

Weshalb ein Lächeln nicht überall auf der Welt gleich gut ankommt

PSYCHOLOGIE Bitte lächeln – oder etwa doch nicht? Der freundliche Gesichtsausdruck bedeutet nicht in jedem Land dasselbe.

Lächeln scheint das Natürlichste der Welt zu sein. Doch wie Menschen ein Lächeln genau verstehen, unterscheidet sich von Land zu Land – zum Teil erheblich. Das zeigt eine Studie eines Forschungsteams von Psychologen aus über 40 Ländern. Diese untersuchten mit über 5000 Probanden aus aller Welt, wie diese Fotos von lächelnden Menschen beurteilen. Das Resultat: Schweizer und Deutsche etwa empfinden lächelnde Menschen durchwegs als intelligent. In Russland und Japan hingegen sah das Ergebnis komplett anders aus: Dort schätzten Probanden lächelnde Menschen schlicht als dumm ein.

Die Forscher wollten auch wissen, wie ehrlich die Leute auf den Fotos erscheinen. Hier zeigte sich: Unter anderem Schweizer und Australier empfinden lächelnde Menschen als ehrlich. Inder und Argentinier sehen das jedoch genau umgekehrt – auf sie wirkten dieselben Personen unehrlich.

DAS ECHTE LÄCHELN

Dem Lächeln auf der Spur war der französische Arzt Guillaume Duchenne schon im Jahr 1862. Er entdeckte das «echte» Lächeln, das wir nicht willentlich beeinflussen können. In seinen Worten wird es «nur durch die süßen Gefühle der Seele» ausgelöst. Welche Muskeln daran beteiligt sind, fand er heraus, indem er die Gesichter von Probanden mit elektrischem Strom reizte. bmn



Wikimedia Commons

«Dass sich Menschen aus verschiedenen Ländern derart stark unterscheiden, hat uns überrascht», sagt der Psychologe Kuba Krys von der Polnischen Akademie der Wissenschaften, der die Studie leitete. Denn lange ging die Forschung davon aus, dass Lächeln ein angeborenes Verhalten sei, mit dem man seinen Mitmenschen Wohlwollen signalisiere. Das zeigt sich schon bei Babys, die ihre Mütter nach etwa drei Lebensmonaten anlächeln – und zwar überall auf der Welt. Doch auch wenn dieses Verhalten angeboren ist, beginnen die Kinder schon bald, ihre Mimik bewusster einzusetzen. So heben sie im Alter von etwa zehn Monaten lediglich die Mundwinkel, wenn sie einen Fremden anlächeln. Für ihre Eltern hingegen setzen sie die Muskeln für Mund, Wangen und Augen in Gang – und strahlen über das ganze Gesicht (siehe Kasten).

Ausländische Smileys

Hinweise, dass sich Menschen aus verschiedenen Ländern bei der Interpretation des Lächelns unterscheiden, liefern noch andere Studien. Beispielsweise fanden Forscher der Universität Kyoto im Jahr 2010 heraus, dass Japaner verglichen mit Amerikanern auf andere Gesichtspartien schauen, wenn sie beurteilen, ob jemand vertrauenswürdig ist. Amerikaner konzentrieren sich ausschliesslich auf die Mundpartie – Japaner hingegen verlassen sich auf die Augen. Dieser Unterschied widerspiegelt sich auch in ganz alltäglichen Dingen wie den sogenannten Emoticons. Also den Kombinationen aus Buchstaben und Satzzeichen, mit denen Menschen in SMS-Nachrichten Emotionen ausdrücken: ein Lachen, ein Zwinkern, manchmal auch ein Weinen. Den Unterschied zwischen solchen Gefühlen macht in Europa der Mund: Für Freude :-)) zeigt er nach oben, für Trauer :(nach unten. In Japan hingegen zeigen Emoticons Gefühle fast ausschliesslich mit den Augen. So kommt ein japanisches Lachen als ^_^ daher. Ein weinendes Gesicht drücken Japaner mit ;_;

Die Anpassung des Verhaltens an eine bestimmte Kultur kann so weit gehen, dass mancherorts Menschen ihre Gefühlsregungen



Strahlende Gesichter: Wie wir sie interpretieren, hängt stark von unserer Kultur ab.

iStock

gar nicht mehr nach aussen hin zeigen. Ein Beispiel dafür fand Emotionsforscher Krys in seiner Untersuchung: Lächeln gilt häufig in denjenigen Ländern als unehrlich, in denen die Leute unter einem korrupten Staatsapparat leiden. Weil sie ständig mit Leuten in Kontakt kommen, die nur vorgeben, nett und ehrlich zu sein, vertrauen sie dem zweideutig gewordenen Gesichtsausdruck nicht mehr. Und so unterdrücken sie auch ihr eigenes Lächeln. Das trifft auch auf Krys' Heimatland Polen zu: «In einer

solchen Gesellschaft kann man sich nicht mehr auf das Lächeln als Zeichen von echter Freundlichkeit verlassen», sagt er.

Mehrere Bedeutungen

Auch die Humorforscherin Jenny Hofmann von der Universität Zürich untersucht, mit welchen Gesichtsausdrücken Menschen verschiedene Facetten von Freude zeigen. Das ist gar nicht so einfach. Denn: «Viele Gefühlsregungen wie etwa Schadenfreude lassen sich bei Versuchen im Labor nicht künstlich herstellen», sagt

Hofmann. Wenn die Forscherin Probanden bittet, gewisse Gefühle zu demonstrieren, übertreiben diese nämlich meistens und verziehen ihr Gesicht überdeutlich. Wären sie unbeobachtet gewesen, hätten sie viel subtiler reagiert. «Die Gefühle eines Menschen erkennt man erst im Zusammenhang mit der jeweiligen Situation eindeutig», sagt die Emotionsforscherin. Und ein Lächeln allein sagt noch nicht viel aus, denn dieses zeigen wir nicht nur aus Freude. Es gibt etwa 17 weitere Regungen, die Menschen

«Ein Lächeln kann auch Überraschung, Wohlwollen oder Schadenfreude bedeuten.»

Jenny Hofmann,
Psychologin Universität Zürich

durch Lächeln ausdrücken: zum Beispiel Überraschung, Wohlwollen, Schadenfreude und sogar Aggression. Von aussen sind diese verschiedenen Emotionen nur schwer zu unterscheiden. Deshalb wertet eine ängstliche Person ein Lächeln eher als Auslachen, und eine selbstbewusste eher als Ermutigung.

Kulturelle Unterschiede sind zudem im Wandel, sagt Hofmann. Durch die Globalisierung, das Internet, Filme und Fernsehen ist der kulturelle Austausch heute viel intensiver. So beobachtet die Psychologin, dass sich jüngere Japaner in ihrer emotionalen Ausdrucksweise dem Westen annähern. Noch vor zehn Jahren hielten sich Japaner beim Lachen die Hand vor den Mund – heute ist dieses Verhalten viel seltener. Der Warschauer Psychologe Krys hofft, dass die Erkenntnisse seiner Forschung den Menschen zu mehr Verständnis anderer Kulturen verhelfen – er selbst jedenfalls kann auf Reisen in die USA das extrovertierte Lachen mancher Amerikaner nun besser verstehen. Michael Baumann

Gamen für die Wissenschaft

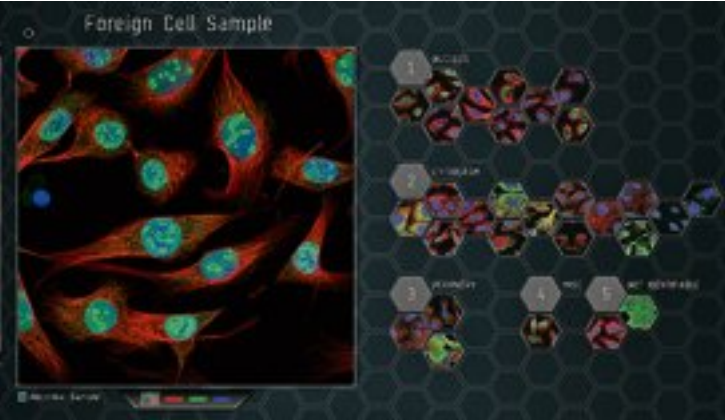
CITIZEN SCIENCE Spieler von Online-Games können durch ihre Mithilfe die Forschung extrem beschleunigen. Das beweist das Projekt einer Schweizer Firma.

Im beliebten Weltraumspiel «Eve Online» schliessen Gamer mit anderen Teilnehmern Allianzen, schlagen epische Schlachten und treiben Handel. Doch nicht nur das: Seit Anfang des Jahres können sie im virtuellen Spiel auch echte Forschung betreiben. Denn auf Initiative der Schweizer Firma MMOS hat die isländische Entwicklerfirma CCP ein zusätzliches Modul in das Spiel eingebaut. Dieses enthält Tausende Mikroskopaufnahmen von menschlichen Zellen. Diese sollen die Spieler verschiedenen Kategorien zuordnen. Machen sie das richtig, erhalten sie dafür Punkte, mit denen sie im Spiel Kleidung oder andere Dinge kaufen können. «Die Spieler wissen, dass sie der Forschung helfen»,



Mehr als nur Weltraumschlachten: In «Eve Online» bearbeiten Gamer auch echte Mikroskopaufnahmen aus dem Labor.

CCP



sagt MMOS-Gründer Attila Szantner. Im Game ist die Aufgabe jedoch spielgerecht verpackt: sie sollen Moleküle mysteriöser Aliens analysieren. Projekte, bei denen die Forschung auf die Hilfe von Laien setzt, gibt es bereits viele. «Aber dies ist das erste Mal, dass ein solches Citizen-Science-Projekt in ein existierendes Computerspiel

integriert wurde», sagt Szantner. Der IT-Experte hatte die Idee dazu vor zwei Jahren zusammen mit seinem Kollegen Bernard Revaz, Physiker an der Universität Genf. Als Partner fanden sie die schwedische Forschungsinitiative «Human Protein Atlas». Deren Ziel ist es, sämtliche Eiweissmoleküle im menschlichen Körper zu kartieren. Das soll

langfristig helfen, bestimmte Krankheiten besser verstehen und bekämpfen zu können.

Gamer besser als Maschinen

Derzeit enthält die Datenbank der Forscher etwa 13 Millionen Mikroskopaufnahmen. Bei der Analyse solcher Bilder sind Menschen immer noch besser als Computer – aber sie erfordert sehr viel Zeit.

Die «Eve Online»-Gamer schaffen dies jedoch innert Kürze: Statt in einem halben Jahr, wie die Forscher zunächst dachten, klassifizierten sie ganze 250 000 Bilder innerhalb von drei Wochen. Mehr als 100 000 Spieler haben sich daran beteiligt.

Und die Unterstützung durch Gamer könnte theoretisch noch viel grösser sein: Beispielsweise

hat das bekannte Spiel «World of Warcraft» mehr als fünf Millionen Abonnenten, «League of Legends» gar mehr als 60 Millionen. «Hier schlummert ein riesiges Potential für die Forschung», sagt Szantner.

Dieses will er in einem neuen EU-Projekt nutzen, das seine Firma MMOS zusammen mit der Universität Genf und sechs weiteren Partnern durchführt. Ziel ist, die bereits erprobte Plattform weiterzuentwickeln, damit diese künftig als Softwarechnittstelle zwischen noch mehr Citizen-Science-Projekten und Computergames dienen kann. Claudia Hoffmann