

Spering • Schmidt

Allgemeine Psychologie 1

KOMPAKT

Wahrnehmung • Aufmerksamkeit •
Denken • Sprache

3. Auflage

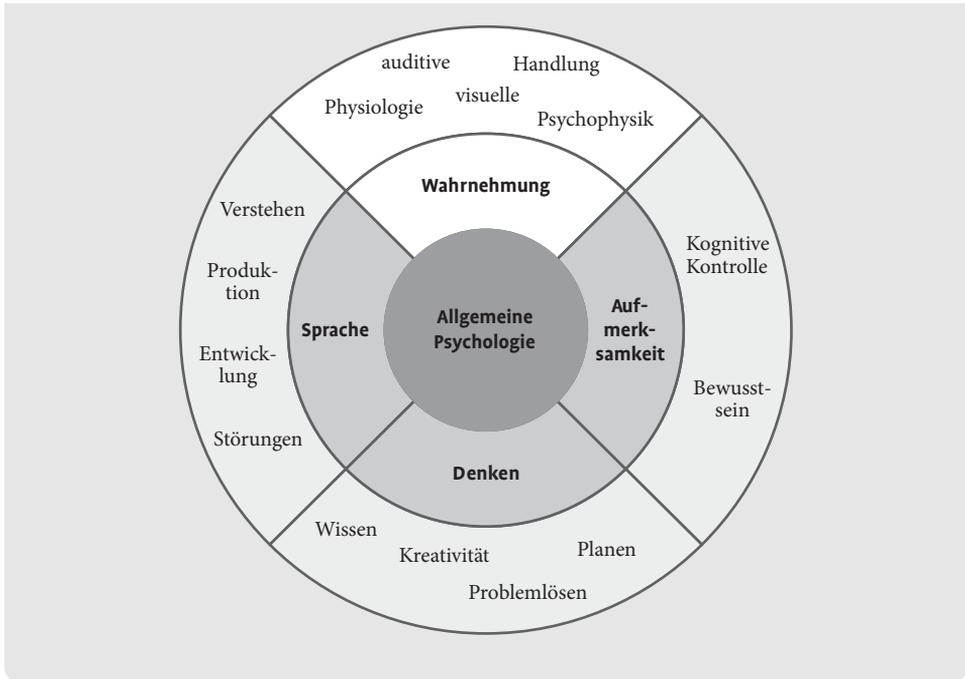
2 Wahrnehmung

Was Sie in diesem Kapitel erwartet

Wenn wir unsere Augen öffnen, fällt Licht auf unsere Netzhaut. Dieses Licht ist durch die vielen Gewebeschichten unseres optischen Apparats gewandert, dabei immer wieder gestreut und gebrochen worden und stellt jetzt ein etwas unscharfes Abbild unserer visuellen Umwelt dar. Während diese Umwelt sich in drei Raumdimensionen erstreckt, ist das Abbild nur zweidimensional. Da dasselbe zweidimensionale Bild aber durch eine Vielzahl von dreidimensionalen Objekten erzeugt werden kann, ist es nicht eindeutig, und das visuelle System ist darauf angewiesen zu erraten, welcher Reiz dem Netzhautbild am plausibelsten zugrunde liegen könnte. Der Künstler Shigeo Fukuda hat diese Probleme illustriert, indem er eine auf den ersten Blick unförmige Skulptur aus über 2000 miteinander verlöteten Nagelscheren konstruierte (die Zahl der benötigten Heftpflaster ist nicht bekannt). Wird diese Skulptur aus einem ganz bestimmten Winkel beleuchtet, wirft sie den Schatten eines Segelschiffs mit fein herausgearbeiteten Konturen von Tauwerk und Takelage (Seckel, 2005; s. weiterführende Literatur, »Webseiten zum Thema«). Wie findet das visuelle System die richtige Interpretation zum mehrdeutigen Bild auf der Netzhaut?

Wir werden in diesem Kapitel immer wieder sehen, dass unsere Wahrnehmungsfunktionen stark auf Eigenschaften unserer Umwelt abgestimmt sind. Außerdem werden wir erkennen, dass der eigentliche Zweck unserer Wahrnehmungsfunktionen nicht ein »Kino im Kopf« ist, d. h. eine Revue von Bildern und Klängen. Stattdessen ist unsere Wahrnehmung darauf ausgerichtet, uns das Handeln in unserer wahrgenommenen Umwelt zu erlauben. Manchmal ist diese Verknüpfung so schnell und automatisch wie beispielsweise bei der Abwehr eines Schneeballs, manchmal ist sie hingegen von der unmittelbaren Reaktion abgekoppelt und gestattet uns überlegtes, reflektiertes Handeln. Wahrnehmung ist also nicht nur unser »Fenster« zur Welt, sondern auch unsere »Tür«: Sie erlaubt es uns, aus der Privatheit unseres Sinneserlebens herauszutreten und auf unsere Umwelt einzuwirken.

Wir beschränken uns weitgehend auf die beiden am besten erforschten Sinnessysteme: das visuelle und das auditive System. Darüber hinaus besitzen wir eine Reihe von weiteren Sinnessystemen, die wir hier nur kurz behandeln können: die chemischen Sinne (Riechen und Schmecken), den Gleichgewichtssinn, den Tastsinn sowie Temperatur- und Schmerzempfindung.



2.1 Psychophysik

2.1.1 Sinnesmodalitäten und Wahrnehmungsspezifität

Unsere Sinnesorgane wandeln physikalische Signale (z. B. Lichtsignale oder mechanische Schwingungen) in elektrische Impulse (Aktionspotentiale) von Nervenzellen um. Den im Gehirn eintreffenden Aktionspotentialen kann man es aber nicht ansehen, aus welchem Sinnesorgan sie stammen. Der deutsche Physiologe Johannes Müller hat zur Lösung dieses Zuordnungsproblems bereits im 19. Jahrhundert das Gesetz der »spezifischen Sinnesenergien« postuliert: Information aus jedem Sinnessystem kommt zunächst in eindeutig bestimmten Empfangsgebieten des Gehirns an. So landet Information aus dem Auge zunächst im primären visuellen Kortex, Information aus dem Ohr im primären auditiven Kortex usw.

Das Prinzip der Wahrnehmungsspezifität ist nur deswegen sinnvoll, weil die Rezeptoren im Lauf der Evolution so verbessert wurden, dass sie optimal nur von einer bestimmten Art von Reiz, dem »adäquaten Reiz«, erregt werden können (Lichtreize im visuellen, Schallwellen im auditiven System). Wird ein Aktionspotential auf andere Art als vorgesehen ausgelöst, z. B. durch einen Schlag aufs Auge, dann führt auch dies zu visuellen Empfindungen.

Die Empfindlichkeit einiger unserer Sinnessysteme ist erstaunlich groß. Das visuelle System ist unter besonders günstigen Umständen wahrscheinlich in der Lage, ein einzelnes Photon (die kleinste physikalisch vorstellbare Lichtmenge) in eine bewusste Sinnesempfindung umzuwandeln (Hecht et al., 1942). Solche herausragenden Leistungen des Auges lassen sich heute mithilfe adaptiver optischer Verfahren genau untersuchen (Harmening et al., 2014; Hunter et al., 2011). Auch die Sensitivität des auditiven Systems bewegt sich an der Grenze des physikalisch Möglichen: Wäre unser Gehör noch empfindlicher, würden wir das Prasseln der Luftatome auf unserem Trommelfell hören können.

2.1.2 Methoden der Psychophysik

Die **Psychophysik** ist eine Forschungstradition innerhalb der Wahrnehmungspsychologie und beschäftigt sich mit dem Zusammenhang zwischen physikalischen Reizen und bewusster Wahrnehmung. Dabei geht es vor allem darum, einen quantitativen Zusammenhang zwischen Reiz und Empfindungsstärke herzustellen. Damit kann man dann z. B. die Frage beantworten, wie klein der kleinste Reiz ist, der gerade noch wahrgenommen werden kann (Absolutschwelle), und wie klein der kleinste Unterschied zwischen zwei Reizen sein kann, der gerade noch bemerkt wird (Differenzschwelle). Diese Ziele mögen zunächst bescheiden klingen, aber psychophysische Methoden verraten viel über die Funktionsweise des sensorischen Systems. Darüber hinaus gibt es viele Anwendungsmöglichkeiten der Psychophysik in all jenen Bereichen, in denen Informationstechnologien und menschliche Sinneswahrnehmung aufeinandertreffen.

Verschiedene Methoden. Psychophysiker verwenden verschiedene Methoden, um die Absolutschwelle etwa für Lichtblitze oder Töne zu bestimmen (Gescheider, 1997; Abb. 2.1). Bei der *Methode der konstanten Reize* werden unterschiedlich starke Reize in zufälliger Reihenfolge dargeboten, und die Versuchsperson muss angeben, ob sie den jeweiligen Reiz wahrgenommen hat oder nicht. Bei der *Grenzmethode* werden verschieden starke Reize in auf- oder absteigender Reihenfolge dargeboten, und die Versuchsperson muss den Punkt angeben, an dem sie den Reiz zum ersten Mal wahrnimmt oder nicht mehr wahrnimmt. Bei der *Herstellungsmethode* schließlich kann die Versuchsperson den Reiz selbst so einstellen, dass er gerade sichtbar oder hörbar ist. Auf ähnliche Weise kann man auch die Differenzschwelle bestimmen: Hier wird der Reiz nicht allein, sondern zusammen mit einem Referenzreiz dargeboten, und es gilt zu beurteilen, bei welchem physischen Reizunterschied die Reize verschieden erscheinen.

Methoden: Psychometrische Funktion und Schwellenmessung

Psychometrische Funktionen beschreiben den Zusammenhang zwischen der Stärke eines Reizes und der Wahrscheinlichkeit, den Reiz entdecken oder klassifizieren zu können. Dabei wird die Reizstärke systematisch in vielen Zwischenschritten variiert.

Abbildung 2.1 beschreibt ein sog. Entdeckungsexperiment, bei dem immer wieder sehr kurzzeitig ein schwacher Lichtpunkt vor dunklem Hintergrund präsentiert wird. Die Aufgabe der Versuchsperson ist es, in jedem Durchgang anzugeben, ob ein Lichtpunkt präsentiert wurde oder nicht. Die Intensität des Lichtpunkts wird systematisch verändert; die verschiedenen Intensitäten werden in zufälliger Reihenfolge präsentiert (Methode der konstanten Reize).

Wahrnehmungsschwellen können anhand psychometrischer Funktionen definiert werden. Um eine Schwelle zu errechnen, wird zunächst ein Wert festgelegt, der von der psychometrischen Funktion überschritten werden muss: In Abbildung 2.1 ist dies der gebräuchliche 50%-Punkt. Der Schwellenwert liegt dann bei derjenigen Reizintensität, bei der die psychometrische Funktion diesen festgelegten Wert überschreitet. Unter einer Schwelle versteht man also die Reizstärke, bei der die Versuchsperson eine bestimmte Erkennungsleistung erreicht. Liegt ein Reiz unterhalb der Wahrnehmungsschwelle, ist er dadurch nicht etwa »unsichtbar«, sondern seine Entdeckungswahrscheinlichkeit ist einfach kleiner als 50 %.

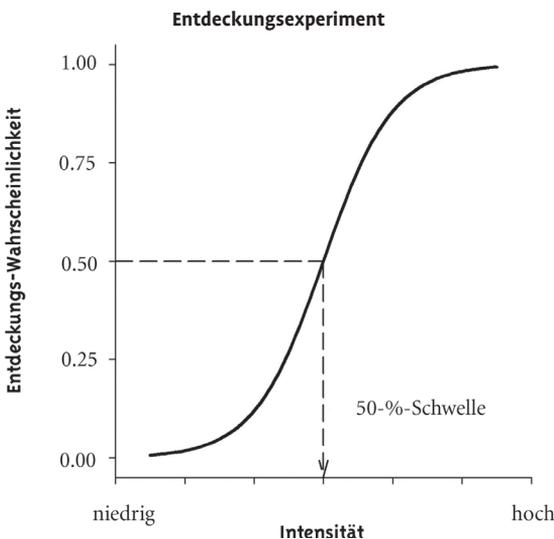


Abbildung 2.1 Psychometrische Funktion in einem Entdeckungsexperiment. Eine Versuchsperson soll in jedem Durchgang angeben, ob ein Reiz präsentiert worden ist oder nicht. Die Wahrscheinlichkeit, diesen Reiz zu entdecken (auf der y-Achse abgetragen) wächst mit der Intensität des Reizes an (auf der x-Achse abgetragen). Dieser Zusammenhang ist typischerweise s-förmig, da sehr intensive Reize ja fast mit Sicherheit entdeckt und sehr schwache Reize übersehen werden sollten. Die Intensität, bei der die Versuchsperson den Reiz in 50 % der Fälle entdeckt, wird 50%-Schwelle genannt.

Webersches Gesetz. Bei der Bestimmung von Differenzschwellen ergibt sich ein interessantes Phänomen: Je höher die Intensität zweier Reize, desto schlechter wird ihre Unterscheidbarkeit. Wenn man z. B. entscheiden muss, ob eine Tasse Kaffee ein oder zwei Stück Zucker enthält, ist dies viel leichter, als wenn man entscheiden muss, ob sie elf oder zwölf Stück Zucker enthält. Obwohl die Reizdifferenz zwischen den beiden Tassen in beiden Fällen gleich groß ist, fällt die Unterscheidung im zweiten Fall viel schwerer. Der Mediziner Ernst Heinrich Weber (1864) postulierte als erster eine quantitative Regel für das Unterscheidungsvermögen zweier Reize. Er bezeichnete die Wahrnehmungsschwelle zweier Reize (also den physikalischen Unterschied, der gerade noch wahrnehmbar ist), als *gerade merklichen Unterschied* (just noticeable difference, JND), und postulierte, dass der JND immer proportional zur Größe des Vergleichsreizes ist. Wenn man ein Gewicht von 1000 g z. B. um 10 % (100 g) erhöhen muss, damit der Unterschied gerade wahrnehmbar ist, dann muss man ein Gewicht von 2000 g ebenfalls um 10 % erhöhen – also um 200 g. Dieser Zusammenhang ist als Webersches Gesetz bekannt. Das Webersche Gesetz beschreibt die empirischen Daten über einen breiten Wertebereich recht genau, nur für sehr schwache Reize gilt es nicht.

Definition

Webersches Gesetz: Die Unterschiedsschwelle ΔS zweier Reize ist proportional zur Größe des Vergleichsreizes S , also $\Delta S = k \cdot S$. Dabei ist k die sog. Weber-Konstante (in unserem Beispiel 10 %), die für jede Reizmodalität unterschiedlich ist.

Fechnersches Gesetz. Der Physiker und Philosoph Gustav Theodor Fechner (1860) weitete das Webersche Gesetz zu einem Zusammenhang zwischen Erlebnisstärke und Reizstärke aus. Er nahm an, dass die Unterschiedsschwelle nicht nur ein konstanter Prozentsatz der Reizstärke sei, sondern dass die einzelnen Unterschiedsschwellen auch erlebnismäßig gleich seien und insofern ein Maß der Erlebnisintensität E darstellen könnten. In diesem Fall könnte man die erlebte Intensität des Reizes ausdrücken, indem man einfach die Zahl der JNDs zählt, die in diesem Reiz enthalten sind. Aus dieser Idee ergibt sich ein logarithmischer Zusammenhang, das Fechnersche Gesetz:

Definition

Fechnersches Gesetz: Die Empfindungsstärke E ist proportional zum natürlichen Logarithmus der Reizstärke S , also $E = c \cdot \ln S$. Dabei ist c wieder eine für jede Reizmodalität verschiedene Konstante, die sog. Fechner-Konstante.

Stevensches Gesetz. Das Fechnersche Gesetz ist leider nicht voll gültig. Es sagt unter anderem voraus, dass ein Reiz, der z. B. 20 JNDs über der Absolutschwelle liegt, als genau doppelt so stark erlebt werden sollte wie einer, der nur 10 JNDs über der Absolutschwelle liegt. Diese Voraussage hat sich aber empirisch nicht bestätigt.

Der Psychophysiker Stanley S. Stevens schlug daher einen anderen quantitativen Zusammenhang vor: Er meinte, dass sich der Zusammenhang zwischen Reiz- und Empfindungsstärke am besten als eine Potenzfunktion darstellen lässt, die durch die sog. Stevens-Konstante charakterisiert ist. Ist die Stevens-Konstante kleiner als 1, dann werden immer weitere Zunahmen als immer unerheblicher wahrgenommen (wie in unserem Zucker-Beispiel, wo das Hinzufügen des zwölften Stücks Zucker zu einer viel kleineren wahrgenommenen Differenz führt als das Hinzufügen des zweiten Stücks). Ist die Stevens-Konstante hingegen größer als 1, dann werden immer weitere Zunahmen als immer erheblicher wahrgenommen (das ist z. B. für die Schmerzwahrnehmung bei elektrischen Schocks der Fall).

Definition

Stevensches Gesetz: Die Empfindungsstärke E ist eine Potenzfunktion der Reizstärke S , also $E = b \cdot S^a$ (Stevens, 1957). Dabei ist die Konstante b nur zur Skalierung nötig, um die E - und S -Variablen in den gleichen Einheiten ausdrücken zu können; die eigentlich wichtige Größe ist die Stevens-Konstante a , die wieder für jede Reizmodalität unterschiedlich ist. Ist a kleiner als 1, steigt die Empfindungsstärke mit zunehmender Reizstärke immer langsamer an. Ist a größer als 1, steigt sie immer schneller. Das Gesetz sagt voraus, dass der Logarithmus der Empfindungsstärke linear vom Logarithmus der Reizstärke abhängen sollte, $\ln E = \ln b + a \cdot \ln S$.

2.1.3 Signalentdeckungstheorie

Während in den bisher geschilderten psychophysischen Ansätzen lediglich die Eigenschaften des sensorischen Systems betrachtet werden, berücksichtigt die Signalentdeckungstheorie auch das Entscheidungsverhalten des Beobachters

(Green & Swets, 1966). Wenn man z. B. entscheiden soll, ob ein schwacher Lichtreiz präsentiert wurde oder nicht, muss die Entscheidung unter Unsicherheit getroffen werden. Die Signalentdeckungstheorie nimmt an, dass der Beobachter dabei ein feststehendes Kriterium benutzt: Wenn eine Empfindungsstärke das Kriterium übersteigt, entscheidet der Beobachter, dass ein Reiz präsentiert wurde; ist die Empfindungsstärke dagegen geringer als das Kriterium, entscheidet er, dass kein Reiz präsentiert wurde. Mit dieser Strategie kann der Beobachter richtig oder falsch liegen. Wird korrekterweise entschieden, dass ein Reiz präsentiert wurde, nennt man das einen *Treffer*; wird dagegen irrtümlich die Präsentation eines Reizes gemeldet, nennt man das einen *Falschen Alarm* (Tab. 2.1). Je besser der Beobachter entscheiden kann, ob ein Reiz präsentiert worden ist (je höher also die *Sensitivität* des Beobachters ist), desto mehr Treffer und desto weniger Falsche Alarme werden erzielt. Je nachdem, ob ein strenges oder laxes Kriterium verwendet wird, kann aber selbst bei konstanter Sensitivität ein ganz unterschiedliches Antwortverhalten resultieren. Bei einem laxen Kriterium entscheidet der Beobachter schon bei sehr geringen Empfindungsstärken, dass ein Reiz präsentiert worden ist – das erhöht zwar die Zahl seiner Treffer, führt aber auch zu vielen Falschen Alarmen. Bei einem strengen Kriterium hingegen entscheidet er nur bei sehr hohen Empfindungsstärken zugunsten des Reizes: Damit werden zwar wenige Treffer, aber auch weniger Falsche Alarme erzielt. Stellen wir uns als Beispiel zwei Röntgenärzte vor, die Tumore auf Röntgenbildern entdecken sollen. Ein Arzt mit einem strengen Kriterium wird nur in drastischen Fällen einen Tumor melden, ein Arzt mit einem laxen Kriterium hingegen schon beim leisesten Verdacht. Der entscheidende Fortschritt der Signalentdeckungstheorie gegenüber früheren Verfahren ist daher, dass das tatsächliche Unterscheidungsvermögen des Beobachters (seine *Sensitivität*) von seiner generellen *Antwortneigung* (engl. *response bias*; strenges oder laxes Kriterium) getrennt werden kann.

Tabelle 2.1 Klassifikation von Antworten in der Signalentdeckungstheorie. Englische Begriffe werden in Klammern angegeben, da sie auch in der deutschsprachigen Literatur geläufig sind

	Reiz präsentiert	Kein Reiz präsentiert
Beobachter entscheidet: »Reiz präsentiert«	Treffer (Hit)	Falscher Alarm (False Alarm)
Beobachter entscheidet: »Kein Reiz präsentiert«	Verpasser (Miss)	Korrekte Ablehnung (Correct Rejection)

2.1.4 Entscheidungsmodelle und Criterion Content

Die Psychophysik versucht nicht nur, die subjektive Wahrnehmung zu quantifizieren und zu skalieren, sondern das gesamte Entscheidungsverhalten der Versuchsperson in einer Wahrnehmungsaufgabe zu verstehen (Green & Swets, 1966). Es gibt daher spezialisierte Entscheidungsmodelle für die verschiedensten Arten von psychophysischen Experimenten (Macmillan & Creelman, 2004). Allen diesen Modellen ist gemeinsam, dass sie das Entscheidungsverhalten der Versuchsperson in den psychophysischen Prozess einzurechnen versuchen. Dabei ist es auch entscheidend, welche Information die Versuchsperson tatsächlich für ihre Entscheidung heranzieht. Falls die Aufgabe etwa verlangt, freundliche Gesichter von unfreundlichen zu unterscheiden, ist es nicht garantiert, daß die Versuchsperson tatsächlich die gezeigte Emotion erfasst, sondern vielleicht löst sie die Aufgabe, indem sie lediglich einen kleinen Bildausschnitt im Bereich des Mundwinkels betrachtet. Der spätere Nobelpreisträger Daniel Kahneman hat 1968 den Begriff des *Criterion Content* eingeführt, um die Information zu beschreiben, die die Versuchsperson tatsächlich für ihre Entscheidung verwendet. Criterion Content und Entscheidungsmodell sind die wichtigsten Eigenschaften, die eine psychophysische Aufgabe charakterisieren.

Praxiswissen

Psychologie trifft auf Technologie

Psychophysische Methoden und Modelle sind nicht nur im Wahrnehmungslabor interessant. Sie spielen eine entscheidende Rolle an den vielfältigen Schnittstellen zwischen Informationstechnologie und menschlicher Wahrnehmung. Hier einige Beispiele:

- ▶ Bedienungsfreundliche Lautstärkeregel sind so gestaltet, dass gleichmäßiges Drehen des Reglers zu einer proportionalen Erhöhung der wahrgenommenen Lautheit führt.
- ▶ Bei der Konstruktion von Hörgeräten muss die Sensitivität des auditiven Systems für bestimmte Tonfrequenzen in verschiedenen Hörsituationen berücksichtigt werden.
- ▶ Bei der Kompression von Bild- und Toninformation in Computermedien (z.B. JPG-Bilder und MP3-Audiodateien) wird vor allem die Information eingespart, für die die menschliche Wahrnehmung am wenigsten empfindlich ist.

Fazit

Die Psychophysik verwendet verschiedene Methoden, um physikalische Reize in quantitative Beziehung zur subjektiven Wahrnehmung zu setzen (z.B. Webersches und Fechnersches Gesetz). Besonders umfassend ist das Stevenssche Gesetz, das die wahrgenommene Reizgröße als Potenzfunktion der physikalischen Reizstärke darstellt. Methoden der Signalentdeckungstheorie können eingesetzt werden, um die tatsächliche Sensitivität eines Beobachters von seinen persönlichen Antwortneigungen zu trennen. Eine psychophysische Aufgabe wird durch Entscheidungsmodell und Criterion Content charakterisiert. Psychophysik spielt eine entscheidende Rolle an der Schnittstelle zwischen Informationstechnologie und menschlicher Wahrnehmung.

2.2 Visuelle Wahrnehmung

2.2.1 Licht und optische Aspekte der Wahrnehmung

Licht. Wir können ein Objekt sehen, wenn Licht von der Oberfläche des Objekts reflektiert wird, in unser Auge fällt und im Gehirn eine Helligkeitsempfindung hervorruft. Unter Licht versteht man elektromagnetische Strahlung im Wellenlängenbereich zwischen 400 und 700 Nanometern (nm, 1 nm = 1 Millionstel mm). Elektromagnetische Strahlung außerhalb dieses engen Bereichs können wir nicht visuell wahrnehmen; es gibt aber Lebewesen, die auch Infrarotstrahlung (Wärmestrahlung oberhalb von 700 nm; z.B. einige Schlangenarten) oder ultraviolette Strahlung (unterhalb von 400 nm; z.B. Honigbienen) wahrnehmen können. Licht geringer Wellenlänge erscheint uns blau, Licht hoher Wellenlänge rot; dazwischen liegen die Spektralfarben (Regenbogenfarben), die man z.B. bei einem Blick durch ein Prisma wahrnehmen kann. Im Allgemeinen ist das Licht, das auf unsere Augen trifft, aber aus vielen Wellenlängen gemischt.

Wellenlängen. Wir können Objekte sehen, wenn diese das Licht in ihrer Umgebung so reflektieren, dass ein Teil davon auf unsere Augen trifft. Die Wellenlängen, die vom Objekt reflektiert werden, bestimmen seine wahrgenommene Farbe, während andere Wellenlängen absorbiert werden und unser Auge nicht erreichen. Ein Stoppschild sieht also deshalb rot aus, weil es rot erscheinendes Licht hoher Wellenlängen reflektiert und Licht aller anderen Wellenlängen absorbiert. Ähnlich ist es bei transparenten Gegenständen: Ein rotes Glasfenster lässt Licht hoher Wellenlängen durch das Glas treten, aber absorbiert die restlichen Wellenlängen. Weiße Oberflächen reflektieren alle Wellenlängen ungefähr gleichmäßig; schwarze

Flächen absorbieren alle Wellenlängen ungefähr gleichmäßig. Weil Licht bei der Absorption in Wärme umgewandelt wird, heizen sich dunkle Oberflächen im Sonnenlicht auf.

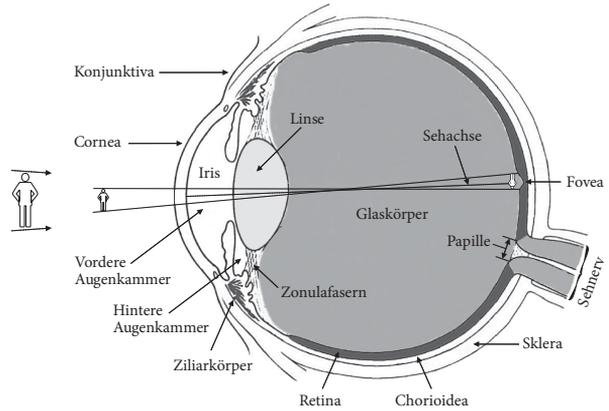
Evolution optischer Systeme. Das visuelle System hat sich aus einer Art Wettrüsten konkurrierender Arten entwickelt (Land & Nilsson, 2002). Einfachste Lebewesen sind zwar ohne visuelle Wahrnehmungsfähigkeiten lebensfähig, aber sie sind darauf angewiesen, dass ihnen ihre Beute quasi in den Mund schwimmt. Doch schon die einfachsten Wahrnehmungsleistungen verschaffen diesen Tieren einen evolutionären Vorteil vor konkurrierenden Arten. Die einfachsten visuellen Systeme bestehen aus sog. Augenflecken auf der Körperoberfläche von Einzellern, die so mit den Fortbewegungsmechanismen des Tierchens verschaltet sind, dass es sich z. B. von der hellen Meeresoberfläche wegbewegt. Fortgeschrittenere Systeme bestehen aus mehreren Augenflecken, die schon eine grobe Ortung von Licht und Schatten ermöglichen. Diese Ortungsfähigkeiten verbessern sich drastisch, wenn die Sinneszellen in einer Art Grube angeordnet sind. Macht man den Eingang der Grube sehr eng, kann das System sogar wie eine Lochkamera funktionieren, und es kann ein scharfes Bild auf die Sinnesrezeptoren projiziert werden. Leider ist die verbleibende Lichtmenge dann sehr schwach. Es bietet daher einen Vorteil, wenn sich in der Öffnung eine Linse entwickelt, die mehr Licht einlässt und die das Licht bündeln und fokussieren kann. Eine solche Aufrüstung des visuellen Systems findet auch auf neuronaler Ebene statt: Während das visomotorische System von Einzellern aus einer direkten biochemischen Kopplung der Augenflecken mit dem Fortbewegungssystem besteht, ist bei Säugetieren und besonders Primaten der größte Teil ihres riesigen Gehirns mit visueller Wahrnehmung und visuell gesteuerter Motorik beschäftigt.

Das Auge

Unser Auge ist ein komplizierter optischer Apparat, der die Funktion hat, ein möglichst scharfes Bild unserer Umgebung auf die lichtempfindliche Netzhaut zu werfen. Damit muss das Auge im Prinzip dieselben Anforderungen erfüllen, die auch für eine Filmkamera gelten. Im Verlauf der Evolution haben sich tatsächlich Strukturen im Auge entwickelt, die mit den Komponenten einer modernen Kamera vergleichbar sind.

Optischer Apparat. Die Netzhaut oder Retina ist der lichtsensitive Teil des Auges. Sie entspricht dem Film in einer Kamera. Bevor das Licht die Retina erreicht, muss es einen komplizierten optischen Apparat durchlaufen: Es dringt zuerst durch die transparente Hornhaut, wird dann von der Linse gebündelt und dringt anschließend durch den gallertartigen Glaskörper. Schließlich muss das Lichtsignal noch mehrere Zellschichten der Netzhaut und ein Geflecht von Blutgefäßen durchqueren, bevor es die lichtempfindlichen Elemente der Netzhaut, die Photorezeptoren, erreicht. Wie in einer Kamera gibt es eine Blende, die Iris, die eingesetzt

Abbildung 2.2 Querschnitt durch das menschliche Auge. Das von einem Objekt reflektierte Licht wird durch die Linse gebündelt. Wird das Objekt fixiert, liegt es auf der Sehachse, d. h. es wird in der Fovea der Retina scharf abgebildet. Die Retina (Netzhaut) ist die lichtempfindliche Schicht des Auges; sie ist von weiteren Hautschichten umhüllt (Sclera und Chorioidea). An der Stelle, an der der Sehnerv das Auge in Richtung Gehirn verlässt, befindet sich der blinde Fleck des Auges (hier Papille genannt). Das Licht fällt zunächst durch die transparente Cornea



(Hornhaut), die das Auge vor mechanischen Reizen schützt und ein Fortsatz der Conjunctiva (Bindehaut) ist. Es dringt dann durch die flüssigkeitsgefüllte vordere Augenkammer und die Pupille der Iris (Regenbogenhaut), die wie die Blende einer Kamera funktioniert: Die Iris kontrolliert die Größe der Pupille und reguliert auf diese Weise, wieviel Licht auf die Retina fällt. Dann passiert das Licht die Linse und den gallertartigen Glaskörper, der dem Auge seine stabile runde Form gibt. Damit auf der Retina ein scharfes Bild erzeugt werden kann, muss die Dicke der Linse je nach Abstand des Objektes verstellt werden. Dies geschieht im Bereich der hinteren Augenkammer durch einen ringförmigen Muskel (Ziliarkörper), der über die Zonulafasern an den Rändern der Linse zieht (nach Schmidt & Schaible, 2001).

werden kann, um den Lichteinfall ins Auge zu regulieren: Bei starkem Licht ist sie eng gestellt, sodass die Pupillen klein werden, bei schwachem Licht öffnet sie sich weit. (Da Personen mit großen Pupillen als sympathischer beurteilt werden, finden Rendezvous am besten bei schummrigen Licht statt.)

Linse. Auch die Linse ist verstellbar. Sie bewegt sich allerdings nicht wie in einer Kamera vor und zurück, sondern ändert ihre Dicke durch den Zug eines ringförmigen Muskels, in den sie eingespannt ist. Fixieren wir ein weit entferntes Objekt, wird dieser Muskel entspannt. Der Muskelring weitet sich dabei und zieht an der Linse, sodass diese sich abflacht und ihren Brennpunkt so verändert, dass das fixierte Objekt scharf auf der Netzhaut abgebildet wird. (Die meisten anderen Objekte werden tatsächlich unscharf abgebildet.) Fixieren wir hingegen einen nahen Gegenstand, muss unsere Linse kugelig sein, um die Lichtstrahlen stärker brechen zu können. In diesem Fall wird der Ringmuskel der Linse angespannt und dadurch enger, sodass der Zug auf die Linse vermindert wird und die Linse kugelig wird. Durch diesen Mechanismus kann auch ein dicht vor dem Auge gelegenes Objekt noch scharf auf der Netzhaut abgebildet werden.