

gene konstruktive, theoretische und empirische Konzeptionen zu spezifischen psychologischen Gegenstandsbereichen, z. B. der Wahrnehmung, zu erarbeiten.

Kritzeln $\hat{=}$ Kinderzeichnungen.

Kultur anthropologie: eine hauptsächlich in den USA entwickelte Forschungsrichtung, die Theorien und Methoden der Anthropologie, Psychologie und Soziologie in sich vereinigt. Ihre Grundthese ist, daß die Kultur eines Volkes sich nicht aus den biologischen Gegebenheiten ableiten läßt, daß vielmehr erst durch sie die biologischen Gegebenheiten ihre Ausprägung erhalten und immer Ausdruck einer bestimmten Kultur sind. Die K. ist eigentlich eine ethnologische Anthropologie. Während die Ethnologie hauptsächlich schriftlose, „primitive“ Völker analysiert, vergleicht die K. interkulturell mögliches und typisches Verhalten, um die Bedingungen individueller und sozialer Verhaltensweisen zu ermitteln. Sie arbeitet dabei eng mit der Ethnologie und Sozialpsychologie, aber auch mit der vergleichenden Verhaltensforschung an Tieren, besonders an Primaten, zusammen. Sie versucht, mit den Sitten, Gebräuchen und Institutionen das Wesen und die Struktur der Kulturen zu erfassen und sieht darin die Faktoren, die das Wesen der Menschen dieser Kulturen bestimmen.

Die K. unterscheidet die *wirtschaftliche, soziale und geistige Kultur*. Ohne durchgängig vom Primat der ökonomischen Bedingungen auszugehen, beweisen die Arbeiten der K. die gesellschaftliche Determination des Individuums und die engen Wechselbeziehungen zwischen Individuum und Gesellschaft. „Die Bedeutung dieser Forschungen besteht vor allem darin, Beweismaterial für die Wirksamkeit gesellschaftlicher Bedingungen als Entwicklungsfaktoren zu erbringen, wenn auch die Wirkungskette oftmals allzu eng im psychoanalytischen Sinne gedeutet wird“ (H.-D. Schmidt, Allgemeine Entwicklungspsychologie, 1970). Der vergleichend-kulturanthropologische Ansatz erlaubt Antworten auf Fragen der $\hat{=}$ Soziogenese der Person, die sich experimentell nicht untersuchen lassen.

Hauptvertreter der K. sind R. BENEDICT, M. MEAD und B. MALINOWSKI.

Die Arbeiten von R. BENEDICT z. B. halfen wesentlich, Vorurteile gegenüber Menschen anderer Kulturkreise zu beseitigen und die Relativität dessen zu zeigen, was als sozial und asozial, als normal und anormal zu betrachten ist.

Kulturethologie f Humanethologie.

Kundgabefunktion $\hat{=}$ Sprachfunktionen.

künstliche Intelligenz, auch *maschinelle Intelligenz*: fälschliche Bezeichnung für ein informationsverarbeitendes System, das durch heuristische Programmierung das Verhalten eines intelligenten Wesens zeigen soll, im übertragenen Sinne auch Bezeichnung der Forschungsrichtung zu diesem Ziele. Ihr Hauptgegenstand ist die Entwicklung von Pro-

grammsystemen, die intelligente Fähigkeiten haben, d. h., in speziellen Anforderungssituationen reagieren diese Systeme mit Verhaltensweisen, die im Fähigkeitsbereich eines Menschen liegen und als intelligent bezeichnet werden. Bezüglich des jeweiligen Einsatzgebietes lassen sich (nach SYDOW) folgende Hauptgebiete der Untersuchungen zur k. I. unterscheiden: 1) Das *Problemlösen* hat das Ziel, Programmsysteme für allgemeine Problemlösungen (*f* General Problem Solver) zu entwickeln, die in Anlehnung an menschliches Problemlösungsverhalten spezielle heuristische *f* Strategien enthalten, die eine effektive Problemlösung sichern. 2) Das *Theorembeweisen* hat das Ziel, Programmsysteme zu entwickeln, die in einem axiomatisierten Kalkül, z. B. in einem Prädikatenkalkül, Theoreme beweisen bzw. erzeugen. 3) *Frage-Antwort-Systeme* als Programmsysteme sollen auf der Grundlage gespeicherter Fakten neue Fakten und Fragen akzeptieren und beantworten. 4) Die *Roboterforschung* hat das Ziel, technische Systeme der Informationsverarbeitung zu entwickeln, die aus der Umwelt Informationen aufnehmen; verarbeiten und daraus Entscheidungen über das eigene Verhalten in der Umwelt ableiten. 5) Die *Zeichenerkennung* sucht technische Systeme zu entwickeln, die gedruckte oder handgeschriebene Zeichen einwandfrei wiedererkennen. 6) *Klassifikation- und Diagnoseprogramme* sollen aus vorgegebenen Fakten automatisch Klassifikationen ableiten bzw. erlernen, die diagnostischen Aussagen entsprechen. 7) *Simulation kognitiver Prozesse* soll als universelles methodisches Mittel zur Analyse menschlicher Denkprozesse dienen. Aussagen beziehen sich dann sowohl auf die menschlichen Denkprozesse als auch auf die Entwicklung von Programmsystemen der k. I.

Zwischen den Untersuchungen zur k. I. und den Analysen menschlicher Denkprozesse gibt es eine Wechselwirkung, die sowohl eine Vertiefung und Präzisierung der Analyse der Denkprozesse bewirkt hat, wie auch umgekehrt denkpsychologische Erkenntnisse zur Entwicklung spezieller Programmsysteme der k. I. geführt haben.

Kunstpsychologie: eine Disziplin der Psychologie, die das Erleben und Verhalten des Menschen im ästhetischen Bereich der Wirklichkeit erforscht. Es werden die inneren und äußeren Bedingungen des Schaffensprozesses und der aktiven Aneignung von Kunst untersucht.

Besondere Bedeutung haben die Erforschung der Persönlichkeit des Künstlers, der psychologischen Grundlagen künstlerischer Erkenntnisleistung, des künstlerischen Schaffensprozesses, der Rezeption von Kunst und des Einflusses von Kunst auf die Persönlichkeitsentwicklung.

Große Aufmerksamkeit gilt den Wirkungen sozialer, besonders zwischenmenschlicher Beziehungen sowie des Gefühlslebens und der Phantasie auf das Kunstverhalten.

Die K. stützt sich vor allem auf Methoden und