

Independent vs. interdependent identities: Eine theoretische Basis zu kulturellen Unterschieden in der Entwicklung und Nutzung von Software

Walter Renner¹, Shiva Khalili²

Abstract: Im Ausschreibungstext wird festgehalten, dass eine Software die Rolle eines "einfühlsamen, höflichen Butlers" einnehmen sollte und es wird gefordert, dass Softwareprodukte den kulturellen Erwartungen und Erfordernissen der User anzupassen seien. Wenn User und "Butler" zufriedenstellend interagieren sollen, stellt sich somit die Frage der kulturellen Identität auf beiden Seiten. Der aktuelle Beitrag stellt die kulturpsychologische Basis zu diesen Postulaten und weiterführenden Entwicklungen bereit. In einer Weiterführung des Konzeptes individualistischer vs. kollektivistischer Gesellschaften präsentierten Markus und Kitayama die Unterscheidung einer "unabhängigen" (independent) Identität in den USA und der EU gegenüber einer "wechselseitig abhängigen" (interdependent) Identität in Asien. Diese Überlegungen werden am Beispiel Iran hinsichtlich des politischen Kontextes und bezüglich der religiös-ideologischen, soziokulturellen und genderbezogenen Konsequenzen und Implikationen veranschaulicht. Anschließend sollen diese Aspekte im Workshop diskutiert werden.

Keywords: Softwareentwicklung, Kultur, Identität, self-construal, independent vs. interdependent, Iran, Kollektivismus und Individualismus

1 Die Anfänge in der Philosophie

Kulturelle Unterschiede und deren Auswirkungen auf das Zusammenleben wurden bereits vom Philosophen Tönnies [Tö87] thematisiert: die ursprüngliche Form der Koexistenz, die *Gemeinschaft*, impliziert real begreifbare Verbindungen zwischen Individuen, welche derselben Dorfgemeinschaft bzw. Großfamilie angehören, wie dies etwa in einem Tiroler Bergbauerndorf des frühen 20. Jahrhunderts oder in einer afrikanischen Großfamilie auch heute noch der Fall ist. Dem stellte Tönnies das Modell der *Gesellschaft* gegenüber: mit der Industrialisierung etablierten sich neue Staatsformen auf der Grundlage abstrakter Vereinbarungen und Regeln, basierend auf Arbeitsteilung, Gesetzen, Versicherungen, Sozialsystemen und anderen Merkmalen komplexer Gesellschaftlichen.

2 Die empirische Basis

¹ Pan-European University, Faculty of Psychology, Tomasikova 20, P. O. Box 12, 82009 Bratislava, Slowakische Republik, walter.renner@aau.at

² Independent Researcher, shivakhalili@yahoo.com

In ähnlicher Weise unterschied Hofstede [Ho84], [Ho01], [HHM10] zwischen kollektivistischen (entsprechend der Gemeinschaft) und individualistischen (entsprechend der Gesellschaft) Kulturen. Anhand der internationalen Datenbasis des IBM-Konzerns konnte Hofstede diese und andere Dimensionen für den Vergleich der länderspezifischen Gegebenheiten für die meisten Staaten der Welt empirisch abbilden. Dadurch wurde das Konzept von *Individualism vs. Collectivism* (I/C) weltweit bekannt und zum Beispiel von Harry C. Triandis, der im kollektivistischen ländlichen Griechenland aufgewachsen und schon früh mit seinen Eltern in die individualistisch geprägten USA emigriert war, aufgegriffen [Tr95].

Sowohl Hofstede als auch Triandis verdeutlichten, dass I/C nicht als kategorial zu trennende Alternativen, sondern als die beiden Enden eines Kontinuums zu verstehen sind, entlang dessen sich Kulturen positionieren lassen. So sind etwa die nördliche EU hinsichtlich ihrer autochthonen Bevölkerung und die weiße U.S.-Mittelschicht heute ganz überwiegend als individualistische Kulturen positioniert, während Minderheiten, wie etwa die türkischstämmige Community in Deutschland und Österreich auch im 21. Jahrhundert noch stark von kollektivistischen Werten geprägt ist.

Auch unter dem Aspekt der Globalisierung sind der arabische Raum und andere moslemische Länder wie der Iran, Afghanistan und die Türkei, der gesamte asiatische Kontinent, sowie Afrika südlich der Sahara bis heute eindeutig kollektivistisch. Dies gilt trotz der sonstigen kulturellen Unterschiede, etwa zwischen Indien, Taiwan und Japan oder zwischen Ägypten, Nigeria oder einer südafrikanischen Stammeskultur.

3 Kulturpsychologie

Shweder [Sh96], [Sh08] und Shweder und Haidt [SH00] differenzierten in ihrer *cultural psychology* hinsichtlich der kulturspezifischen Wertorientierungen zwischen einer (1) *Ethic of Autonomy*, entsprechend individualistischen Werten und einer (2) *Ethic of Community* und (3) einer *Ethic of Divinity*, welche unterschiedlichen Facetten einer kollektivistischen Kultur entsprechen.

Während die *Ethic of Autonomy* lediglich verbietet, was anderen Individuen schadet oder sie in ihren Rechten beschneidet, gelten in der *Ethic of Community* Werte wie Gruppenloyalität, Familienehre, Respekt, Keuschheit und Demut auch dann als allgemein verbindlich, wenn aus deren Verletzung kein objektiver Schaden entsteht. Die *Ethic of Divinity*, die etwa für die Kulturen Südostasiens charakteristisch ist, fokussiert schließlich auf religiös begründete Reinheitsgebote und auf die Hochachtung vor allem Lebendigen, weil etwa Tiere der Sitz einer göttlichen Seele sind.

4 Identität: Independent vs. Interdependent

Während die bisherigen Ansätze auf Eigenheiten der Kulturen abgestellt hatten, fokussierten Markus und Kitayama [MK91] ebenfalls entlang der Linien von I/C auf unterschiedliche "*self-construals*", also Sichtweisen einer Person von sich selbst oder, präziser, von ihrer Identität als "Mitglied der Familie Müller" (*interdependent*) oder als "Frau Gerda Müller" (*independent*).

Eine interdependente Selbstdefinition impliziert im Extremfall, dass "kollektivistische" Personen, die etwa durch Flucht und Migration von ihrer Ursprungsfamilie getrennt sind, das erleben und erleiden, was Eisenbruch [Ei91] als *cultural bereavement* charakterisiert hatte: die bloße Trennung von der identitätsstiftenden Bezugsgruppe hat nicht nur traumatischen Charakter, sondern stellt die Identität der betroffenen Person ernsthaft in Frage.

5 Das Beispiel Iran

Die Bedeutung kultureller Dimensionen wie Individualismus/Kollektivismus und anderer politischer und soziokultureller Merkmale für die IT und Softwareentwicklung können am aktuellen Beispiel der islamischen Republik Iran diskutiert werden.

Politik, Religion und Kultur: kollektivistische Kultur Irans zwischen Islamisierung und Globalisierung

Seit der Islamischen Revolution 1978-79 stellt die theokratische Regierung Irans eine Vereinigung von Macht, Politik und Religion dar. Die Kulturrevolution oder Islamisierung in allen Aspekten der persönlichen (Geschlechtsidentität, Familienleben) und sozialen Lebens (einschließlich Kunst, Wissenschaft und Bildung, Sport, etc.) sind seitdem gefolgt.

Konformität hat als *personal value* [Sc12], der zu Konfliktvermeidung und Sicherheit beiträgt, im Iran Priorität. Diese trägt zur Stärkung der kollektivistischen Kultur, sowie - auf einer niedrigeren Ebene - zur Verstärkung der spezifischen Gruppenidentitäten bei. Zugleich wird dadurch ein Raum für die persönlichen Strebungen und Interessen des Individuums geschaffen.

In dieser Hinsicht werden neue Technologien und Software von vielen Iranern als Chance gesehen, um Zugang zu Information, Wissen und Wissenschaft zu erlangen, aber auch um persönliche Interessen zu folgen, um Verbindungen zu anderen (neuen Gruppenidentitäten) zu herzustellen, um Gelegenheiten für Veränderung und Entwicklung zu schaffen, aber auch, um neue Erfahrungen und Spaß zu erleben.

Heute zeigen die IT-Entwicklung, Produktion und Anwendung im Iran ein Wechselspiel zwischen

(1) Politik und Religion mit der Tendenz die (Veränderungen der) Kultur zu kontrollieren und die Menschen in ihren individuellen Entscheidungen und in ihrer Freiheit einzuschränken - und

(2) der individuellen Sehnsucht der Iraner nach Freiheit in Entscheidung und Meinung und dem Bedürfnis eines freien privaten Bereiches (gemeint ist einen Bereich, in dem die Person sich ohne Regulierungen und Zwänge von Behörden und den damit verbundenen Ängsten ausdrücken darf). Diese Sehnsucht ist im Hinblick auf die sich laufend verändernde Umwelt und im Licht der Globalisierung zu sehen.

Diese Trends sind in den Bemühungen der Islamischen Republik um Zensur und Kontrolle des Internets, Social Media (Twitter, Facebook, YouTube, Google Plus) [Sh14], um Kontrolle der Inhalte von Nachrichten und Bilder, Blogs und sogar der privaten Bereiche wie persönliche E-Mails, mobile Gespräche, Apps und deren Inhalte zu beobachten.

Die iranische Bevölkerung hat trotz dieser Schwierigkeiten und Einschränkungen ein großes Interesse an neuen Technologien gezeigt. Heute hat der Iran mit mehr als 46 Millionen Internet-Nutzern im Nahen Osten, nach Israel den zweithöchsten Prozentsatz der Bevölkerung online vernetzt [An13].

Der gleiche Trend kann - sowohl in dem Bevölkerungsinteresse als auch in der staatlichen Regulierung, Zensur und Kontrolle - im iranischen Gamer Bereich [E116] beobachtet werden. Diese Kontrolle und Zensur im Iran dient der Stabilität des Landes und der Verteidigung und Pflege seiner traditionell-religiösen Kultur sowie der Vermeidung der Ausbreitung unerwünschter Ideen, Kritik und Aktivitäten, die als Gefahr für die nationale Sicherheit und für das religiöse und politische Establishment interpretiert werden. Bereits der Verdacht eines solchen Vorhabens wird hart bestraft.

Es wird angenommen, dass die erforderliche Technologie und Werkzeuge zu diesem Zweck von den westlichen Ländern und Firmen an iranische Behörden verkauft wurden [RC09]. Somit werden der Iran und China als höchstrangige Länder mit Internet-Zensur/Kontrolle und der Iran als eines der Länder mit sehr aktiven regierungsabhängigen Hackern (beschäftigt mit Cyber-Piraterie und Cyber Spionage) genannt [LHS16].

Es werden durch die Regierungsunterstützte IT- und Software-Organisationen viele national-, religions- und kultursensible Spiele und edukative Softwares erzeugt, obwohl die Qualität meistens nicht mit dem internationalen Teil (d.h. mit den im Iran verfügbaren Raubkopien) konkurrieren kann [LHS16]. Die Vielfalt individueller Interessen und Vorlieben sowie das weite Spektrum der iranischen ethnischen Gruppen und diverser religiösen Traditionen wird dabei nicht annähernd abgedeckt.

Das Beispiel Iran deutet auf die Notwendigkeit der Überprüfung und Untersuchung der Risiken und Vorteile der Fokussierung auf kulturelle Identitäten vs. inklusivistisch-universalistischen Identitäten im 21. Jahrhundert im Bereich der IT und Software-Produktion.

Während eine von Ideologie, Religion und Wirtschaft angetriebene Politik einen Fokus auf "eigene" Kultur, Nationalität, Rasse (Themen und Inhalte wie weiße Rasse, westlichen Lebensstil, Amerikaner als Helden in vielen Spielen) und religiöse Identitäten (z.B. ISIS) legt, kann dieser Ansatz bei Usern zur Bildung und/oder Verstärkung von Ingroup/Outgroup Identitäten führen: das Gefühl doppelter Standards, Wettbewerb, und deren Folgen wie Diskriminierung, Aggression und radikale Ansichten werden gefördert.

Identitäten tendieren in der Regel in stabilen Situationen stabil zu bleiben: Aktionen und Erzählungen (narratives) sind vorhersehbar. Änderungen in Kontext, Werkzeuge (Tools: inkl. IT und Software) und Umwelt bieten Möglichkeiten für neue Aktionen und damit Änderungen in Identitäten und Kulturen an.

Wir leben in einer sich schnell verändernden Welt mit Fortschritten in Wissenschaft und Technologie. Wir sind mit einer Vielfalt von Informationen und Möglichkeiten konfrontiert. Daher wird von der Software, erwartet unterschiedlichen Populationen Hilfe und Unterstützung für ihre Aufgaben und Kapazitäten zu geben, wie sie den Anforderungen des 21. Jahrhunderts entsprechen (z.B.: kritisches Denken, Toleranz und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit und Koexistenz mit und in der Vielfalt).

Neue Erzählungen, neue Aufgaben, Werkzeuge (Tools), Jobs... können persönliche und Gruppenidentitäten destabilisieren. In dieser Situation haben die Teilnehmer/User die einmalige Gelegenheit, ihre Identitäten neu zu verhandeln (renegotiate) [B110]. Für Software-Entwickler und Anwender in 21. Jahrhundert ist es entscheidend, die Sensibilität dieser Phase der Identität Neuverhandlungen (identity renegotiations) und die Herausforderungen der Mitglieder aller Kulturen in Bezug auf diese Veränderungen und Transformationen der individuellen und kollektiven Identitäten zu berücksichtigen.

Die Risiken und Vorteile der einengenden spezifischen Gruppenidentitäten gegenüber breiteren, universalistischen und globale Identitäten sollte geprüft werden. Es sollte auf der gemeinsamen Achtung für die wissenschaftliche Bildung (inkl. Informationen über alle Kulturen in ihrem evolutionären und Entwicklungskontext) und auf psycho-educativen Programme (wie Apps und Software, die Life-Skill-Trainings inkl. Kritisches Denken und Verstärkung des Bewusstseins über menschliche kognitiven Verzerrungen enthalten; Programme und Spiele, die individuellen moralischen Grundlagen der Fairness und Care/Empathie verstärken etc.) aufgebaut werden. Hinzu sollten eine respektvolle Haltung und das Zelebrieren aller Kulturen als Erbe der modernen Menschen kommen: dadurch können die Ingroup-outgroup Aggression und

Diskriminierung im Zusammenhang mit der Zugehörigkeit zu einer bestimmten Nation, Rasse oder Kultur verringert werden.

IT- und Software-Entwickler können durch spezifische Symbole und Elemente (wie Sprache, Kunst, Musik, Mythologie) diverser Kulturen zur Vielfalt beitragen, statt nur eine, etwa die U.S.-amerikanische Kultur zu favorisieren. Durch die Berücksichtigung breiter Gruppen von Anwendern/User soll die vielfältige Gruppenidentität potentieller User zu den oben erwähnten Programmen und ihren Wirkungen beitragen.

Auf diese Weise kann die IT die kulturellen Potentiale der Anwender/Users hervorheben und Möglichkeiten zur Identitätsfindung bereitstellen: dies betrifft zum Beispiel Gespräche über kulturelle Identität sowie Nacherzählungen der persönlichen Identitätsgeschichten [B110], jedoch auch die Möglichkeit anders zu handeln und dadurch ein geeignetes Klima für die Identität Neuverhandlung zu schaffen.

6 Kulturelle Identität und Software

Beim Programmieren von Software soll diese so gestaltet werden, dass sie gewissermaßen "intuitiv" den Erwartungen, Wahrnehmungs- und Denkgewohnheiten der Userinnen und User folgt. Etwa um die Jahrtausendwende wurde in der Psychologie wie oben dargestellt die Sichtweise populär, dass Gesetzmäßigkeiten nicht – wie man früher naiv annahm - universell gelten, sondern kulturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten berücksichtigt werden müssen.

In gleicher Weise soll bei der Gestaltung von Software eine kulturspezifische Perspektive den zuvor geltenden Universalismus ersetzen, der aus westlichem Ethnozentrismus resultierte.

Die vorausgehenden Überlegungen stellen die Basis für eine ausführliche Diskussion im Workshop dar, aus der wir erste praktisch realisierbare Ansätze für eine solche neue Sichtweise gewinnen wollen.

Literaturverzeichnis

- [An13] Anderson, C.: Iran Infrastructure and Policy report. Small Media. <https://smallmedia.org.uk/sites/default/files/u8/iiipjuly.pdf>, retrieved: 17.06.2016
- [B110] Blume, T.W.: Counseling for Identity Renegotiation. In Identity: An International Journal of Theory and Research, 10:92-105, 2010. Taylor and Francis Group, LLC.
- [Ei91] Eisenbruch, M.: From post-traumatic stress disorder to cultural bereavement. Diagnosis of Southeast Asian refugees. Social Science and Medicine, 33, 6/91, S. 673-680, 1991.

- [El16] Elmjouie, Y. The Game Industry of Iran. <http://www.polygon.com/features/2016/1/14/10757460/the-game-industr-of-iran>, Jan 14 2016. Retrieved 10.06.2016
- [Ho84] Hofstede, G.: Culture's consequences. International differences in work related values (2nd ed.). Sage, 1984.
- [Ho01] Hofstede, G.: Culture's consequences – Comparing values, behaviors, institutions and organizations across nations (2nd ed.). Thousand Oaks, 2001.
- [HHM10] Hofstede, G., Hofstede, G. J., Minkov, N. Cultures and organizations. Software of the mind. Intercultural cooperation and its importance for survival (3rd ed). McGraw Hill, 2010.
- [LHS16] Larson, E., Hurtado, P., Strohm, C. Iranians Hacked From Wall Street to New York Dam, U.S.Sas. March 24, 2016. <http://www.bloomberg.com/news/articles/2016-03-24/u-s-charges-iranian-hackers-in-wall-street-cyberattacks-im6b43tt> / retrieved on June 16, 2016
- [MK91] Markus, H. R., Kitayama, S.: Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98, 2/91, S. 224-253, 1991.
- [RC09] Rhoads, C., Chao, L. : Irans Web Spying Aided By Western Technology, in *The Wall Street Journal*, June 23, 2009. Retrieved: 18.06.2016
- [Sc12] Schwartz, S. H. : An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2 (1), 2012. <http://dx.doi.org/10.9707/2307-0919.1116>.
- [Sh96] Shweder, R. A.: Thinking through cultures. *Expeditions in cultural psychology* (4th ed). Cambridge University Press, 1996.
- [Sh08] Shweder, R. A. : The cultural psychology of suffering: The many meanings of health in Orissa, India (and elsewhere). *Ethos*, 36, 1/08, Seite 60-77, 2008.
- [SH00] Shweder, R. A., Haidt, J. (2000): The cultural psychology of the emotions: Ancient and new. In (Lewis, M., Haviland-Jones, J.M., Hrsg.): *Handbook of emotions* (2nd ed.), S. 397-414, Guilford Press, 2000.
- [Sh14] Shaheed.A.: Layers of Internet Censorship in Iran. United Nations Special Rapporteur.<http://shaheedoniran.org/english/blog/layers-of-internet-censorship-in-iran/> Stand: 10.06.2016
- [Tö87] Tönnies, F.: *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Fues, 1887.
- [Tr95] Triandis, H. C.: *Individualism and collectivism*. Westview Press, 1995.