

Disruptive Environment Communication

(Psychology and Our Planet)

Erika Löffström, Christian A. Klöckner 2022

Menschen die durch Maßnahmen Ihre Freiheit eingeschränkt sehen wehren sich

Menschen haben mehr Angst vor Verlusten als sie Gewinne positiv sehen:

Um die Menschen nicht zu verärgern, werden bisher 3 Techniken zur Förderung der nachhaltigen Transition verwendet:

1. Förderungen von erwünschtem Verhalten (weniger finanzielle Sanktionierung von unerwünschtem Verhalten)
2. Nudging
3. Werbe- und Informationskampagnen.

Diese Methoden haben sich als zu langsam erwiesen und zu isoliert auf einige Handlungsweisen

Unternehmen durchlaufen Zyklen von Expansion und Schrumpfung. In der Krise erweist sich, ob die MA aus dem Negativen herauskommen und eine neue zündende Idee finden und mittragen



Disruptive Kommunikation ist mehr als nur Provokation:

Einrahmen: konfrontative ökologische Visualisierungen, die das Problem ansprechen und dann den Rahmen auf spezifische Praktiken und Zusammenhänge legen

Biegen: Darstellung radikaler Veränderungen in den lokalen Umständen für die eingerahmten Praktiken und Zusammenhänge

Nutzen: beinhaltet das Austesten dieser Ideen und Konzepte in der Praxis und Nachverfolgung

Beispiele für disruptive Kommunikation:

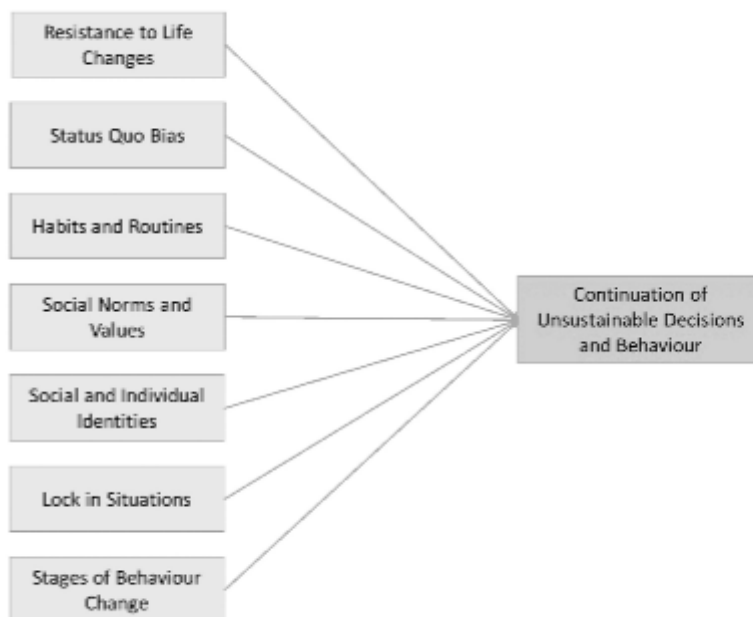
Greta Thunbergs Art mit Politikern zu sprechen „How dare you?“

Extinction Rebellion: Nutzung von Straßentheater

Diesen Beispielen fehlt aber die Nachverfolgung (Biegen und Nutzen).

Die Maßnahmen der Regierungen im Rahmen der COVID-Pandemie haben gezeigt, dass sehr rasche extreme Maßnahmen, die auch den CO₂ Ausstoß um 25% reduziert haben und internationale Zusammenarbeit möglich sind. Es zeigt aber auch die Fragilität der Unterstützung in der Bevölkerung und wie stark es davon abhängt wer die Nutzen und Bürde trägt.

Stabilisatoren von nicht nachhaltigem / klimaschädlichem Verhalten



Widerstand gegen Lebensveränderung:

Lebensveränderungsstress kann Depression, Schwächung des Immunsystems und Magenkrebs auslösen. Besonders die Jugend leidet unter Klimaangst. Er kann durch positive Erfahrungen und soziale Unterstützung aufgefangen werden

Status-quo Bias:

Der Mensch hat eine Neigung alles beim bewährten Alten zu belassen. Inaktivität wird vorgezogen. Transitionskosten, insbesondere wenn unbekannt, werden gescheut. Das Unbekannte ist unsicherer. Verluste wiegen schwerer als Gewinne, wobei die initiale Investition als Verlust gewertet wird. Versenkte Kosten z.B. einer rezenten Reparatur in das bisherige Verfahren. Reuevermeidung bzgl.

der unbekanntenen neuen Technologie. Alte Fehlentscheidungen können zur Vermeidung kognitiver Dissonanz gerechtfertigt werden.

Gewohnheit und Routine:

Entwicklung von Automatismen in stabilen Phasen erfolgreich wiederholten Verhaltens. Dies spart kostbare kognitive Ressourcen indem die Kognition umgangen wird. Solches Reiz-Reaktions-Verhalten wird nicht mehr angepasst solange es zufriedenstellende Ergebnisse liefert. Da bzgl. automatisierter Tätigkeiten nur wenig Information bewußt verarbeitet wird, wird verschlafen, wenn das Verhalten in veränderter Umgebung unangepasst bzw. suboptimal wird. Eine Chance liegt in großen Veränderungen, in denen der bisher auslösende Reiz fehlt. Dieses CHancefenster besteht nur ca. 3 Monate. In der Dual Process Theory gibt es drei Umstände, die ein Umschalten in den bewußten Modus bewirken: eine neue Situation, ein unzufriedenstellendes Ergebnis der Automatikhandlung, induzierte Bewußtwerdung des Handlungsablaufs durch eine andere Person.

Soziale Normen und Werte:

Injunctive Norm: was denken andere darüber, wenn ich mich so verhalte? Werden sie es gutheißen, belohnen oder sanktionieren? Individuen unterschätzen den tatsächlichen Einfluss anderer über ihr Verhalten. Das Ausmaß des Einflusses ist kulturabhängig. Die deskriptive Norm wird im Verhalten anderer beobachtet (Nachahmung). Umweltfreundliches Verhalten wird oft als zu extrem, nicht optimal effizient, oder nicht für jeden nachahmbar klassifiziert, da das Umweltthema grundsätzlich anerkannt ist. Minoritäten können die soziale Norm kippen, wenn sie konsistent argumentieren. Es beginnt meist in wenig beobachtbaren und sanktionierten Verhaltensbereich. Umwelt- und klimaschützendes Verhalten ist mit Selbsttranszendenz (Universalismus und Gutwilligkeit) assoziiert, während Dominanzverhalten negativ korreliert.

Soziale und individuelle Identitäten:

Selbstkategorisierung. Zum einen besagt die soziale Identität welchen Gruppen fühlen wir uns zugehörig. Oft ist die individuelle Identität noch stärker, sofern das Verhalten nicht der Gruppe bedarf. Es handelt sich dabei um ein bis zu einem gewissen Grad fluiden Flickerteppich wobei die Bedeutung der einzelnen Identitäten unterschiedlich ist. Menschen reagierend stark abwehrend auf Angriffe auf ihre Identitäten, speziell der bedeutenderen.

Eingeschlossen:

In einer zersiedelten Ortschaft ist die Dichte öffentlichen Verkehrs gering und das Automobil dominiert, wodurch alternatives Verhalten im positiven Feedback weiter erschwert wird. Diese physischen Rahmenbedingungen führen sekundär zu verstärkenden Einstellungen und Verhaltensbias. Ähnliche lock-in Situationen finden sich bei sozialen Effekten und Entscheidungen mit starkem Identitätsbezug. Es ergeben sich in beiden Fällen stabile Muster, die schwer aufzubrechen sind.

Wie wirkt erfolgreiche disruptive Kommunikation auf diese Blockaden?

verursacht Stress, jedoch von kurzer Dauer und aufgewogen durch positive Erfahrungen (z.B. Hoffnung, Ehrfurcht, Kunst, Verspieltheit) und es baut auf oder generiert soziale Unterstützung. Zudem wird die aufgewühlte emotionale Energie kanalisiert. Da die Menschen in ihrer Reaktion auf disruptive Kommunikation und sei es als Kunst variieren, muss es eine Nachverfolgung geben.

Aufführen oder gemeinsames Erschaffen oder Visualisieren einer klimaneutralen Zukunft reduziert die Angst vor dem unsicheren Unbekannten. Erfahrbare machen dass Untätigkeit eine aktive Wahl ist, die schädlich ist.

Um Gewohnheiten und automatisierte Routinen zu durchbrechen muss die Disruption stark genug sein, um eine bewußte Reflexion und Wahl zu ermöglichen. Gleichzeitig sollten negative Langzeiteffekte vermieden werden.

Es ist eine Minoritätsaktion die heraussticht und die soziale Norm, wie Kommunikation zu erfolgen hat, verletzt. Um positive Effekte zu erzielen, muss die Disruption nicht nur frech sondern auch künstlerisch bzw. witzig sein. Minoritätenmeinung wird sichtbar und fühlbar und dient als Kritisationspunkt für eine bisher stille Gruppe von ähnlich denkenden oder zweifelnden.

Wenn die Identität durch die disruptiven Aktion angesprochen wird, ist das förderlich. Künstlerische (z.B. Singen), witzige Disruptionen können auch Identitätsstiftend sein. Da durch die Disruption Identitäten auch angegriffen und negative Emotionen ausgelöst werden können, sollten mehrere Identitäten angesprochen werden und eine Kanalisierung negative Emotionen in eine sinnvolle Aktion ermöglichen.

Disruptive Kommunikation kann Einschlüsse nicht aufbrechen, aber bewußt machen und so eine längerfristige Lösung vorbereiten helfen.

Stadienmodell selbstregulierter Verhaltensänderung (Bamberg 13):

Prädecisional:

Bisheriges Verhalten wird als problematisch wahrgenommen

Zielintention gebildet

Präaktional

Alternatives Verhalten wird identifiziert und eine Verhaltensintention gebildet

Aktional

Implementationsintention wird gebildet auf unterstützt durch Selbstwirksamkeit und Planungsfähigkeit

Wiederholte Ausübung des alternativen Verhaltens

Postaktional.

Neues Verhalten voll etabliert oder Rückfall.

Praktische Bedeutung des Stadienmodells:

Die Zielgruppe muss eine stadienspezifische Kommunikation und Unterstützung erhalten. Daher muss erst das aktuelle Stadium erfasst werden. Das ist im Einzelfall ungenau und in der Gruppe unpraktikabel. Disruptive Kommunikation hat das Potential dieses Problem zu umgehen, indem die Zielgruppe unabhängig vom aktuellen Stadium in die Aktionsstadium katapultiert werden kann. Das erfordert aber in jedem Fall die sorgfältige und sofortige Kanalisierung negativer Emotionen in ein alternatives Verhalten (z.B. Fleisch mit Folgen gelabelt, vegetarischer Fleischersatz direkt daneben präsentiert).

Die Rolle der Kunst

Introspektiv können wir der Begegnung mit einem Kunstwerk oft eine disruptive Schlüsselrolle für unser Leben identifizieren. Viele Künstler wollen in ihren Werken Gesellschaftliche Herausforderungen aufgreifen. Beispiel „[climate change art](#)“.

Umweltkunst zielt darauf ab auf die Natur und auf Umweltschutz zu achten. Sie erweckt Wertschätzung für die Natur und verwendet oft natürliche Materialien. Kunst nicht als Selbstzweck sondern mit einer gesellschaftlichen und politischen Agenda. Während Kunst in Ausstellungen und

Museen nur von Interessierten betrachtet wird, sind Kunstinstallationen, die disruptiv wirken mittel im Leben aufgestellt und oft ein Stolperstein.

Beispiele: [Joseph Beuys 7000 Oaks](#) hier wurden in Kassel, einer Autostadt, Setzlinge und Basaltblöcke erst in Form einer Sanduhr aufgestellt und dann die Bevölkerung aufgerufen mit Eichensetzlingen und daneben aufgestellten Blöcken in der Stadt das Stadtbild zu ändern und zugleich partizipative, demokratische soziale Transitionseffekte induziert. Er nannte es daher eine soziale Skulptur. Fragen wie „was ist uns wichtiger Strassen für den Autoverkehr oder eine gute Luft und Grün?“ Der Prozess mit Widerstand der Stadtverwaltung war so disruptiv, dass es 5 Jahre brauchte für die Umsetzung. Das war laut Beuys Teil des Kunstprojekts und hat nicht nur in Kassel die Haltung zur Stadtbegrünung verändert.

[Olaf Eliasson's Ice Watch](#) , thematisiert das Schmelzen von Arktis und Gletschern „your waste of time“ wurde bei COP20 und COP21 gezeigt und schließlich 2018 vor Tate Modern in London. Die 2500 Jahre alten Eisblöcke stammen aus dem grönländischen Nuup-Fjord. Die Berührung der Blöcke und die krachenden Geräusche aus den Blöcken machen das Problem fühlbar und kreiert Wissen in Händen und Köpfen. In den Medien wird die Aktion als beeindruckender, spektakulärer Aufruf zur Aktion bezeichnet.

[Michael Pinsky Pollution Pods](#) Der Artist in Residence der Climart. Arbeitet mit Umweltpsychologen zusammen. In den Pollution Pods, 5 verbundenen gedätschen Domen, finden sich künstliche exakte Nachahmungen der Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Ozon, CO, SO₂, NO_x und Feinstaubmischungen London, NeuDehli, Sao Paolo und Peking. Dabei kommt der Besucher aus der sauberen Luft der norwegischen Küste in zunehmend verschmutzte Luft. BBC Kultur bezeichnete sie als eine der besten Methoden um die Welt zu verändern.

Was Umweltkunst auslösen soll

Umweltkunst soll die Emotionen ansprechen, denn Emotionen sind Relevanzfunktionen und damit zum Nachdenken über die Bedeutung des Kunstwerks und damit über den Bezug zur Umwelt und Klimakrise herstellen. Diese Reflektion des Einzelnen ist individuell.

Emotionale Reaktionen auf Umweltkunst

Kunst die uns bewegt rührt unsere Emotionen an. Oft sind es Emotionen, die den Künstler bewegt haben. Kognitive Bewertungstheorie stellt den Bezug zu den Werten, Interessen und Zielen des Betrachters her.

Wut und Ekel

Wut wird ausgelöst, wenn eine Absicht hinter der Inkongruenz mit den persönlichen Werten vermutet wird. Wird keine Absicht unterstellt wird, so ist es Ekel. Sekundär kann sich diese negative Emotion in eine positive wandeln, wenn Denkprozesse ein Verständnis für die Kunst auslösen und eine Kongruenz mit den eigenen Werten erkennt. Die Emotionen Wut, Trauer und Hilflosigkeit waren die stärksten Prädiktoren für das Auslösen von klimarelevanten Handlungen bei den Betrachtern der Pollution Pods.

Überraschung, Inspiration und Ehrfurcht mit nachfolgender Scham und Schuldgefühlen waren zweitrangige Prädiktoren. Das ähnelt den bekannten Wissenshungeremotionen: [Überraschung](#), [Interesse](#), [Verwirrung](#). Gerade Überraschung regt zum Innehalten und Nachdenken an. Komplexe neue Erfahrungen werden entweder gefolgt von Interesse (hier hat man das Gefühl dem Neue verstehen und einordnen zu können) und Verwirrung (hier ist es schwer verdaulich). Es ist also wichtig, dass der Überraschung Interesse nicht Verwirrung folgt.

Selbstbewußte Emotionen:

Zu diesen Emotionen gehören Scham, Stolz, Reue, Verlegenheit und Schuldgefühl. Sie werden durch Konsistenz oder Inkonsistenz mit den kulturellen Standards ausgelöst. Scham, Stolz, Verlegenheit und Schuldgefühl sind kollektive selbstbewußte Emotionen gegenüber den Mitgliedern unserer In-Group.

Schuldgefühle lösen eher klimabewußtes Handeln aus während sich Wut gegen Klimasünden anderer richtet und so meist verpufft. Die Erwartung von Stolz durch Errungenschaften der In-Group ist motivierend. Ist man bereits stolz so hemmt das Handlungsintentionen.

Sorge und Furcht

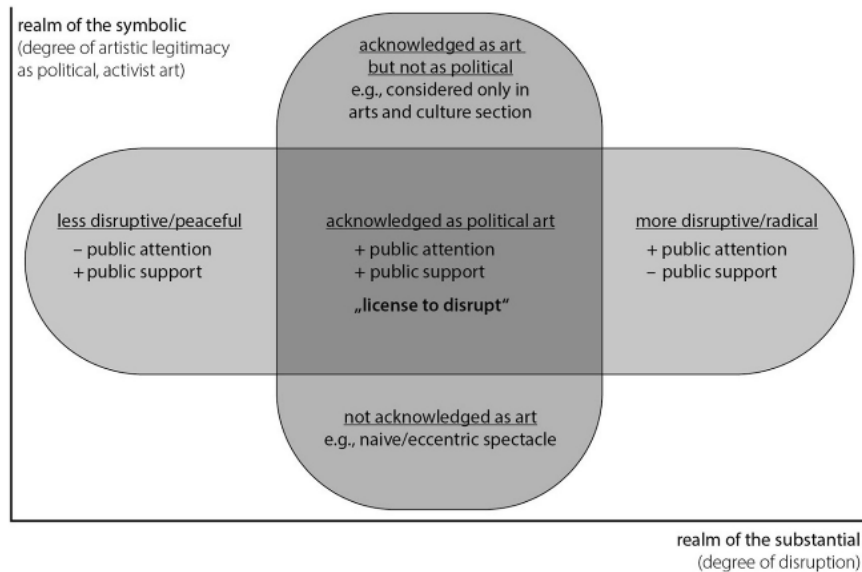
Sorge entspringt aus wahrgenommenem Risiko und ist weniger überwältigend (und lähmend) wie Furcht. Nach Smith und Leibowitz 2014 ist Sorge es am stärksten mit der Unterstützung von Klimapolitik verbunden. Mediert durch das Gefühl persönlicher Verantwortung sagt Sorge Unterstützung der Klimapolitik und eigenen klimaschonenden Verhaltens vorher. Die Klimakommunikation sollte also idealerweise Sorge und nicht Furcht auslösen. Wenn Furcht jedoch durch Hoffnung gefolgt wird (indem anschliessend die Chancen durch positive Nebenwirkungen einer Klimapolitik dargelegt werden) ist der Effekt verstärkt.

Disruptive Umweltkunst

Seit den Zeiten der Aufklärung wird von der Kunst im Abendland erwartet, dass sie kritisch gesellschaftliche Themen aufgreift, den Status Quo in Frage stellt und auch politisch agieren darf. Somit besteht ein Konsensus dass Kunst disruptiv sein darf und soll. Kunst ist frei. Umweltkunst kann daher ein wichtiges Element im Umgang mit den Medien in der Suche nach Aufmerksamkeit ohne Abwertung sein. Nur etwa 10% der Klima-Protestaktionen schafft es ins Fernsehen oder die Druckmedien am Folgetag. Bewegungen müssen Newsworthiness aufweisen. Dazu gehört die Zahl der Teilnehmer, disruptive (ziviler Ungehorsam bis Gewalt) bzw. künstlerische Aktionen (insbesondere wenn unerwartet, überraschend, disruptiv liefert Bildgewalt und Interesse), Teilnahme von Prominenten (Künstlern). Dabei gilt es bei den künstlerischen Aktionen ein Image als „Zirkusshow“ und als Freaks (Piercings, gefärbte Haare, Hippiekleidung) zu vermeiden, weil die Medienberichterstattung zwar nicht unbedingt negativ aber doch die Legitimität und Ernsthaftigkeit abspricht.

Bewegungen sind erfolgreicher in den Augen der Bevölkerung, wenn sie eine definierte gemeinsame Identität als Gruppe transportieren. Das erleichtert die Mobilisierung für Aktionen. Ziel muss nicht sein, die gesamte Bevölkerung zu Unterstützern zu machen, es genügt wenn sie politische Maßnahmen akzeptieren.

Effektive Umweltkunst ist eine Kunst der Balance:



In Bezug auf den Inhalt können apokalyptische Barative in Bildern die Zuschauer abstossen.

Umweltspiele

Eco von Strange loops Games <https://play.eco/>

Umwelttaubheit aufgrund der Vielzahl an Infos und Berichten zum Umwelt- und Klimaproblem. Sie vermitteln Wissen ohne Handlung. Außerdem wird ein psychologischer Abstand zum Klimaproblem in Ort und Zeit gebildet. Dem gegenüber steht die Intensität und Dauer von Spielerfahrungen.

Versenkung wird auf drei Weisen erzielt: Sensorisch (meist visuell), Herausforderung, Vorstellung (Imagination, Empathie, Emotion). Die Unsichtbarkeit der Umweltveränderung/Klimaerwärmung und die eher theoretische Kenntnis davon können durch Spielerfahrung helfen indem sie unsichtbares sichtbar und Komplexität (in einer Art Microwelt) vereinfachen. Durch Immersion wird die Verbindung zur realen Welt unterbrochen (Disruption). Statt wissenschaftlichen Begriffen stehen bunte graphische Darstellungen in emotionsgeladenen Narrativen/Aufgaben. Die Spieler haben dabei eine Kraft sprich bedeutende aktive Rolle im Geschehen (also Selbstwirksamkeitserleben vs. Hilflosigkeit in der realen Welt). Sie schenken eine multimodale Erfahrung, zeigen die kausalen Verbindungen und Folgen unseres Handelns auf und laden zum Experimentieren Zukunft und Einüben neuer Verhaltensweisen ein. Sie laden zudem zur freiwilligen Teilnahme ein (Aufforderungscharakter).

Bei Rücktransfer in die bedrohte reale Welt stößt man auf das Simulation Gap. Besteht die Motivation? Kommt der Spieler mit der Entmachtung in der realen Welt und deren Komplexitäten zurecht? Damit Spielspaß aufkommt, müssen die Spiele von Game-Designern und Akademikern (z.B. Umweltpsychologen und Klimaexperten) gemeinsam entwickelt werden und sind dann teuer. Die Spiele sollten nicht (nur) Wissen, sondern persönliche Haltung, Normen, Werte, Emotionen und Gewohnheiten vermitteln. Zumindest wenn das Spiel in einem pädagogischen Kontext eingesetzt wird, sollte anschließend ein Debriefing stattfinden, um die ökologischen Kernthemen herauszustellen und Lösungen für das Problem im realen Leben zu erarbeiten.

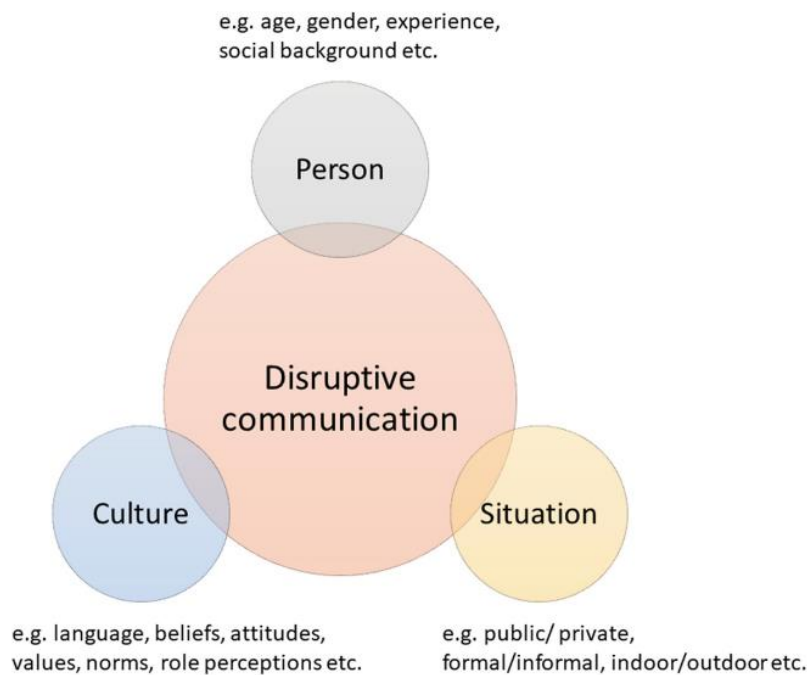
Provotyping

Fordere das Verhalten nicht Individuen heraus! Einen sicheren Ort für das Träumen und Phantasieren sowie schließlich auch Experimentieren kreieren. „Ja, und“ ohne kritisches und herabwürdigendes

„nein, aber“ lässt die Kreativität fließen. Alle Ideen werden als Samen gewertet, aus denen konkrete Ideen erwachsen können. Hier hilft der Moderator, indem er bei der Einführung ein Beispiel für eine Idee bringt, die erst unrealistisch und verrückt erschien, aus der aber dank der „ja, und“ Haltung der Kollegen großes erwachsen ist. Auch sollte in Alltagsbeispielen das Prinzip der kognitiven Dissonanz einfließen, damit die Teilnehmer nicht versucht sind ihr Entscheidungen bzw. ihr Verhalten im realen Leben zu rechtfertigen.

Vorteile: im Rahmen der Provotyping Veranstaltung werden die Bürger von fordern den Konsumenten zu moralischen und rationalen Entscheidern. Systemische Öko-Feedback bzw. Ökovoisualisierung: die Konsequenzen des Istzustands und des eigenen Handelns rückmelden. Vertiefte und ungezügelter Diskussionen über kontroverse und komplexe Themen, die auch politische Rahmenbedingungen und Inhalte erfassen. Die Politisierung der Bürger wird durch systemische Ökoprovotypen erleichtert (Bürgerwissenschaft).

Rückmeldungen zum ökologischen Fußabdruck beim Einkauf (durch Teddybear, Einkaufstasche, Einkaufswagen). In der Fokusgruppe wurden weder Datenschutz noch ethische Bedenken geäußert. Das individuelle Kaufverhalten wurde nicht als ein nur den Einzelnen angehendes, sondern sozial bedeutsames Verhalten angesehen.



Das gemeinsame Entwickeln und Imaginieren von Zukunftsszenarien ist disruptiv und bringt die Zukunft näher.

Eintauchen in virtuelle Realität (IVR)

Dies erlaubt die Folgen eigenen Handelns ethisch vertretbar aber dennoch hautnah erfahrbar emotional wirksam zu machen. Ich könnte mir ein Szenario a la Kant vorstellen, d.h. mein Verhalten wird von allen anderen Menschen gespiegelt ich bin ein Zeitreisender, der mit dem eigenen Verhalten in der Vergangenheit experimentieren kann und dann die Folgen in der Zukunft erfährt. Dystopische und utopische Versionen der Zukunft entstehen. So könnte das Gefühl der Dringlichkeit zu Handeln entstehen. Es kann ein Problem, das den meisten immer noch sozial, räumlich und zeitlich weit entfernt erscheint, unter die Haut gehend nahebringen.