Ausdruck kommen lässt (also unterdrückt) oder sie tatsächlich dämpft (etwa durch Körper- oder Psycho-techniken); Gefühle auch nicht mehr nur strategisch einzusetzen (wie im Falle der Inszenierung, wobei nicht klar ist, ob hierbei schon vorhandene Gefühle in ein besonderes Licht gerückt werden oder ob es darum geht, sie künstlich hervorzurufen); sie auch nicht bloß vorzutäuschen (wir spielen ja alle Theater, wie Erving Goffman schrieb, und das heißt, dass wir Gefühlsausdrücke an den Tag legen, ohne das entsprechende Gefühl zu empfinden). Es geht statt all dessen darum, die Gefühle nunmehr »selbst« zu »verändern«.

Diese Formulierung bleibt zunächst etwas unscharf. Allerdings deutet Neckels explizite Einbeziehung der neuen »kognitiven Dispositive«, wie er die Hirnforschung und die Neurobiologie bezeichnet, an, dass das Spektrum der Gefühle erweitert bzw. die üblicherweise von einem Individuum empfundenen Gefühle verändert, nämlich »optimiert« werden sollen, dass also der »emotionale Habitus« Gegenstand der Einwirkung ist.⁷ Entscheidend dürfte auch das Adverb »planvoll« sein, sofern es eine Verschiebung gegenüber dem bloß taktischen Einsatz inszenierter Gefühle hin zu einer in größerem Maßstab ansetzenden Strategie markiert.

Das Ziel dieser Strategie ist die »Optimierung des emotionalen Erlebens« – nur was ist damit genau gemeint? Man kann hier einen Vergleich ziehen, der die von Neckel markierte kulturelle Veränderung nochmal anders verdeutlicht. Denn die moderne Rede von einer Verbesserung des emotionalen Erlebens teilt etwas mit dem klassischen Motiv einer *Suche nach dem guten Leben*. In beiden Fällen orientiert man sich nach oben (das Gute; die Verbesserung), in beiden Fällen geht es um Lebensprozesse. Doch fallen die Unterschiede deutlich genug ins Auge: In der modernen Wendung verzichtet man wohlweislich auf den Begriff des Guten, um den sich Philosophen, Moraltheologen, Psychologen und Soziologen seit Jahrhunderten streiten, ohne zu einer Einigung zu kommen. Die Rede von einer Optimierung, also Verbesserung, braucht keinen absoluten Referenzrahmen, den ein positiver Begriff des Guten bereitstellen

6 | Neckel: »Emotion by Design«, 132.

7 | Ebd.

würde, sondern kann sich mit der Analyse des Status quo und von dort aus mit der Perspektive auf ein Steigerungspotenzial begnügen.

Eine ähnliche Konkretisierung und Fokussierung auf das Hier und Jetzt erreicht die Umstellung von Leben auf Erleben. Denn einerseits wird die prozessuale Dynamik des Lebens damit klarer anvisiert, mit einer starken Tendenz zur aktuellen Kontur dieses Prozesses. Andererseits lässt das Erleben viel deutlicher an das bewusst erlebte Leben denken als der Lebensbegriff, der selbst, wenn er auf Individuen bezogen wird (und nicht etwa auf die Gesellschaft oder gar die Gattung) sehr viel mehr umfasst als das, was ein Individuum gerade eben von seinem Leben weiß und erfährt. Diese Verschiebung der Betrachtungsweise vom Leben zum Erleben ermöglicht, von der Frage des Guten abzurücken und stattdessen über Potenziale der Optimierung nachzudenken. Eine relationierende Bestandsaufnahme scheint da fast zwangsläufig das Mittel der Wahl, etwa anhand der Frage: Wie erlebe ich mein Leben (meine Emotionen) im Vergleich mit anderen Individuen, und was kann ich tun, um es denen gleichzutun, die ich am meisten bewundere?

An qualitativen Bezugsgrößen fehlt es heute dank der Ubiquität massen- und sozialmedialer Botschaften durchaus nicht. »Erleben«, das kann und soll etwa »intensiv« sein, »achtsam«, »reichhaltig« oder auch »differenziert«. Sobald solche Bezugsgrößen etabliert sind (und sie sind es wohl immer schon, bevor man sich aktiv um eine Optimierungstaktik bemüht), liegt es nahe, die eigene Erlebensqualität zu quantifizieren. Von einem Zahlenwert ausgehend, mag es dienlich erscheinen, sich einen anderen Zahlenwert als Zielmarke auszuwählen und von nun an darauf hinzuarbeiten, ihn zu erreichen. Damit kommt ein Prozess in Gang, der von jenen technischen Verbesserungsprozeduren nicht zu unterscheiden ist, von denen der Optimierungsbegriff historisch herrührt.⁸ Entsprechend der persönlichen Fragmentierung und sozialen Segmentierung lässt sich von »Zonen der Selbstoptimierung« sprechen, wie es die Heraus-

8 | Felix Klopotek bezeichnet Optimierung als einen »technisch präzise auszuführenden Vorgang« und weist auf die Paradoxie hin, dass sich ausgerechnet für die »heroische« Verbesserung der Persönlichkeit »der nachgerade technokratisch sauber klingende Begriff Selbstoptimierung eingebürgert hat«, siehe »On Time Run. Immer unterwegs, niemals ankommen, auf dem Weg durch die Zonen der Selbstoptimierung«, in: ders., Peter Scheiffele (Hg.): *Zonen der Selbstoptimierung. Berichte aus der Leistungsgesellschaft*, Berlin 2016, 9-34, 11 und 16. Eine besonders differenzierte Auseinandersetzung mit dem Optimierungsbegriff findet sich bei Jürgen Straub, Anna Sieben und Katja Sabisch-Fechtelpeter: »Menschen besser machen. Terminologische und theoretische Aspekte vielgestaltiger Optimierungen des Humanen«, in: dies. (Hg.): *Menschen machen. Die hellen und die dunklen Seiten humanwissenschaftlicher Optimierungsprogramme*, Bielefeld 2012, 27-75.

geber eines die Leistungsgesellschaft kritisch untersuchenden Sammelbandes jüngst getan haben – und eine dieser Zonen ist eben die Optimierung des emotionalen Erlebens, von der Neckel schrieb. Sofern diese Optimierung einen Plan verfolgt, geht sie über bloß relationierende Verbesserungsversuche hinaus und orientiert sich stattdessen am Entwurf eines emotional integrieren Individuums – und wohl in diesem Sinn eines Subjektentwurfs lässt sich Neckels Rede vom »Design« hier verstehen.

Die gestalterische Dimension, die der Designbegriff in sich trägt, wird schließlich noch plausibler, wenn man die Einbeziehung der Neuroplastizität in den Selbstoptimierungsdiskurs berücksichtigt. Das Gehirn unterliegt, wie die Neurowissenschaft seit der Mitte des 20. Jahrhunderts annimmt, einem über die gesamte Lebensdauer anhaltenden Umgestaltungsprozess.⁹ Daniel Goleman hat dieses Postulat für seine populären Schriften zur emotionalen Intelligenz fruchtbar gemacht und damit der Vorstellung einer nahezu unbegrenzten Veränderbarkeit des emotionalen Selbst zugearbeitet.¹⁰ Ein Musterbeispiel des neuroplastisch durchargumentierten Selbsthilfebuchs hat der Hirnforscher Richard Davidson mit *Warum wir fühlen, wie wir fühlen* vorgelegt – und an ihm lässt sich zeigen, wie kleinteilige Optimierungen mit einem großformatigen Entwurf eines neuen, anders fühlenden Selbst konvergieren können.

Davidson führt unter Verweis auf zum Teil eigene neurowissenschaftliche Forschungen den Begriff des »emotionalen Stils« ein und macht ihn anhand der Unterscheidung von sechs Dimensionen – Resilienz, Grundeinstellung, soziale Intuition, Selbstwahrnehmung, Kontextsensibilität und Aufmerksamkeit – skalierbar.¹¹ Veränderungswillige LeserInnen sollen dabei im Selbsttest ihren jeweiligen emotionalen Stil erfassen und etwaige Abweichungen vom idealen Selbstbild feststellen. Damit implementiert Davidson einen Referenzrahmen für zunächst minimale, in Summe aber nicht unbeträchtliche Anpassungen des emotionalen Stils und damit der Neigung, bestimmte Emotionen auszubilden und andere hintanzuhalten. Die Person wird hierbei als affektives System modelliert, dessen Regulationsmechanismen optimiert werden sollen. Die Emotionen werden zu Informationen, die man diagrammatisch in eine Persönlichkeitskarte eintragen kann, um sie zielgerichtet zu modulieren. Man wird, anders gesagt, sein eigener kybernetischer Dämon, der damit beschäf-

9 | Was die Entdeckung der Neuroplastizität für das politische Denken bedeutet, ist die Leitfrage von Catherine Malabou's Essay *Was tun mit unserem Gehirn?*, Zürich/Berlin 2006.

10 | Neckel: »Emotion by Design«, 128.

11 | Richard J. Davidson, Sharon Begley: *Warum wir fühlen, wie wir fühlen. Wie die Gehirnstruktur unsere Emotionen bestimmt – und wie wir darauf Einfluss nehmen können*, München 2012.

tigt bleibt, negentropisch für die Erhaltung und Verbesserung der innerpsychischen Ordnung zu sorgen.

Diese systemische Selbstoptimierung markiert gegenüber den früheren Anweisungen zur emotionalen Selbstkontrolle sowie zum manipulativen Einsatz von Gefühlsausdrücken tatsächlich eine qualitative Verschiebung. Das Selbst wird als außerordentlich modellierbar aufgefasst, indem man es modularisiert und moduliert. Der Designbegriff eignet sich wegen seiner künstlerisch-technischen Konnotation zur Benennung dieses neuen Regulationsdispositivs, während für das ältere Programm der Emotionsregulierung eher Begriffe aus der Moral, Religion oder Lebenskunst geeignet sind. Seit dem Erscheinen von Neckels Aufsatz hat sich allerdings ein weiteres Dispositiv etabliert, das dem Selbstmanagement der Gefühle auf nochmals andere Weise zuarbeitet.

AUTOMATISIERTE EMOTIONSMODULATION

Gemeint ist ein medientechnologisches Dispositiv, das darauf abzielt, Emotionen von UserInnen in Echtzeit zu erkennen und zu regulieren. Beabsichtigt wird dabei, auf der Grundlage von Persönlichkeitsprofilen einerseits Empfehlungen für ein Verhalten zu geben, das Stimmung und Wohlbefinden der UserInnen verbessern soll, andererseits bestimmte Zieleemotionen über die Vermittlung geeigneter Interfaces direkt zu induzieren. Als Vorstufe für diese mediengestützte Autokybernetisierung lassen sich Programmatik und Methodik der permanenten Selbstaufzeichnung auffassen, die unter den Neologismen Self-Tracking, Self-Surveillance und Lifelogging firmieren. Diese Verfahren zur »Quantifizierung des Selbst« ermöglichen ein zumindest auf Datenebene objektives und im Extremfall permanentes Monitoring von Körperdaten wie Puls, Hauttemperatur und Hautleitfähigkeit, Schrittfrequenz, Kalorienverbrennung und Schlafperioden.

Der Begriff Quantified Self soll 2007 durch Redakteure des Magazins *Wired* eingeführt worden sein.¹² Die Online-Plattform der sich damals etablierenden, gleichnamigen Bewegung propagiert selbstbewusst den Slogan »Self-Knowledge Through Numbers« und geht von der Prämisse aus, dass nur verbessert werden kann, was vorher gemessen wurde.¹³ Die Kritik an der

12 | Vgl. den englischen Wikipedia-Artikel »Quantified Self« (Zugriff 26.09.2015).

13 | Vgl. den Blog-Eintrag »What is the Quantified Self?« vom 03.03.2011 auf der Website quantifiedself.com: <http://quantifiedself.com/2011/03/what-is-the-quantified-self> (Zugriff 16.09.2017).

absoluten Zahlengläubigkeit ließ freilich nicht lange auf sich warten.¹⁴ Dass diese letztlich an dystopische Szenarien totaler Überwachung erinnernden Methoden von einer globalen Kundschaft bereitwillig übernommen und bezahlt werden, liegt neben den genannten Appellen an die individuelle Optimierung wohl zu einem großen Teil an den spielerischen Elementen, die aus dem Video- und Computerspielbereich mit großem Erfolg in die Self-Tracking-Apps integriert werden. Diese ›Gamification‹ verwandelt die tägliche, im Training auf Dauer gestellte Anstrengung gegen Trägheit und Gelassenheit in ein motivierendes Spiel um die nächsthöhere Punktezahl. Gamification ist die affektive Vervollkommnung der Selbstquantifizierung.¹⁵ Dass diese von einer ›Bewegung‹ propagiert wird, trägt einiges dazu bei, den ökonomischen Hintergrund zu verschleiern, der darin besteht, einen Absatzmarkt für die tragbaren Rechner, Geräte und zahllosen Apps zu kreieren.

Von diesen vergleichsweise simplen Anwendungen zur Selbstaufzeichnung von Körperdaten heben sich die Ansprüche, Phantasmen und teilweise bereits vollzogenen technischen Implementierungen des Affective Computing deutlich ab. Der Begriff Affective Computing (im Folgenden: AC) wurde 1997 von der am MIT forschenden Elektroingenieurin Rosalind Picard eingeführt und erlebt seit etwa 2010 eine Hochkonjunktur, deren Ende noch nicht abzusehen ist.¹⁶ Ziel ist die Entwicklung affektiv-responsiver Medien, die menschliche Affekte automatisch erkennen und durch die Simulation emotionaler Ausdrücke auch induzieren können sollen, sodass eine affektbezogene Feedbackschleife zwischen UserIn und Geräteumgebung entsteht. Diese Technologie stellt mindestens potentiell einen unvordenklichen qualitativen Sprung des von Neckel beschriebenen Selbstmanagements der Gefühle dar. Denn die Affektregulation ist hier der Tendenz nach nicht länger Aufgabe sich selbst

14 | Neben zahlreichen kritischen Zeitungsartikeln erschienen zuletzt zunehmend auch akademische Arbeiten zur Situierung dieses neuen Phänomens, siehe etwa Ariane Greiner, Christian Grasse: *Mein digitales Ich. Wie die Vermessung des Selbst unser Leben verändert und was wir darüber wissen müssen*, Köln 2013; Stefan Selke: *Lifelogging. Wie die digitale Selbstvermessung unsere Gesellschaft verändert*, Berlin 2014; Stefanie Duttweiler et al. (Hg.): *Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?*, Bielefeld 2016.

15 | Eine Bestandsaufnahme sämtlicher Bereiche der Gamification-Implementierung samt gouvernementalitätstheoretischer Kritik bietet Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape (Hg.): *Rethinking Gamification*, Lüneburg 2014, insbesondere der Beitrag von Niklas Schrape: »Gamification and Gouvernementality«, 21-45.

16 | Siehe Rosalind Picard: *Affective Computing*, Cambridge/MA 1997. Die derzeitige Hochkonjunktur lässt sich an der Etablierung des Journals *IEEE Transactions on Affective Computing* 2010 und an der Herausgabe des *Oxford Handbook of Affective Computing* 2015 ablesen.

kontrollierender Subjekte, sondern eine durch medientechnische Umgebungen organisierte (Dienst-)Leistung. Die Kybernetisierung des Affektiven, wie sie angefangen bei Gregory Batesons Double-Bind-Konzept über John Bowlbys Bindungstheorie bis hin zu Allan Schores Affektregulationsmodell in den Psychodisziplinen schon vor Jahrzehnten Einzug gehalten hat, erreicht damit eine neue Dimension.¹⁷

Affektregulation wird üblicherweise ebenso intra- wie interpersonal vorgenommen, sie umfasst unbewusste Regulationsweisen ebenso wie bewusste Interventionen, und sie kann in unterschiedlichen Phasen eines Emotionen induzierenden Prozesses ansetzen.¹⁸ Zu ihrer Unterstützung kommen ganz unterschiedliche Medien in Frage: Das Übergangsobjekt lässt sich als ein solches Medium auffassen, da es vom Kleinkind zu seiner eigener Affektregulation benutzt wird;¹⁹ ebenso werden elektronische Medien (TV, Soundsysteme, Videospiele) dafür eingesetzt, Stimmungen zu regulieren, wie der kommunikationswissenschaftliche Begriff *Mood Management* es ausdrückt.²⁰ Sofern diese Medien Affekte oder vorsichtiger: Affizierungspotenziale speichern oder übertragen, kann man sie als affektive Medien bezeichnen – wenn auch noch nicht im responsiven Sinn.

Das Übergangsobjekt wird mit Affekten aufgeladen und speichert sie. Die elektronischen Medien wie zuvor auch Schrift- und Printmedien übertragen Affekte auf jene Subjekte, die sich ihrer zu bedienen wissen. In beiden Fällen braucht es allerdings ein – sei es implizites, sei es explizites – Wissen des Subjekts darum, wie es sich mit den gewünschten Affekten versorgen kann. Ungeachtet des Technisierungsgrades des Mediums (vom Stofftier bis zum Videospiel) ist damit das Subjekt in seiner kulturtechnischen Versiertheit gefordert. Es bedient sich der affektiven Medien in Kultur- und Psychotechniken der Affektregulation.

17 | Für einen Abriss der Kybernetisierung der Psyche bis hin zum Phantasma eines emotional voll integrierten Betriebssystems in Spike Jonze' Film *Her* (USA 2013) siehe Marie-Luise Angerer, Bernd Bösel: »Capture All, oder: Who's Afraid of a Pleasing Little Sister«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaften* 13 (2015), 48-56.

18 | Vgl. James J. Gross: »Emotion Regulation: Past, Present, Future«, in: *Cognition & Emotion* 13/5 (1999), 551-573.

19 | Vgl. Donald W. Winnicott: »Übergangsobjekte und Übergangsphänomene. Eine Studie über den ersten, nicht zum Selbst gehörenden Besitz«, in: *Psyche* 23/9 (1969), 666-682.

20 | Vgl. Dolf Zillmann: »Mood Management. Using Entertainment to Full Advantage«, in: L. Donohew et al. (Hg.): *Communication, Social Cognition and Affect*, Hillsdale 1988, 147-172.

In dieser alltäglichen Arbeit an den Affekten greifen wir auf dasjenige Wissen zurück, das wir von uns selbst haben. Doch dieses Wissen und vor allem unsere Verarbeitungsfähigkeit sind begrenzt. AC verspricht nun Abhilfe, denn es besteht zunächst darin, affektives Wissen über uns zu sammeln: Unsere Vorlieben, unsere Bewegungen, unsere Kontakte, unsere Entscheidungen usw. ergeben ein zunehmend hochauflösendes digitales Profil unserer selbst. Die Aufspürung menschlicher Affekte – Affect Detection oder einfach: Sensing – ist dementsprechend auch der erste große Forschungsbereich des AC, sie ist die Inputseite im affektverrechnenden System.²¹ Dabei werden im Prinzip alle affektiven Expressionsmodi abgeschöpft: Gesichtsausdrücke, Körperbewegungen, Worte, Sprachprosodie, die Interaktionen mit Software sowie physische Zustände bzw. Veränderungen (Herzschlag, Hautwiderstand, Muskelspannung, Atemfrequenz und elektrische Aktivität im Gehirn).²² Zur Messung dieser Signale braucht es Sensoren, die am Körper getragen werden müssen, wofür neuerdings mit den Wearables ein neues Marktsegment erschlossen wurde. Hierbei kommen die bereits erwähnten Self-Tracking-Anwendungen zu Hilfe, die sowohl ein passives Tracking von Körperdaten als auch ein aktives Tracking ermöglichen, womit intentionale Eingaben durch die User gemeint sind – so etwa in den Mood-Tracking-Applikationen, die auf Rückmeldungen angewiesen sind, etwa durch ein Emoticon auf die von der App gestellte Frage nach der aktuellen Stimmung.²³

Bei all den Expressionsmodi, die durch AC-Anwendungen ausgelesen werden können, stellt sich natürlich die Frage, wie mit den gesammelten affektiven Daten weiter verfahren wird. Welche Kategorisierungen werden hierbei angewendet? Wie korreliert man diese Daten mit distinkten Emotionen?²⁴ Die AC-Forschung unterscheidet zwischen einem diskreten und einem kontinuier-

21 | Quelle für die folgenden Ausführungen: Rafael A. Calvo, Sidney K. D’Mello, Jonathan Gratch, Arvid Kappas (Hg.): *The Oxford Handbook of Affective Computing*, New York/NY 2015. Das *Handbook* enthält 41 Kapitel in 5 Sektionen: »Theories and Models«, »Affect Detection«, »Affect Generation«, »Methodologies and Databases«, »Applications of Affective Computing«.

22 | Vgl. Ryan S. J. D. Baker, Jaclyn Ocumpaugh: »Interaction-Based Affect Detection in Educational Software«, in: ebd., 233-245 sowie Jennifer Healey: »Physiological Sensing of Emotion«, in: ebd., 204-216.

23 | Zu diesem Konzept siehe Sarah Miriam Pritz: »Mood Tracking. Zur digitalen Selbstvermessung der Gefühle«, in: Stefan Selke (Hg.): *Lifelogging*, Wiesbaden 2016, 127-150.

24 | Die AC-Community spricht ihrem Grundbegriff gemäß zumeist von Affekten, meint damit aber praktisch durchgehend kategorielle Emotionen.

lichen Modell.²⁵ Das diskrete Modell schreibt bestimmte Expressionen distinkten Emotionen wie etwa Furcht, Freude oder Ekel zu. Das kontinuierliche Modell rastert die Expressionen anhand von Dimensionen wie Erregung, Valenz oder Intensität von Lust und Schmerz. Dominierend war bisher das diskrete Emotionsmodell, und dabei wiederum die Theorie der sechs Basisemotionen von Paul Ekman (Wut, Angst, Ekel, Traurigkeit, Freude, Überraschung) sowie das von Ekman in den 1970er Jahren mitentwickelte Facial Action Coding System (FACS): »Using this model, expert FACS coders analyze a facial expression frame by frame to identify groups of active muscles and then apply well defined rules to map these muscle activation patterns into discrete emotion categories.«²⁶ Ein vergleichbares System existiert für Körperausdrücke offenbar noch nicht, wird aber zum Desiderat erklärt.²⁷ Die AC-Community hat sich im Gefolge der Galionsfigur Rosalind Picard offenbar weitgehend auf das diskrete Modell und seine Grundlagen verlassen, das freilich schon in der Psychologie nicht unumstritten ist. Insbesondere der Universalitätsanspruch der sechs Basisemotionen wurde immer wieder in Frage gestellt.²⁸ Doch selbst innerhalb der AC-Forschung gibt es Kritik am FACS, weil menschliche Gesichtsausdrücke oft, wenn nicht gar meist sehr viel variabler seien als die genannten sechs Basisemotionen.²⁹

Der Output, das heißt die Simulation und Expression von Emotionen durch digitale Geräte wird als Affect Generation oder auch Affect Synthesis bezeichnet. Dieser zweite große Forschungsbereich des AC dient dazu, Emotionen und Stimmungen von UserInnen über speziell designte Interfaces zu modulieren, wobei auch hier sehr oft Ekmans FACS angewendet wird. Eingesetzt werden hierfür simulierte, virtuelle Emotionen, verkörpert durch digitale AgentInnen, die zu realen, wenn auch künstlich induzierten, Emotionen bei den NutzerInnen führen. Die animierten Software-AgentInnen, z.B. die »embodied conversational agents«, werden definiert als »animated virtual humans capable of social interaction with people through dialogue and nonverbal behaviors, using the same modalities such as voice, facial expression, postur-

25 | Nadia Bianchi-Berthouze, Andrea Kleinsmith: »Automatic Recognition of Affective Body Expressions«, in: *Oxford Handbook*, 151-169, 156.

26 | Ebd.

27 | Ebd., 165.

28 | Kritisch hierzu Anna Tusching: »The Age of Affective Computing«, in: Marie-Luise Angerer, Bernd Bösel, Michaela Ott (Hg.): *Timing of Affect. Epistemologies, Aesthetics, Politics*, Zürich/Berlin 2014, 179-190.

29 | Christine Lisetti, Eva Hudlicka: »Why and How to Build Emotion-Based Agent Architectures«, in: *Oxford Handbook*, 94-109, 101.

al shifts, and gestures that people use in face-to-face interaction«. ³⁰ Zuweilen findet man auch die Begriffe »emotional agent«, »empathic agent« oder »relational agent«. ³¹ Letztere – man kann sie tentativ als »BeziehungsagentInnen« eindeutschen – werden vor allem bei Software-Anwendungen im Gesundheitssektor diskutiert. ³² Die bisherigen BeziehungsagentInnen greifen zumeist auf herkömmliche »conversational agent interfaces« zurück, wie man sie etwa aus Computerspielen kennt; zunehmend kommen aber real verkörperte AgentInnen ins Spiel, wie etwa elektronische Haustiere und Roboter. ³³ Als Zielgruppe für diese Anwendungen werden Menschen mit geringer »computer literacy« und/oder »health literacy« genannt, die man so besser erreichen will und die auch selbst höhere Zufriedenheit äußern, als wenn man sie mit digitalen Informationen alleine lässt, die ohne simulierte Interaktion angeboten werden und damit für viele AnwenderInnen nutzlos bleiben. ³⁴

BeziehungsagentInnen sollen etwa dabei helfen, medizinische Anweisungen und Erklärungen zu vermitteln. Erwähnt werden hier etwa *informed-consent*-Dokumente bei klinischen Versuchen sowie Entlassungsanweisungen. Einer Studie zufolge interagiert diese Patientengruppe lieber mit BeziehungsagentInnen als mit menschlichen ExpertInnen, »because they felt she [man beachte den *gender bias* bei diesen Anwendungen, der sich durch das gesamte AC-Feld zieht, Anm. BB] provided information in a more friendly and less pressured manner«. ³⁵ Auch das therapeutische Verhältnis soll mit BeziehungsagentInnen verbessert worden sein, jedenfalls behauptet das eine Studie, der zufolge die Teilnehmer diesen Programmen gegenüber signifikant mehr intime Informationen preisgaben als realen Personen gegenüber. ³⁶ Digitale GesundheitsagentInnen sollen künftig in der Lage sein, affektive Informationen von den PatientInnen zu erkennen, ohne diese ständig nach ihren Befindlichkeiten befragen zu müssen. Für Menschen in depressiven Zuständen scheint

30 | Margaux Lhommet, Stacy C. Marsella: »Expressing Emotion Through Posture and Gesture«, in: *Oxford Handbook*, 273-285, 273.

31 | Georgios N. Yannakakis, Ana Paiva: »Emotions in Games«, in: *Oxford Handbook*, 459-471, 466; Daniel S. Messinger et al.: »Affective Computing, Emotional Development, and Autism«, in: *Oxford Handbook*, 516-536, 527; Timothy W. Bickmore: »Relational Agents in Health Applications«, in: *Oxford Handbook*, 537-546.

32 | Vgl. hierzu auch Lisa Schreiber: »Advanced Wellbeing: Digitale Techniken der Vermessung von Affekten in der Cyberpsychologie«, in: *Mediale Kontrolle unter Beobachtung* 5.1 (2016), www.medialekontrolle.de (Zugriff 16.09.2017).

33 | Luciano Floridi spricht diesbezüglich von »artificial companions«, siehe *The Fourth Revolution*, Oxford 2014, 152-158.

34 | Bickmore: »Relations Agents in Health Applications«, 538.

35 | Ebd., 543.

36 | Ebd., 540.

dies anhand von Signalen wie Sprachprosodie und anderen Verhaltensweisen bereits möglich zu sein.

Als zentral wird die langfristige Beziehung zur digitalen Agentin erachtet, weil es in therapeutischen Behandlungen ja zumeist darum geht, die PatientInnen zu anhaltendem Engagement zu bewegen. Als besonders vielversprechend wird dabei die Programmierung randomisierter Abweichungen von den Standardinteraktionen sowie von Hintergrundgeschichten ausgewiesen, mit denen etwa ein Trainingsagent ausgestattet wurde. Dass Menschen mit virtueller, also völlig künstlicher, digital mediatisierter Empathie tatsächlich zufrieden sind, sollen Untersuchungen zeigen, die solche EmpathieagentInnen bei Verhaltensinterventionen zur Krebsvorsorge wie auch bei Trainingsprogrammen für GeriatriepatientInnen einsetzen.³⁷ Die Akzeptanz gegenüber der Interaktion mit Computerartefakten, die Emotionen nur simulieren, wird durch die Aussage einer Versuchsperson belegt: »She's a computer character. I don't know if she cared about me. I don't know if she feels. She's a character and she has a role, but I don't know if she has feelings. But, it worked for me and I'm happy.«³⁸

Bei Kindern auf dem Autismus-Spektrum wurde beobachtet, dass diese mit BeziehungsgagentInnen ebenso viel kommunizieren wie mit menschlichen PsychologInnen, die dieselben Skripts verwenden; zudem soll sich ihre Fähigkeit verbessern, die Emotionen anderer Menschen zu erkennen.³⁹ Überhaupt ist Autismus ein Feld, das sich in der AC-Literatur immer wieder findet. Hierbei kommt der bislang vielleicht plausibelste therapeutische Nutzen zum Tragen: Da Menschen mit Autismus oft nicht über die Kommunikationsmittel verfügen, um ihre Affekte Mitmenschen gegenüber zu erläutern, kann eine frühzeitige automatisierte Aufspürung eines gerade einsetzenden Affekts den Bezugspersonen wichtige Informationen bereitstellen, um angemessen zu interagieren.⁴⁰

Man sieht aber auch mit Blick auf dieses Anwendungsfeld die Gefahr heraufsteigen, die in dem vermeintlich Rettenden liegt. Wenn nämlich die Affektregulation, die man bisher den habitualisierten Kultur- oder Psychotechniken zuschreiben konnte, auf automatisierte Agentensysteme übertragen wird, deren Algorithmen für die Nutzer weder einsehbar noch verständlich sind, wird ein gehöriger Anteil der Affektverfügung den Individuen und sozialen Gruppen entzogen und einem digitalen Gefüge überantwortet. Welchen Imperativen dieses Gefüge gehorcht, ist die Frage, die angesichts dieser Auslagerung

37 | Ebd., 544.

38 | Ebd.

39 | Messinger et al.: »Affective Computing, Emotional Development, and Autism«, 526f.

40 | Ebd., 516.

dringend gestellt werden muss. Die Beispiele aus dem Gesundheitswesen zeigen, dass Fragen nach einer würdigen Betreuung von Menschen durch Menschen gar nicht mehr aufkommen. Vielmehr wird der unbefriedigende Status quo im Gesundheitssektor als gegeben vorausgesetzt, dem nun computergestützte Systeme Abhilfe verschaffen sollen. Schon auf dieser Ebene lässt sich von einer Normalisierung sprechen – einer Normalisierung nicht zufriedenstellender soziopolitischer Verhältnisse. Der Begriff der Normalisierung im Sinne Foucaults greift aber noch stärker, wenn man auf die mediengestützte Ansammlung affektiver Daten fokussiert, die statistisch ausgewertet werden, um eine bessere Regierbarkeit und Optimierung menschlicher Affektivität zu bewirken/ermöglichen.

Darüber hinaus muss allerdings auch gefragt werden, mit welchen starren normativen Vorstellungen die Implementierung automatisierter Affektregulationssysteme operiert. In anderen Worten: Welche Emotionen sind es, die als Zielgrößen der Modulation herangezogen werden, und inwiefern wirkt sich die Orientierung an diesen Emotionen auf das Design der Interfaces, der Beziehungsagenten und Verhaltensempfehlungen aus? Der Verdacht, dass hierbei die Dichotomisierung von ›positiven‹ und ›negativen‹ Emotionen fortgeschrieben wird, wie man sie aus der amerikanischen Tradition des Positiven Denkens sowie der Positiven Psychologie kennt,⁴¹ stellt sich angesichts der psychologischen wie auch soziopolitischen Unbekümmertheit der Forschungsliteratur zum AC schnell ein. Erhärten lässt er sich angesichts eines Buchtitels wie *Positive Computing*, der von einem der Herausgeber des *Oxford Handbook of Affective Computing* stammt. »Positive Computing« wird darin, neben verwandten Begriffen wie »positive technologies« und »interaction design for emotional wellbeing«, explizit für jene Technologien reserviert, die das Potential zur Unterstützung der Anliegen Positiver Psychologie haben.⁴²

Das Phantasma einer technologischen Herstellbarkeit – des Designs – von Glück und Wohlbefinden wird hier also mit dem Vertrauen verbunden, ein nicht mehr weiter zu hinterfragendes normatives Fundament für die Lebensführung gefunden zu haben, nämlich eine Disziplin, die alles auf die Stärkung positiver Emotionen und die Vermeidung negativer Emotionen setzt. Die Positive Psychologie wurde allerdings schon früh für die von ihr forcierte »Tyrannei der positiven Einstellung« kritisiert, insofern sie dazu tendiert, negative Erfahrungen (und damit auch Emotionen) rückwirkend als selbstverursacht

41 | Zur Kritik der letztlich auf den Calvinismus zurückweisenden Ideologie des älteren positiven Denkens und der positiven Psychologie seit den 1990er-Jahren siehe Barbara Ehrenreich: *Smile or Die. Wie die Ideologie des positiven Denkens die Welt verdimmt*, München 2010.

42 | Vgl. Rafael A. Calvo, Dorian Peters: *Positive Computing. Technology for Wellbeing and Human Potential*, Boston 2014, 9.

zu betrachten, weil es der betroffenen Person am geforderten Optimismus gefehlt hätte.⁴³ Dass sogenannte negative Emotionen zudem einen relationalen Erkenntniswert haben, dass sie also über das Verhältnis zur Mit- und Umwelt Aufschluss geben, bleibt in einer Psychologie, die sich primär auf ein Konzept von Positivität stützt, konstitutiv unterbelichtet. Und eine weitere Beobachtung wurde in der kritischen Literatur zur Glücksindustrie gerade im Hinblick auf die neuen Affekt- und Psychotechnologien bereits mehrfach geschildert:⁴⁴ dass nämlich mit der Akzeptanz der affektresponsiven Medien schleichend eine neue Stufe des Behaviorismus erreicht wird, der auf Grundlage vermeintlich objektiver Daten und unter Zuhilfenahme ubiquitär verteilter Sensoren und Kameras das Verhalten der Nutzer weitaus wirkungsvoller zu steuern vermag, als dies in den klassischen sozialtechnologischen Entwürfen jemals umsetzbar war. Die Indienstnahme des Designwissens wird für diese Wiederkehr des Behaviorismus keine unbedeutende Rolle gespielt haben.⁴⁵

43 | Barbara S. Held: »The Negative Side of Positive Psychology«, in: *Journal of Humanistic Psychology* 44/1 (2004), 9-46, 12.

44 | »The combination of big data, the narcissistic sharing of private feelings and thoughts, and more emotionally intelligent computers opens up possibilities for psychological tracking that Bentham and Watson could never have dreamed of.« (William Davies: *The Happiness Industry. How the Government and Big Business Sold Us Well-Being*, London/New York 2016, 222.) Und auch B. F. Skinner kommt angesichts der kleinen Gratifikationen, die in die Gamification-Anwendungen eingebaut werden, wieder zu Ehren: »Da die Selbsttracker der Quantified-Self-Bewegung die Techniken übernommen haben, ist Skinners Behaviorismus wieder in Mode gekommen. [...] Alle können Skinnersche Apps auf ihre Smartphones und Computer herunterladen.« (Carl Cederström, André Spicer: *Das Wellness-Syndrom. Die Glücksdoktrin und der perfekte Mensch*, Berlin 2016, 143f.)

45 | Größten Dank an Novina Göhlsdorf für inhaltliche wie formale Hinweise und Anregungen.