

Hilfreiche Links zu den Themen des Buches

Website von Thomas Schmidt

Die Webseite von Thomas Schmidts Abteilung an der RPTU Kaiserslautern-Landau, Center for Cognitive Science, Fachgebiet Allgemeine Psychologie: <https://so-wi.rptu.de/?id=75> (Stand: 27.01.2025).

Hier finden Sie Informationen zu unserer Abteilung und unserer Forschung sowie Links zu vielen unserer Forschungsartikel.

Literaturrecherche

Ein sehr gutes System zur Literaturrecherche ist PubMed, der Recherchedienst der US National Library of Medicine und der National Institutes of Health. Sie finden ihn unter <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed> (Stand: 27.01.2025).

Falls das Link veraltet ist, suchen Sie im Internet nach »pubmed«. In diesem System können Sie nach Schlüsselwörtern, Autoren und vielem mehr suchen, und Sie erhalten dann eine Liste von einschlägigen Forschungsartikeln samt Kurzzusammenfassungen der Artikel (Abstracts). Wenn Sie z.B. »color vision« eingeben, erhalten Sie ca. 10.000 Treffer. Sie können auch gezielt nach zusammenfassender Literatur suchen, z.B. Überblicksartikel (»Reviews«) und Metaanalysen, in denen die Daten vieler Studien zusammengefasst werden.

Wege zur Literatur

Einige der in unserem Buch zitierten Forschungsartikel und Bücher können Sie vielleicht in Ihrer örtlichen Universitätsbibliothek finden, andere aber nicht. Deshalb hier ein kleiner Tipp, wie man mit großer Erfolgswahrscheinlichkeit an einen interessanten Artikel gelangt.

- (1) Suchen Sie nach dem genauen Titel des Artikels (in Anführungszeichen, damit der Titel wortwörtlich gesucht wird, und vielleicht mit dem folgenden Zusatz: filetype:pdf).
- (2) Suchen Sie die Webseiten der Autoren. Häufig ist der Artikel dort zu finden.
- (3) Schreiben Sie den Autoren eine Mail und bitten Sie um ein PDF. Da die meisten wissenschaftlichen Artikel außerordentlich wenige Leser haben, werden Ihnen die Autoren begeistert ihre gesammelten Werke zurückmailen.
- (4) Wenn alles nichts hilft, bleiben nur noch die Unibibliotheken, z.B. die Fernleihe von seltenen Büchern und alten Zeitschriftenartikeln.

Fachgesellschaften und Konferenzen

Vision Science Society. Die Website der Vision Science Society finden Sie hier: <https://www.visionsciences.org/> (Stand: 27.01.2025).

Diese Fachgesellschaft veranstaltet jedes Jahr eine große Konferenz in Florida, die VSS, die einen wunderbaren Vorwand zum Badengehen darstellt. Auf der Konferenz wird traditionell auch ein Wettbewerb um den Titel der besten visuellen Täuschung veranstaltet. Falls das Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »vision science society«.

European Conference on Visual Perception (ECVP). Diese Tagung findet jedes Jahr irgendwo in Europa statt: <https://www.ecvp.org> (Stand: 27.01.2025).

Die Austragungsorte sind häufig interessanter als das Rentnerparadies Florida, und die Konferenz ist ebenso wichtig wie ihr amerikanisches Gegenstück.

Tagung experimentell arbeitender Psychologen (TeaP). Dies ist die wichtigste Tagung für experimentelle Psychologie in Deutschland. Die Website ändert sich manchmal mit dem Austragungsort, zurzeit findet man sie unter <https://www.teap.de> (Stand: 27.01.2025).

Falls das Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »teap« und dem Austragungsjahr.

Visuelle Wahrnehmung

Eines der besten Lehrbücher aller Zeiten zum Thema war »Foundations of Vision« von Brian A. Wandell. Die Hardcopy ist leider vergriffen, aber Sie finden das gesamte Buch auf dem Server der Stanford University: <https://foundationsofvision.stanford.edu/> (Stand: 27.01.2025).

Visuelle Täuschungen

Schattenskulpturen. Eine Webseite zu Schattenskulpturen von Shigeo Fukuda und anderen Künstlern: <https://www.designfloat.com/shadow-art-reality-that-we-imagine> (Stand: 27.01.2025). Falls das Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »designfloat shadow art«.

Biologische Bewegung. Demo zu Biologischer Bewegung aus dem Labor von Nikolaus Troje (Queen's University, Kingston, Ontario): <https://www.biomotion-lab.ca/Demos/BMLwalker.html> (Stand: 27.01.2025). Falls das Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »biomotion walker«.

Visuelle Illusionen. Auf der Website von Prof. Dr. Michael Bach, Freiburg, finden Sie visuelle Illustionen: (<https://michaelbach.de/ot>) (Stand: 27.01.2025). Falls das Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »michael bach illusions«.

Auditive Täuschungen

Einige auditive Illusionen (<https://listverse.com/2008/02/29/top-10-incredible-sound-illusions>) (Stand: 27.01.2025). Falls das Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »incredible sound illusions«.

Change Blindness

Demos zum Thema »Change Blindness«: <https://nivea.psych.univ-paris5.fr/#CB> (Stand: 27.01.2025). Die Sammlung stammt vom Bewusstseinsforscher Kevin O'Regan. Falls der Link veraltet ist, hilft die Google-Suche nach »kevin o'regan change blindness«.

Response Priming

Die Wikipedia-Seite zum Thema »Response Priming«, die von unserer Arbeitsgruppe an der TU Kaiserslautern erstellt wurde: https://de.wikipedia.org/wiki/Response_Priming (Stand: 27.01.2025).

Bewusstsein

Die Wikipedia-Seite zum Thema »Consciousness«: <https://en.wikipedia.org/wiki/Consciousness> (Stand: 27.01.2025). Die Seite betont vor allem philosophische Aspekte; experimentelle Aspekte kommen leider etwas kurz.

Selbstversuche

Das dominante Auge

Peilen Sie einen Punkt in der Ferne an und richten Sie Ihre Daumen so aus, dass sie auf einer Linie zwischen Ihnen und diesem Punkt erscheinen. Jetzt schließen Sie nacheinander das linke und das rechte Auge. Für welches Auge scheinen die beiden Daumen immer noch auf derselben Linie zu sein? Das ist Ihr dominantes Auge. Das dominante Auge zu kennen, hilft bei Aktivitäten wie Billardspielen oder Bogenschießen.

Der blinde Fleck

Halten Sie sich das rechte Auge zu. Fixieren Sie mit dem linken Auge einen kleinen Gegenstand in Ihrer Umgebung. Nun schauen sie knapp rechts neben den Gegenstand. Ist er noch zu sehen? Schauen Sie noch ein wenig weiter nach rechts. Gibt es einen Punkt, an dem der Gegenstand plötzlich verschwindet?

Wenn ja, haben Sie den »blinden Fleck« Ihrer linken Retina gefunden. Es handelt sich um die Stelle der Retina, an der die Axone der Ganglienzellen das Auge verlassen und den Sehnerv bilden. An dieser Stelle finden sich keinerlei Sinneszellen, wir sind dort also tatsächlich blind. Weshalb bemerken wir das im Alltag nicht? (Ein Tipp: Suchen Sie einmal den blinden Fleck Ihres rechten Auges.)

Freier Wille in Aktion?

Spielen Sie mit einem Freund oder einer Freundin »Schere-Stein-Papier«. Dieses Spiel ist ein Modell für eine (theoretisch) völlig freie Auswahl aus drei Handlungsalternativen: jede sollte mit einer Wahrscheinlichkeit von $1/3$ gewählt werden. Aber sind diese Durchgänge wirklich unabhängig voneinander, oder sind sie zum Teil durch die früheren Durchgänge determiniert?

Machen Sie sehr viele Spieldurchgänge und notieren Sie die Ergebnisse. Hat ein Spieler eine Lieblingswahl (z.B. »Schere«)? Wie häufig taucht dieselbe Wahl zweimal hintereinander auf – in einem Drittel aller Fälle, wie man bei kompletter Unabhängigkeit der Durchgänge voraussagen würde, seltener, oder häufiger? Sind bestimmte Sequenzen besonders häufig? Können Sie eine Regelmäßigkeit erkennen, die es Ihnen erlauben würde, künftige Wahlen mit höherer Wahrscheinlichkeit als $1/3$ vorherzusagen und so das Spiel zu dominieren?

Das n-Back-Würfelspiel

Diese teuflische Übung in kognitiver Kontrolle spielen Sie gegen sich selbst. Ihr Spielpartner würfelt mit einer Frequenz von etwa einem Wurf pro Sekunde, während Sie eine der folgenden Übungen ausführen:

1-Back: Wann immer eine Ziffer zweimal hintereinander auftritt, drücken Sie auf eine Hupe (ein notwendiges Utensil bei diesem Spiel).

2-Back: Wann immer eine Ziffer sich mit genau zwei Ziffern Abstand wiederholt (z.B. »1-3-1«, »7-9-7«) drücken Sie auf die Hupe.

3-Back: Wann immer eine Ziffer sich mit genau drei Ziffern Abstand wiederholt (z.B. »2-4-8-2«, »6-3-3-6«) drücken Sie auf die Hupe.

Und so weiter: das ist die n-Back-Aufgabe. Wann wird Ihnen das Spiel zu schwierig? Wenn Sie einen Weg finden, die gemachten Fehler zu notieren, können Sie auch gegeneinander spielen.