

Designforschung – Designwissenschaft – Designtheorie

Tobias Held

Einblick: Videotelefonie und Design

Potenziale und Perspektiven
im Kontext von Nähe und Distanz



Springer VS

Designforschung – Designwissen- schaft – Designtheorie

Reihe herausgegeben von

Lars C. Grabbe, MSD – Münster School of Design/FH Mün
Münster, Deutschland

Die Buchreihe möchte konkrete Designtheorien, Designgebiete und designwissenschaftliche Theorieansätze erfassen, präsentieren und systematisieren, wobei Aspekte der konkreten und empirischen „Designforschung“ Gegenstand sind, wie auch gleichzeitig eine Verortung innerhalb der medien- und designtheoretischen Bezugsfelder vorgenommen wird: Forschung „durch Design“ geschieht immer durch Medien, Werke, Instrumente und ästhetische Zeichen und Zustände hindurch. Forschung „über Design“ integriert interdisziplinäre Perspektiven sowie geistes-, kultur- und sozialgeschichtliche Modelle und Hypothesen. Forschung „für“ Design (research for design) leistet eine intradisziplinäre Erweiterung und Professionalisierung des Designs durch externe Inputgeber und Tätigkeitsfelder.

Tobias Held

Einblick: Videotelefonie und Design

Potenziale und Perspektiven im
Kontext von Nähe und Distanz

 Springer VS

Tobias Held
Münster School of Design
Münster, Deutschland

ISSN 2731-9458 ISSN 2731-9466 (electronic)
Designforschung – Designwissenschaft – Designtheorie
ISBN 978-3-658-44584-3 ISBN 978-3-658-44585-0 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-44585-0>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2024

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Barbara Emig-Roller

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Wenn Sie dieses Produkt entsorgen, geben Sie das Papier bitte zum Recycling.

Vorwort

Vorliegende Arbeit ist die überarbeitete Fassung der Dissertationsschrift, die im März 2022 an der Bauhaus-Universität Weimar eingereicht und am 9. Dezember 2022 ebenda präsentiert und verteidigt wurde. Betreuende Mentoren waren Prof. Dr. Jan S. Willmann und Prof. Andreas Mühlenberend (beide Bauhaus-Universität Weimar). Die Gutachten zur Promotionschrift wurden durch Prof. Dr. Lars C. Grabbe (MSD – Münster School of Design/Fachhochschule Münster) und Prof. Andreas Mühlenberend angefertigt. Unterstützt wurde die Arbeit durch ein Promotionsstipendium der Konrad Adenauer Stiftung.

Die Arbeit wurde ab dem Frühjahr 2018 geschrieben und basierte ursprünglich auf der Motivation, die sozio-interaktiven und gestalterischen Potenziale einer Technologie zu untersuchen, die sowohl aus akademischer, als auch gesellschaftlicher Perspektive zwar im Bewusstsein vorhanden und gelegentlich Bestandteil unterschiedlicher Debatten war, deren Erfahrungshorizont sowie die Zahl der dazugehörigen Publikationen und Forschungsergebnisse sich jedoch meist auf Grundlagen oder längst überholte Systeme beschränkte und indessen mitunter als vergessen galt.

Doch dann, die Arbeit befand sich inhaltlich bereits innerhalb des letzten Drittels, begann die COVID-19-Pandemie die Welt still zu stellen in einer schier endlosen Aneinanderreihung von Sonntagen, einem Abschnitt ohne Kontur, der begleitet war von vielen seltsamen neuen Begriffen wie „Social Distancing, Exponentielles Wachstum, Übersterblichkeit, Spuckschutzscheibe“ (Zeh 2021, S. 11). Weiterhin: Lockdown, Shutdown, flattening the curve, Mortalität, Morbidität, Triage (vgl. ebd., S. 25), begleitet von partiellem Realitätsverlust, Orientierungslosigkeit, der Angst vor dem Unsichtbaren, verordnetem Stillstand sowie gebotem Abstand zu anderen Personen wie zu den eigenen Routinen. Es begann

ein Abschnitt, als die Menschen zunehmend Zeit zu Hause verbrachten, die realen Kontakte weniger wurden und infolgedessen das Virtuelle übernahm (vgl. Oberpriller 2020). Die Kommunikation mit anderen Menschen wurde zwingend reduziert und zunächst auf digitale Wege umgeleitet, später konzentriert verlagert. Der Eifer, gleichermaßen „digital gegen das Virus“ (Franzke et al. 2020) anzugehen, war ungebrochen. Viele Schlagwörter wie *Remote Work*, *E-Learning* oder *Distance Education* schoben sich in den Fokus medialer Aufmerksamkeit und zeigten die Möglichkeiten und Grenzen des Homo Faber¹ auf, rückten jedoch auch eine oft sowohl gescheiterte als auch missverstandene Technologie in neues Licht, die sowohl nach einer Aktualisierung der akademischen Erforschung ihrer Wirkweise wie auch des gesellschaftlichen Gesamtinteresses forderte: die Videotelefonie.

Jahrzehntelang galt sie als Versprechen der Zukunft, hielt vor allem Fernbeziehungen aufrecht oder ermöglichte die Verbindung zum eigenen Nachwuchs, der im Ausland studierte. Darüber hinaus kamen nur wenige Menschen regelmäßig mit der Videotelefonie in Kontakt. Doch mit dem Frühjahr 2020 änderte sich dies beinahe schlagartig. Einerseits der partiell mühelose Transfer und die Bereitschaft aller Beteiligten zum Wechsel ins Digitale; andererseits die stetig mitschwelende Vorahnung, dass eine Leerstelle oder ein blinder Fleck bleibt, der sich nicht in den digitalen Raum übertragen lässt und dessen Vorhandensein weder zu verbalisieren noch zu füllen oder zu leugnen ist.

Nie zuvor, zumindest ist das der Anschein, ist eine Technologie, genauer gesagt das Konglomerat verschiedener Kommunikationsmedien, derart eruptiv in den Alltag so vieler Menschen eingedrungen.² Von diesem Zeitpunkt an fand ein Wandel statt, der dafür sorgte, dass nicht nur viele Menschen von dem einen auf den

¹Unter Homo Faber ist im Kontext dieser Arbeit der Typus des sog. ‚modernen schaffenden Menschen‘ zu verstehen. Dieser zeichnet sich durch die Fähigkeit und Neigung aus, durch kreative Arbeit und technologische Fortschritte seine Umwelt zu gestalten und (so) Dinge Werkzeuge und technische Hilfsmittel zur Bewältigung der Natur (oder seines Lebens) herzustellen. Darüber hinaus inkludiert er den Glauben an die menschliche Fähigkeit (oder Allmacht), Probleme durch den Einsatz von Vernunft, Technologie und Handwerkskunst zu lösen.

²Auch wenn vor allem die historische Aufarbeitung der Historie (siehe Abschn. 2.1.2) hier das Gegenteil beweisen wird, kann dennoch davon ausgegangen werden, dass es sich hierbei nicht, wie bei Marshall McLuhan beschrieben, um eine „völlig normale Folge der Einführung neuer Medien in irgendeine Gesellschaft“ (McLuhan 2011 [1962], 362 zit. n. Ruf [2020]) handelt. Vielmehr soll und wird aufgezeigt werden, dass die zeitgenössischen Ausprägungen und Gestalten der Videotelefonie sowie deren mediale Aneignung nicht ihre Vorgänger verdrängt, sondern vielmehr vervollständigt, erweitert und verändert hat; ganz so, wie es auch Prothesen mit dem Menschen tun. Der Inhalt eines Mediums ist demnach, ganz im Sinne McLuhans, immer ein anderes Medium.

anderen Tag im *Homeoffice* arbeiteten, sondern sich sowohl die Umstände als auch komplette Strukturen – vermutlich nachhaltig – änderten. Anstelle von kurzem Smalltalk am Arbeitsplatz, Frontalunterricht und Vorlesungen in der Schule und Universität oder stundenlangen Meetings in engen Konferenzräumen fand die Kommunikation mit den KollegInnen, KommilitonInnen, MitschülerInnen und Vorgesetzten, aber auch den Freunden und der Familie videovermittelt statt. All dies gemäß dem Motto: Unser täglich Zoom-Meeting gib uns heute. Und das ohne Vorwarnung oder Anleitung dafür, wie diese Form der Kommunikation überhaupt funktioniert oder was dabei zu beachten ist. In einem Video-Call ist vieles anders als bei einem Gespräch von Angesicht zu Angesicht (vgl. Oberpriller 2020) und diese Andersartigkeit gilt es zu kennen, zu verstehen, zu verbalisieren und innerhalb kommunikativer Prozesse beständig auszuhandeln.

An dieser Stelle gilt es zudem bereits vorab eine – im Verlauf der Arbeit immer wieder zentral zur Diskussion stehende – These aufzuzeigen: Nämlich jene, wonach es sich bei der Videotelefonie eben nicht um den schieren Versuch handelt, die ‚natürliche‘ Face-to-Face-Kommunikation im digitalen Raum zu reproduzieren, sondern dass die Videotelefonie eine autarke Kommunikationsform ist, die durch eigene Charakteristika und einen eigenständigen Duktus gekennzeichnet ist und infolgedessen nicht auf ihre Mängel und Unzulänglichkeiten im Vergleich zur Face-to-Face-Kommunikation zu reduzieren sei, sondern als eigenständige Art der Kommunikation zu betrachten und begriffen werden muss.

Die Corona-Pandemie hat nicht nur gesundheitliche, wirtschaftliche, psychische und soziale Auswirkungen, sondern auch technologische, die auch nach Beendigung der Krise nachwirken können und es schon allein aus diesem Grund heraus wert sind, untersucht zu werden. Durch die Entwicklungen, die im Zuge der Pandemie angestoßen wurden – und die im Frühjahr 2020 ihren sowohl enormen und intensiven als auch signifikanten und außerordentlichen (bisherigen) Höhepunkt erreicht haben, – sind alle Menschen miteinander in ein globales Experimentierlabor geschmissen worden, um herauszufinden, welche Konventionen und Regeln, die aus persönlichen Gesprächen bekannt und innerhalb dieser erprobt sind, auch im Digitalen ihren Zweck erfüllen respektive dort gelten (vgl. ebd.). Das betrifft insbesondere die in dieser Arbeit zentral stehenden Perspektiven der Verbundenheit, des Rederechtswechsels, der Selbstreflexion, die vor allem durch das Eigenbild materialisiert und repräsentiert wird, aber auch die individuellen Kompetenzen der NutzerInnen sowie damit einhergehend, die zugrunde liegenden Motivationen und Motive. Allesamt Aspekte, die sowohl in Anbetracht der Krise in neuem Licht erscheinen als auch eine Auseinandersetzung damit, auch aus persönlich-moralischer Sicht, unabdingbar machen.

Auf all diese unerwarteten Entwicklungen und Wendungen galt es in der Anfertigung dieser Arbeit flexibel zu reagieren sowie Anpassungsfähigkeit sowohl im Inhaltlichen als auch im Menschlichen zu demonstrieren. Dass dabei lediglich Momentaufnahmen eines dynamischen Wandels in der Nutzung und Aushandlung der Technologie festgehalten und beschrieben werden konnten, stellte eine der größten Herausforderungen, auch in Hinblick an den eigenen Anspruch, dar. Bereits bestehende Pläne und Vorhaben wurden verworfen, als gesetzt und abgeschlossen markierte Bestandteile vollständig revidiert. Die Realität hatte nicht nur mein Denken eingeholt, sondern partiell überholt und abgehängt. Deswegen ist es auch wichtig, darauf hinzuweisen, dass die nachfolgende Arbeit lediglich eine Momentaufnahme des zur Anfertigung des jeweiligen Kapitels geltenden Status quo darstellt und keinesfalls den Anspruch an Vollumfänglichkeit und Ganzheit erhebt. Dasselbe gilt für die Konzeption und Planung der eigenen Forschung sowie der damit verbundenen, eigentlich als zentrale Methodik stehenden empirischen wie explorativen Arbeit. Insbesondere jene Bestandteile, die die Mitarbeit oder Integration von ProbandInnen erforderte, galt es im Licht der Pandemie sowie der dabei geltenden moralischen wie juristischen Kontakt- und Reisesperren, aber auch der Schließungen der Universität sowie der Werkstätten zu bedenken und möglichst flexibel zu integrieren. Dass dies nicht immer problemlos möglich war, beweist der Verlauf der nachfolgenden Arbeit oder vielmehr die Dokumentation dieser. Insbesondere komplette Verschiebungen partieller Forschungsinteressen sowie das Abbrechen ganzer Forschungssetups sowie der damit verbundenen Experimente waren die Folge.

Hinzu kommt, dass die Arbeit sich eigentlich frei machen müsste von menschlichen Befindlichkeiten. Diesem vor allem akademischen Anspruch kann jedoch kaum gerecht werden, insbesondere dann, wenn man ihn vor den Hintergrund einer pandemischen Krise setzt, die als eine der größten Herausforderungen unserer Zeit gilt und deswegen dermaßen viel Unsicherheit und Ungewissheit mit sich bringt.

Mit Abschluss dieser Arbeit hat sich die Hoffnung, dass jene Krise im besten Fall zumindest eingegrenzt oder unter Kontrolle sein würde, (noch) nicht erfüllt. Was bleibt, ist vielerorts der Versuch und die Erkenntnis, dass der erhoffte Status nicht erreicht werden kann. Dennoch – und das ist das Gute – ist der Mensch als Individuum, aber auch als gesellschaftliches Konstrukt stets dazu in der Lage, auf eben solche Probleme und Krisen, sowohl im Großen als auch – und das soll diese Arbeit ein Stück weit zeigen und transparent machen – im Kleinen zu reagieren und sich anzupassen. Insofern steht diese Arbeit ebenso wie viele andere sinnbildlich für eine Zeit, die in die Geschichte eingehen wird als jene, die die Möglichkeiten und Grenzen des Homo Faber zwar aufzeigte und ihn, zumindest partiell, in

den Homo Digitalis verwandelte, der daheim vor dem Bildschirm sitzt, aufgeschwemmt, kurzatmig und adipös von der Bewegungsarmut, der diese jedoch nicht zu sprengen vermochte.

Münster, Deutschland

Tobias Held

Literatur

- Franzke, Anna, Sara Tomšić, und Katharina Menne. 2020. Digital gegen das Virus. *ZEIT Online*. <https://www.zeit.de/campus/2020-03/hoch-schulen-coronavirus-semesterbeginn-online-seminare-epidemie>. Zugegriffen am 14.09.2021.
- McLuhan, Marshall. 2011 [1962]. *Die Gutenberg-Galaxis. Die Entstehung des typographischen Menschen*. Hamburg: Ginko Press.
- Oberpriller, Selina. 2020. Videokonferenzen: Das Ende von echter Nähe. *ZEIT Wissen* 03/2020.
- Ruf, Oliver. 2020. Zoomen: Zur Konstitution kommunikationsästhetischer Systeme. *Pop-Zeitschrift*. <https://pop-zeitschrift.de/2020/11/09/zoomenautorvon-oliver-ruf-autordatum9-11-2020-datum/>. Zugegriffen am 10.11.2020.
- Zeh, Juli. 2021. *Über Menschen*. München: Luchterhand.

Einleitung

In Zeiten vor allem beruflich bedingter, stetig zunehmender räumlicher Trennung und Flexibilisierung, aber auch im Zuge weltweiter Krisen und den damit einhergehenden Verhaltensgeboten und -verboten, wachsen die Bedürfnisse nach interpersonaler Kommunikation, um Gedanken und Gefühle, aber auch Sorgen und Ängste mit nahestehenden Menschen teilen zu können. Wohnen die Menschen, die uns nahestehen, jedoch nicht in direkter Nachbarschaft oder gelten ethische oder gesetzliche Vorgaben, die ein persönliches Treffen untersagen, ist es schwierig, solche alltäglichen Momente miteinander zu erleben. Um diese jedoch auch in Phasen physischer Trennung gemeinsam teilen zu können, bieten digitale Kommunikationsverfahren Möglichkeiten, jene Annäherungsverfahren auch auf Distanz zu erleben und sich quasi im Benjaminschen Sinne einander künstlich „räumlich und menschlich näherzubringen“ (Benjamin 2016 [1936], S. 17).

Allen voran die Videotelefonie, durch steigende Usability¹ und Verfügbarkeit begünstigt, erfreut sich dabei im privaten Rahmen großer Beliebtheit und wird zunehmend zur Kommunikation und somit zur Überbrückung der Trennungszeit und Aufrechterhaltung sozialer Beziehungen genutzt (vgl. Held 2020). Ein Gesicht thront im Zentrum des Bildschirms. Darunter reihen sich fünf Fenster aneinander, die so klein sind wie Briefmarken. Darin: Andere Gesichter weit entfernter Personen, aufgereiht wie eine antike Büstensammlung: Kopf und Oberkörper sind zu sehen, mehr nicht (vgl. Rump und Brandt 2020). Dafür Bücherregale, Kleiderschränke, Kücheninterieur und Nippes. Videotelefonate überwinden physische Distanz; mit ihnen ist es möglich, Freunde, Familie oder Geliebte von weit her

¹ Hier verstanden als „Benutzbarkeit, Benutzerfreundlichkeit“ (Dudenredaktion o. J.)

nach Hause zu holen. Psychologen vermuten sogar, dass es eventuellen Depressionen vorbeugen kann, weil der Sichtkontakt das Gefühl der Vereinsamung abschwächen kann (vgl. Karabas 2020). Gleichzeitig reduzieren sie Kosten, Ressourcen und verringern den zeitlichen Aufwand und schonen womöglich sogar die Umwelt und die CO₂-Bilanz (vgl. Pleiss 2020): Virtuell erzeugte soziale Nähe gepaart mit physischer Abgrenzung statt ‚Social Distancing‘. Dem Signum der Zeit zufolge gilt es Abstand zu halten, das Gesicht gen Frontkamera zu richten, den Blick auf den Monitor. Nahaufnahme, leichte Untersicht: Face-to-Interface (vgl. Friedrich 2020).²

Grundlegend bietet Videotelefonie die Möglichkeit, sein Gegenüber mittels der Kombination mindestens zweier Sinneskanäle, nämlich dem Seh- und Hörsinn, simultan wahrzunehmen. So ist es theoretisch möglich, den ganzen Bereich non-verbaler Kommunikation auszuschöpfen. Mimik, Gestik und weitere gesprächsregulierende Bestandteile sind wahrnehmbar, ohne dass zwei Personen zur selben Zeit am selben Ort sein müssen. Weiterhin spielt auch die Propriozeption eine nicht unerhebliche Rolle, insbesondere dann, wenn es um Raum und Zeit sowie das Empfinden von Anwesenheit geht. Dadurch ergeben sich Synästhesien,³ die in einer Interaktionssituation zur Komplexitätsreduktion der Informationsübertragung beitragen können.⁴

Im Videocall ist vieles ähnlich und dennoch anders als bei einem Gespräch von Angesicht zu Angesicht. Normalerweise sitzt man sich an einem Tisch gegenüber oder steht im Kreis beieinander – und allein das gibt Ordnung und Struktur (vgl. Oberpriller 2020). In der Videotelefonie beeinflussen jedoch zahlreiche Faktoren sowohl die Kommunikation als auch die Interaktion. Und das mitunter negativ.⁵

²Und insbesondere in Anbetracht der durch Covid-19 ausgelösten pandemischen Phase sowie der daraus resultierenden globalen Entwicklungen des Jahres 2020, wurde dieser Trend noch einmal potenziert und deutlich gemacht, dass der Videotelefonie eine tragende Rolle dabei zukommt, wenn es darum geht, einen neuen Modus Vivendi im Kontaktverhalten (sowohl physisch als auch psychisch und motorisch) zu etablieren.

³Synästhesie ist hier im Sinne der Wortherkunft (griechisch *synaísthēsis* = ‚mitempfinden‘ oder ‚zugleich wahrnehmen‘) verstanden. Demnach führt die Wahrnehmung mittels Videotelefonie zu einer ‚Vermischung‘ der sonst separat zu betrachtenden auditiven und visuellen (und damit verbunden auch der propriozeptiven) Wahrnehmung.

⁴Weiterhin entstehen eigenständige Akteure, die mit den Nutzern kommunizieren und auf diversen medialen Ebenen in Interaktion treten (vgl. Foraita et al. 2020).

⁵Dazu zählen unter anderem Dinge wie hakendes oder schlechtes Bild infolgedessen die Mimik und Gestik unkenntlich werden, schlechte Internetverbindung, verschluckte Wörter, Nebengeräusche, Doppelungen und Rückkoppelungen des Tons, zeitliche Organisationschwierigkeiten sowie nicht angepasste Einstellungen oder Updates der benutzten Software.

Zudem bedeutet es etwas, ob Menschen näher beieinanderstehen oder Distanz wahren (vgl. ebd.). Bei der Videotelefonie sind hingegen alle gleich nah – oder fern, je nach Interpretation und zugrunde liegender Motivation. Hinzu kommt ein Paradoxon: Obwohl die GesprächspartnerInnen oft nur Zentimeter entfernt sind und somit körperlich nah scheinen, befinden sie sich doch in einer anderen Umgebung. Ein Umstand, der es unmöglich macht, sich hinüberzubeugen, um einer Person etwas zuzuflüstern, sich einander zuzuwenden oder jemandem tröstend die Hand auf die Schulter zu legen. Der Körper wird also ein Stück weit seines Ausdrucks beraubt (vgl. ebd.); ein Phänomen, das der ungarische Ästhetiker und Filmtheoretiker Béla Balázs bereits 1924 in Bezug auf das Verhalten der Menschen vor der Kamera erkannte und das sich so auch auf die Videotelefonie übertragen lässt (vgl. Balázs 2002 [1924]).⁶

Insgesamt ist die Übermittlung nonverbaler und raumgebundener Komponenten sowie das Entstehen von Präsenz folglich an verschiedene Voraussetzungen, Einflussfaktoren und Parameter gebunden und wird durch diese erleichtert, erschwert oder gänzlich eingeschränkt. Diese Rahmenbedingungen wirken sich zum Teil stark auf die Kommunikationsprozesse in den Videotelefonaten aus (vgl. Ertl 2003). Bestimmt werden sie durch eine Wechselwirkung aus den kognitiven und sensomotorischen Fähigkeiten der Kommunikatoren (individuelle Leistungen und Kompetenzen) einerseits und den durch die technischen Parameter des entsprechenden Systems bestimmten Elementen in Kombination mit den jeweiligen Kontexten und Kommunikationszwecken andererseits. Einen dritten, wie im Laufe der Arbeit gezeigt werden soll, ganz entscheidenden Faktor bildet die Gestaltung jener Technologien und Prozesse, die sich sowohl auf die individuellen Kompetenzen der NutzerInnen auswirken als auch die technischen Parameter der Systeme beeinflussen und infolgedessen die Kommunikation sowie die damit verbundenen Erlebnisse und Situationen maßgeblich prägen.

Wer versucht, ein Bild der Videotelefonie in Gänze sowie deren Bestandteile zu zeichnen, wagt sich automatisch an deren Zukunft. Insofern ergibt sich daraus ebenfalls die Möglichkeit, nicht nur in einzelnen Schleifen oder unter Setzung einzelner Schlaglichter über sie zu sprechen, sondern sie konkret zu gestalten und so zu ihrem Wirken und ihrer Ausformung beizutragen. Von diesem Credo ausgehend, sollen sowohl Theoreme als auch Praktiken unter verschiedensten, nachfolgend zu erläuternden, Blickwinkeln in Augenschein genommen und reflexiv verortet werden. Aufgrund der Komplexität des Themas und um eine Aus-

⁶Balázs (2002 [1924], S. 141) schrieb dazu: „Unser Körper als Ausdrucksmittel [wird] nicht voll gebraucht und darum hat er auch seine Ausdrucksfähigkeit verloren, ist unbeholfen, primitiv, dumm und barbarisch geworden.“

gangsbasis der inhaltlichen wie strategischen Betrachtungen zu formen, ist es, in Anlehnung an Rüggenberg (2007), von besonderer Bedeutung, sich mit den gegebenen Besonderheiten vermittelnder Videotelefoniesysteme zu beschäftigen, die Kommunikation auch dann ermöglichen (sollen), wenn rein räumlich gesehen kein Face-to-Face-Kontakt hergestellt werden kann (vgl. ebd., S. 26). Um dem näher zu kommen, gilt es im ersten Kapitel eine Darlegung der Grundlagen sowie eine Verortung des Kontexts, insbesondere in Bezug auf vortheoretische Klärungen zu zwischenmenschlicher Kommunikation im Allgemeinen, aber auch zur computer-vermittelten Kommunikation im Speziellen, vorzunehmen. Diese Bestandsaufnahme soll zudem eine Betrachtung des Forschungsgegenstands aus terminologischer, historischer und wissenschafts-praktischer Sicht umfassen.

Ziel des sich daran anknüpfenden zweiten Kapitels ist es, einen State of the Art zu erarbeiten,⁷ der nicht (rein) medientheoretisch, sondern medienpraktisch hergeleitet, den Status quo zeitgenössischer Videotelefonie darlegt sowie die Implikationen für das Design jener Erlebnisse, Prozesse und Situationen untersucht.⁸ Wichtig ist hierbei, wie von Foraita et al. (2020) vorgeschlagen, das Verhältnis von Gestaltung und Kommunikation als zugleich komplex und dynamisch zu verorten. Weiterhin gilt es, ganz im Sinne von Winograd und Flores (1986), in diesem Kontext „zu untersuchen, welche Wirkung technische Anlagen haben, nicht nur, wie sie funktionieren“.

Damit findet zudem ein Anknüpfen an Gui Bonsiepes (1996) Theorien statt, wonach ein zentrales Anliegen des Designs die Gestaltung von Handlungsmöglichkeiten und Interaktionen und nicht nur Kosmetik oder grafisches Aufhübschen ist.⁹ Dies gilt insbesondere dann, wenn man einen Designbegriff zugrunde legt, der sowohl als bild-, objekt- und raumgebend wie auch reflektierend

⁷Ziel ist es dabei nicht, ein wie auch immer geartetes Bild der Videotelefonie als Kommunikationsmedium zu zeichnen, sondern lediglich, den Status quo abzubilden. Dass dieser, innerhalb eines zur Verortung angeregten Vergleichs sowohl die Vor- als auch Nachteile aufzeigt, dient weder einer Auf- noch Abwertung.

⁸Damit knüpft die Zielsetzung der Arbeit inhaltlich an das Leitbild der Telepräsenz an, wonach sowohl über visuelle als auch sensorische und haptische Mensch-Maschine-Schnittstellen der Eindruck beziehungsweise die Illusion eines wirklichen Zusammenseins erweckt werden soll (vgl. Ernst und Schröter 2020).

⁹Weiterhin gilt es zu bedenken, dass die Schnittstelle zwischen Mensch und Technik nicht eine Sache ist, sondern die Dimension, in der die Interaktion zwischen Körper, Werkzeug und Handlungsziel gegliedert wird; infolgedessen das Design an der „Domäne des effektiven Handelns“ (Bonsiepe 1996, S. 26) statt an Kriterien wie Form, Funktion und Stil ausgerichtet werden soll.

und analysierend fungiert; der mithin das Design quasi als Disziplin versteht, bei der es darum geht, „Denken und Machen aufeinander zu beziehen“ (Stock 1991, S. 12),¹⁰ also als ein Feld, das, obgleich seiner gesamtgesellschaftlichen Bedeutung der Gestaltung der gesamten Dingwelt, innerhalb ‚der Wissenschaftswelt‘ mitunter stiefmütterlich behandelt oder argwöhnisch beäugt wird. Und dies, obwohl das Design nahezu alle Aspekte von Medien einerseits und (menschlicher) Lebenswelt andererseits, wie sie in der *Media Ecology* (vgl. McLuhan 2021) verschränkt werden, vereint und sich auf dieser Basis selbst legitimiert (vgl. Held 2021, S. 107 f.).

Design soll innerhalb dieser Arbeit deswegen vor allem als Formung von Funktionen (vgl. Feige 2018, S. 44) oder Interaktionen verstanden und behandelt werden. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Gestaltungsentscheidungen in Bezug auf die visuelle Komponente der Videotelefonie und damit verknüpft, dem Entstehen von Erlebnissen und Empfindungen der Verbundenheit, die es auf Basis einer praxisbasierten Designforschung zu explorieren, kritisch zu hinterfragen, neu zu interpretieren und gestalterisch zu erschließen gilt. Fraglich ist auch, wie die Kontexte, Möglichkeitsbedingungen und Wirkungszusammenhänge gestalteter Kommunikation – in Bezug auf Raum, (Eigen-)Bild, Objekt und System – heute zu positionieren sind.

Besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem Eigenbild, das auf dem Display erscheint und das Selbst schonungslos und in Echtzeit (wider-)spiegelt sowie dem, unter veränderten Bedingungen stattfindenden, Rederechtswechsel.¹¹ Gesetztes Ziel ist es, entsprechende Fragestellungen und Herausforderungen, aber auch Lösungsansätze im Rahmen des Promotionsprojekts zugänglich zu machen sowie alle damit verbundenen sekundären Effekte als Teil der eigenen praktischen Forschung abzubilden.

Einen weiteren Schwerpunkt der Arbeit, der ebenfalls im zweiten Kapitel eingeführt wird, bildet das Empfinden der NutzerInnen im Kontext von Nähe und Verbundenheit, das hier vor allem unter emotionalen Aspekten in die Betrachtung einfließt. Dabei soll der Fokus auf praktischen Erlebnissen der Verbundenheit, die durch das visuelle Element der Videotelefonie beeinflusst werden, sowie dem posi-

¹⁰Ein Umstand, der es im Vergleich zu zahlreichen anderen Disziplinen, die entweder der Produktion oder der Reflexion verschrieben sind, als eigenständig kennzeichnet.

¹¹Dabei handelt es sich um zwei, der Videotelefonie eigene, kommunikative Besonderheiten, die sich in ihrer jeweiligen Ingebrauchnahme sowie durch spezielle Wahrnehmungsbedingungen äußern.

tiven Erfahren des Einzelnen liegen.¹² Damit verbunden stehen die Fragen: Was sind konkrete Implikationen für die Gestaltung, die sich daraus ableiten lassen? Und welche bislang ungeklärten und aus Gestaltungssicht kritischen Punkte lassen sich daraus destillieren oder vielmehr in Designforschung synthetisieren und demonstrieren?

Der wesentliche persönliche Wert und die Komplexität von subjektiven Gefühlen der NutzerInnen erfordern jedoch ein besonders bedachtes Gestalten entsprechender Produkte oder Anwendungen. Gestaltungsentscheidungen nur nach Kriterien der Gebrauchstauglichkeit oder der Optik zu fällen, wäre hier weder ausreichend noch zielführend. Deswegen ist ein Designansatz notwendig, der sowohl erlebnis- als auch forschungsorientiert und zugleich spekulativ und experimentell ist. Anstelle von technologie- oder kontextgebundenen Aufgaben sowie rein funktionaler Gestaltung, stehen hierbei das Zusammenspiel aus technologischen und kommunikativen Interaktionsmerkmalen der Videotelefonie und den Bedürfnissen im Mittelpunkt. Diese sollen innerhalb einer Vorstudie, die im dritten Kapitel erfolgt und dabei sowohl eine quantitative Untersuchung der Einflussfaktoren als auch qualitative Stichproben zum praktischen NutzerInnenverhalten zum Inhalt hat, geprüft werden.

Unmittelbar darauf und somit als konsequente und logische Fortführung der zuvor erfolgten Betrachtungen zu begreifen, baut das vierte Kapitel auf, das vor allem als Experimental- und Explorationsteil zu verstehen ist. In diesem werden die bis hierhin erarbeiteten Implikationen für das Design jener Erlebnisse, Prozesse und Situationen im Kontext der Videotelefonie in einen Theorie-Praxis-Bezug gesetzt und zugleich design- und medientheoretisch kontextualisiert und unter besonderer Gewichtung historischer, soziologischer sowie phänomenologischer Bezüge gesamthaft verortet und synthetisiert.¹³ Das Ziel besteht darin, materielle Lösungsvorschläge zu formulieren. Diese sollen auf einer alternativen, nämlich ge-

¹²Weiterhin gilt es zu klären, wie gegenwärtig die Integration der Videotelefonie in den Alltag der Nutzer stattfindet. Und: In welchen Zusammenhängen wird Videotelefonie privat genutzt? Welchen Bedürfnissen entspricht die Nutzung und wie wirkt sie sich auf Kommunikationsprozesse aus? Welche Strategien und Übereinkünfte entwickeln Nutzende im Umgang mit ihr? Welche individuellen Kompetenzen, der an der Kommunikation beteiligten Personen, können als Variablen einer eigenständigen Kommunikationsform, die sich erst in der je spezifischen Ingebrauchnahme der Technologie realisieren, identifiziert werden? Und welche Nutzungspraktiken oder Anpassungsleistungen haben sich herausgeformt und gegebenenfalls etabliert?

¹³Die Arbeit ist damit klar, zu gleichen Teilen, als Bindeglied zwischen Theorie und Praxis zu verorten und stellt damit das Innovationspotenzial einer theoriegeleiteten Design- und Medienforschung dar.

stalterischen Perspektive basieren und sich von der auf den Entwurf fokussierten Konkrektion ableiten. Damit einhergehend sollen unter Bezugnahme auf Krippendorff (2013, S. 36) die Handlungsspielräume des Designs aktiv ausgelotet und die Rolle eingenommen werden, sowohl die Richtung technologischer Entwicklungen zu beeinflussen, als auch verschiedene Lebensweisen zu reflektieren und Möglichkeiten zu finden, diese zu realisieren.

Um dies zu erreichen, wird schwerpunktmäßig auf die Methode des Hypothesen-Prototypings zurückgegriffen. Mittels dieser werden innerhalb realer Feld- oder Laborversuche sogenannte ‚Krisen‘ hervorgerufen, bei denen die Normalität durch ein konkretes Fehlverhalten gestört wird. Ziel dieser Irritationen ist es, die Menschen dazu zu bringen, Situationen oder – in diesem Falle – mediale Praktiken neu zu ordnen und so implizite Erwartungen und Normen sichtbar zu machen. Zudem wird so versucht, Dinge in konkreten und besonderen Situationen zu untersuchen, anstatt sie rein durch Generalisierung und Abstraktion verstehen zu wollen.¹⁴

Konkret soll innerhalb des ersten Teils des vierten Kapitels die Frage gestellt und beantwortet werden, wie das Eigenbild bei der Kommunikation seitens der NutzerInnen beurteilt wird und sich auf das (subjektive) Gefühl von Nähe und Verbundenheit zum Kommunikationspartner auswirkt. Um dies zu simulieren, werden diverse Hypothesenprototypen entwickelt und innerhalb unterschiedlicher Versuchsaufbauten verglichen. Die verwendeten Prototypen sollen kein späteres Produkt zur Videotelefonie darstellen, sondern dienen allein zur Beantwortung der Fragestellung, wie Nähe und Verbundenheit in der Videokommunikation empfunden wird und wie es sich in der Wechselwirkung mit der Wahrnehmung des Selbstbildes, aber auch des Interaktionsraums, verorten lässt.

Auf diesem Forschungsteil beruhend schließt sich ein zweigeteilter Weg an. Zum einen soll, primär auf den Befunden des vorangegangenen Experimental- und Explorationsteils aufbauend, ein Demonstrationsteil erfolgen, der sich ebenfalls auf die Aspekte des Eigenbildes fokussiert, hierbei jedoch in gleichem Maße Fragestellungen des Interaktions- und Kommunikationsraums integriert und materialisiert. Die dabei erarbeiteten Ergebnisse sind gleichermaßen als Demonstration wie Repräsentation sowie als konsequente Synthetisierung der vorangegangenen Forschungsschritte zu verstehen.

¹⁴Der Arbeit zugrunde liegt dabei ein ergebnisoffener Weg, der sowohl die Erweiterung der Lösungssuche auf andere, komparable Fragestellungen als auch das potenzielle Scheitern integriert. Scheitern bedeutet in diesem Kontext nicht das Fehlen von Lösungen. Vielmehr ist es wichtig zu betonen, dass das Scheitern per se nie etwas Sinnloses darstellt, da selbst aus dem Scheitern Erkenntnisgewinn erfolgt und sei dieser ‚nur‘, die Grenzen des Designs beziehungsweise dessen Potenzial im Forschungskontext, aufgezeigt zu bekommen.

Der zweite Weg hingegen, der keinesfalls losgelöst vom Rest, sondern ebenfalls als schlüssige Fortführung zu betrachten ist, widmet sich der vornehmlich praktischen Untersuchung und Erforschung des Rederechtswechsels innerhalb audiovisueller Kommunikationsszenarien. Hierfür werden unterschiedliche Gestaltungsansätze erarbeitet, materialisiert, getestet, analysiert und fortlaufend überarbeitet und/oder neugestaltet. Ziel ist es, Möglichkeiten zu offerieren, die den Redewunsch oder andere damit verbundene Kommunikationsabsichten sichtbar machen. Die hierbei erarbeiteten Designvorschläge sind vor allem im Feld des Produktdesigns zu verorten. Sie sind folglich greif- und fassbar und ermöglichen so eine unmittelbare Anwendbar- und vor allem Testbarkeit an und mit den NutzerInnen.¹⁵

Parallel zu den beiden Ansätzen hinsichtlich des Eigenbildes sowie des Rederechtswechsels soll innerhalb eines vom eigentlichen Forschungsdesign abweichenden, jedoch thematisch und inhaltlich an die Vorstudien anknüpfenden, Vorschlages ein gestalterischer Exkurs erfolgen. Konkret sollen in diesem Subkapitel Ansätze und Ideen zur Implementierung der Videotelefonie in den Alltag sowie konkrete Szenarien der Nutzer – konkret Stative und Halterungen, die mitunter auch auf Aspekte zum Rederechtswechsel oder Darstellbarkeit des Eigenbildes verweisen, – entworfen und materialisiert werden.

Sämtliche zuvor genannten Demonstrations- und Explorationskomponenten verfolgen dem ganzheitlichen Bestreben, das Design an der „Domäne des effektiven Handelns“ (Bonsiepe 1996, S. 26) auszurichten und so zu ermitteln, inwieweit neue Technologien durch Design zugänglich gemacht und nicht nur Objekte, sondern auch die Interaktionen mit diesen gestaltet werden können. Dem Design kommt dabei die Rolle des Aktionsforschers zu, der sich fortan nicht dem ‚Work in Progress‘, sondern sich ständig verändernden sozialen Praktiken widmet (vgl. Mareis 2014, S. 210 ff.). Damit verbundene Fragen lauten wie folgt: Wie formt sich die Videotelefonie als Kommunikationsmedium in dieser Tiefenschärfe aus? Wie lässt sich diese Formierung in eine Repräsentation überführen, die sowohl gegenstandsbezogen bleibt als auch konkrete Möglichkeitsräume auslotet? Und wie lassen sich angesichts dessen neuartige Reflexionselemente umsetzen, die weniger in bloßer Funktionalität aufgehen, als dass sie auf eine neue Autonomie hindeuten?

¹⁵Dabei wird der eigentlich auf private Kommunikation beschränkte Forschungsrahmen etwas aufgelöst und (auch) auf gruppenbasiertere Kommunikationsszenarien ausgedehnt. Damit findet zugleich ein flexibles Reagieren auf die veränderten Bedingungen, die im Zuge der Covid-19-Pandemie insbesondere die Kommunikation im akademischen, aber auch im beruflichen Sektor beeinflusste, statt.

Schließen wird die Arbeit mit einer im fünften Kapitel erfolgenden Zusammenfassung. Weiterhin wird in diesem Kapitel eine interpretative und evaluierende Diskussion sowie die Darlegung des Bias, also möglicher Verzerrungen durch ‚falsche‘ Untersuchungsmethoden oder anderen Faktoren, erfolgen. Daran knüpft das sich daraus ergebende finale Fazit der Arbeit an. In diesem soll aufgezeigt werden, dass der gestalterische Zugang einen sowohl originären als auch innovativen Erkenntniswert liefert und dazu in der Lage ist, neue Zugänge und Haltungen, aber auch Möglichkeiten zu entwickeln (vgl. Willmann 2019, S. 312). Ebenfalls soll hervorgehoben werden, dass das Promotions- und Forschungsthema nicht nur theoretisch relevant, sondern kulturpraktisch nötig ist, um die ergebnisreichen Impulse aus Design, Medienwelt und technologischer Entwicklung adäquat erfassen und systematisch kontextualisieren zu können. Design soll dabei nicht nur auf dem formalen Areal der Relation von Form und Inhalt gedacht, sondern in gleichem Maße mit dem notwendigen Bereich der wahrnehmungsfundierte Rezeption verbunden werden. Durch diese innovative und transferierbare Verbindung soll gleichermaßen der Anschluss der Designwissenschaft an das Gebiet der Medienwissenschaft sowie der Wahrnehmungstheorie (Neurowissenschaft, Philosophie, Psychologie) vollzogen und damit der (bisherige) Methodenhorizont erweitert werden. Mithilfe dieses Ansatzes soll ein sowohl auf gestalterisch-experimenteller als auch theoretisch-analytischer Basis fußender Beitrag zur praxeologischen sowie interdisziplinären Design- und Medienforschung geleistet werden, der die mit der Videotelefonie verbundenen Phänomene und Potenziale im Kontext des Eigenbildes sowie des Rederechtswechsels reflexiv auslotet, kritisch zur Diskussion stellt und neugestaltet.

Literatur

- Balász, Béla. 2002 [1924]. Medienkonkurrenz: Schriftkultur, visuelle Kultur, Film. In *Texte zur Medientheorie*, Hrsg. Günter Helmes und Werner Köster, 138–142. Originalausgabe: Béla Balász: *Der sichtbare Mensch* (1924). Stuttgart: Reclam.
- Benjamin, Walter. 2016 [1936]. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Hrsg. Burkhardt Lindner. Stuttgart: Reclam
- Bonsiepe, Gui. 1996. *Interface: Design neu begreifen*. Mannheim: Bollmann.
- Dudenredaktion. o.J. Usability. *Duden Online*. Zugegriffen am 28.11.2021.
- Ernst, Christoph, und Jens Schröter. 2020. *Zukünftige Medien: Eine Einführung. Medienwissenschaft: Einführungen kompakt*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ertl, Bernhard, Birgitta Kopp, und Heinz Mandl. 2008. Supporting learning using external representations. *Computers & Education* 51(4): 1599–1608.

- Feige, Daniel Martin. 2018. Ästhetisches Funktionieren. Prolegomena zur einer Ästhetik des Smartphones. In *Smartphoneästhetik: Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*, Hrsg. Oliver Ruf, 33–46. Bielefeld: transcript.
- Foraita, Sabine, Bianca Herlo, und Axel Vogelsang. 2020. Introduction. In *Matters of Communication: Formen und Materialitäten gestalteter Kommunikation*, Hrsg. Sabine Foraita, Bianca Herlo, und Axel Vogelsang, 8–17. Berlin: De Gruyter.
- Friedrich, Claudia. 2020. Kultur der Video-Telefonie. Radiobeitrag für *WDR 5 Scala*: WDR 5. Ausgestrahlt am 11.05.2020.
- Held, Tobias. 2020. Face to Face: Sozio-interaktive Potentiale der Videotelefonie. *Journal für Medienlinguistik Special Issue: Mobile Medien-praktiken im Spannungsfeld von Öffentlichkeit, Privatheit und Anonymität* 2:157–194.
- . 2021. Quo vadis? Überlegungen zur Designausbildung im Spannungsfeld zwischen Theorie und Praxis. In *Eric McLuhan and the Media Ecology in the XXI Century*, Lars C Grabbe, Hrsg. Oliver Ruf und Tobias Held, 106–117. Marburg: BÜCHNER-Verlag.
- Karabasz, Ina. 2020. Zoom-Fatigue: Warum uns Videokonferenzen auslaugen. *Handelsblatt*. <https://www.handelsblatt.com/technik/digitale-revolution/digitale-revolution-zoom-fatigue-warum-uns-videokonferenzen-auslaugen/26002264.html?ticket=ST-2730694qd7dVyw9s4TdF4hAsreu-ap1>. Zugegriffen am 15.07.2020.
- Krippendorff, Klaus. 2013. In *Die semantische Wende*, Hrsg. Ralf Michel. Basel: Birkhäuser.
- Mareis, Claudia. 2014. *Theorien des Designs zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- McLuhan, Eric. 2021. Media Ecology in the XXI Century. In *Eric McLuhan and the Media Ecology in the XXI Century*, Hrsg. Lars C. Grabbe, Oliver Ruf, und Tobias Held, 22–77. Marburg: BÜCHNER-Verlag.
- Oberpriller, Selina. 2020. Videokonferenzen: Das Ende von echter Nähe. *ZEIT Wissen* 03/2020.
- Pleiss, Paula L. 2020. Warum Videoanrufe so anstrengend für die Psyche sind. *Welt Online*. <https://www.welt.de/kmpkt/article207918607/Neues-Arbeiten-Warum-Videoanrufe-so-anstreng-end-fuer-die-Psyche-sind.html>. Zugegriffen am 03.06.2020.
- Rüggenberg, Sabine. 2007. *So nah und doch so fern. Soziale Präsenz und Vertrauen in der computervermittelten Kommunikation*. Dissertation am Psychologischen Institut, Universität zu Köln.
- Rump, Jutta, und Marc Brandt. 2020. *Zoom fatigue*. Ludwigshafen: Hochschule für Wirtschaft und Gesellschaft Ludwigshafen.
- Stock, Wolfgang. 1991. Einführung. In *die welt als entwurf*, Hrsg. Otl Aicher, 8–13. Berlin: Ernst & Sohn.

-
- Willmann, Jan S. 2019. Gegenwart mit Geschichte: Entwurf und Urheberschaft im digitalen Zeitalter. In *Idee, Inhalt, Form: Beiträge zur Gestaltung der Gegenwart*, Hrsg. Winfried Speitkamp und Claudia Weinreich, 311–319. Weimar: Bauhaus-Universität Weimar.
- Winograd, Terry, und Fernando Flores. 1986. *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Norwood: Ablex Pub. Corp.

Inhaltsverzeichnis

1	Begriffe und Verortung des Kontexts	1
1.1	(Vor-)Theoretische Klärungen zu Zwischenmenschlicher Kommunikation.	1
1.2	Technisch Vermittelte Kommunikation.	14
	Literatur	26
2	State of the Art	31
2.1	Videotelefonie als Forschungsgegenstand	35
2.1.1	Terminologische Einordnung	36
2.1.2	Historische Einordnung	42
2.1.3	Forschung zur Videotelefonie im intermedialen Vergleich.	46
2.1.4	Forschung zur Videotelefonie als gewerbliche Anwendung	51
2.1.5	Überblick der Forschungen zu kommunikativen und technischen Besonderheiten	55
2.2	Verortung moderner Videotelefonie	66
2.2.1	Hardware-Elemente	67
2.2.2	Software-Elemente.	86
2.3	Zusammenwirken von Design, Technik und Kommunikation	108
2.3.1	Bildausschnitt, -format und -perspektive	108
2.3.2	Eigenbild	149
2.3.3	Interaktionsraum und Raumdimension	161
2.3.4	Rederechtswechsel.	165

2.4	(Emotionale) Nähe und Verbundenheit	175
2.4.1	Begriffsverortung in Bezug auf Kommunikation und Technik	177
2.4.2	Der Präsenzbegriff in Bezug auf emotionale Nähe	182
2.5	Aneignung von Videotelefonie	187
2.5.1	Nutzungskontext	188
2.5.2	Medienpraktiken und Realisierungsbedingungen	192
2.6	Zwischenresümee	225
	Literatur	233
3	Vorstudie: Untersuchung Technologischer und Kommunikativer Einflussfaktoren	255
3.1	Empirische Untersuchung	256
3.1.1	Methode	256
3.1.2	Durchführung	259
3.1.3	Ergebnisse	260
3.1.4	Bewertung der Ergebnisse	272
3.1.5	Zwischenfazit	275
3.2	Untersuchung des praktischen Nutzerverhaltens	278
3.2.1	Experiment I: Smalltalk	279
3.2.2	Experiment III: Ziele erreichen	298
3.3	Zusammenfassung und Fazit	306
	Literatur	308
4	Experimentalteil – Designresearch	309
4.1	Spiegel und Überlagerung	313
4.1.1	Voruntersuchung	316
4.1.2	Prototyp Wandspiegel I	342
4.1.3	Zusammenfassung und Fazit	347
4.2	MediaPort	349
4.2.1	Vorüberlegungen, Konzeption und Methode	349
4.2.2	Setup, Planung und Aufbau	352
4.3	Rederechtswechsel	357
4.3.1	Ansatz I: Add-on auf Körperlichkeit	360
4.3.2	Ansatz II: Add-on für das digitale Endgerät – die Bauhaus-Eggs	364
4.3.3	Zusammenfassung und Fazit	438
	Literatur	441

5	Erkenntnisse und Ausblick	443
5.1	Zusammenfassung	443
5.2	Reflektierende Diskussion	450
5.2.1	Interpretation, Evaluation und Innovation	450
5.2.2	Bias	453
5.3	Gesamtfazit	455
	Literatur	460
Anhang	461



1.1 (Vor-)Theoretische Klärungen zu Zwischenmenschlicher Kommunikation

„Es gibt einen Punkt der Entwicklung, an dem Menschen, wenn sie nur online miteinander verkehren, nicht mehr produktiver, sondern unproduktiver werden. Wenn sie dann noch einen Schritt in die Kreativität tun wollen, müssen sie wieder miteinander sprechen, sich anfassen und berühren, sich umarmen und sich gegenseitig fühlen“ (Frühwald zit. n. Drewes 1997, S. 217 f.).

Mit diesen Worten erinnert der renommierte Literaturwissenschaftler Wolfgang Frühwald in einem vor gut 25 Jahren durchgeführten Interview zur Computer-Revolution einerseits an die Bedeutung zwischenmenschlicher Kommunikation hebt dabei gleichermaßen die Unverzichtbarkeit wie Nicht-Substituierbarkeit der Face-to-Face-Kommunikation als Basis menschlicher Verständigung und Kreativität hervor.¹ Andererseits bietet er einen – für damalige Verhältnisse – klaren Ausblick auf das, was die Menschheit erwarten könnte, wenn sie den zwischen ihnen stattfindenden unmittelbaren Austausch vollends ins Digitale oder Virtuelle verlagern sollte: den doppelten Verlust der Produktivität sowie der Kreativität.

¹Die KommunikationspartnerInnen sind dazu in der Lage, sich gegenseitig in Gänze wahrnehmen. Das heißt, nicht bloß deren Äußerungen hören, sondern auch die Haltung, die Gestik und Mimik des jeweils anderen, dessen Äußeres, seine Reaktionen, sein gesamtes Verhalten in der jeweils gegebenen Situation beobachten. Soziale oder kulturelle Unterschiede oder Gemeinsamkeiten könnten anhand von Kleidung, Haltung und Habitus erkannt und eingeordnet werden. Gestische Akzentuierungen können zur Hervorhebung, Bestätigung oder zur Vermittlung von Verbundenheit eingesetzt oder als Signal dafür verwendet werden.

Im Rahmen der nachfolgenden Betrachtungen soll dieses Zitat Frühwalds jedoch aus einer weniger pessimistischen und daher veränderten Perspektive herausgelesen werden. Demnach firmieren die „regenerativen Erfahrungen[en] der Face-to-Kommunikation als Basis menschlicher Verständigung und Kreativität“ (Rusch 1998, S. 1). Heißt: Die in einem realen Gespräch erlernten und kulturell eingeübten Erfahrungen dienen als unverzichtbare und notwendige Basis menschlichen Austauschs mittels (digitaler) Kommunikationsmedien. Oder anders formuliert: „Wäre es uns nicht möglich, im realen Leben miteinander zu kommunizieren, wir wären auch im Cyberspace nicht dazu in der Lage“ (Held 2018, S. 139 f.). Zunächst einmal handelt es sich dabei um eine These, wonach mediale Kommunikation stets auf der Basis der Face-to-Face-Kommunikation aufbaut. Dieser Umstand kommt insbesondere dann zum Tragen, wenn man ihn zu Bezug zu folgender Beobachtung setzt. Demnach unternimmt „der Mensch [seit jeher] Anstrengungen um den Archetyp der Kommunikation, das Gespräch vis-à-vis, in dem die Menschen miteinander sprechen, sich anfassen und berühren, sich umarmen oder sich gegenseitig fühlen, unter Zuhilfenahme technischer Möglichkeiten zu reproduzieren“ (ebd., S. 139). Verfolgtes Ziel ist es hierbei, die mündliche Kommunikation, die als das „Non-Plus-Ultra der Kommunikation“ (ebd., S. 140) gilt, möglichst funktional äquivalent zu approximieren oder zu simulieren (vgl. ebd., S. 139). Rusch (1998, S. 1 f.) schreibt dazu:

„Betrachtet man die Geschichte der Kommunikations- und Medientechnik [...], so läßt sich die Aufeinanderfolge kommunikations- und medientechnologischer Innovationen als Ergebnis von Bemühungen zur Kompensation der Nachteile, Schwächen und Defizite jeweils entwickelter Kommunikationstechniken im Vergleich mit der Leistung und den kommunikativen Möglichkeiten von Face-to-Face-Kommunikation begreifen“ (Rusch 1998, S. 1 f.).

Aus aktueller und zeitgenössischer Perspektive, – und darauf möchte die hier vorliegende Arbeit explizit Bezug nehmen, – ist diese Entwicklung vor allem in Anbetracht der sich im Zuge der Covid-19-Pandemie verschobenen und veränderten Kommunikationsszenarien und der Bedeutung audiovisueller Kommunikation im lebensweltlichen Alltag der Menschen, von besonders nachhaltiger Relevanz. Auf Basis der Möglichkeiten und Errungenschaften ist es vielerorts inzwischen Realität und Lebenswirklichkeit, dass die Kommunikation mit (geliebten) Personen mittels verschiedenster Kanäle stattfindet und dass die Videotelefonie als solche hierbei nicht nur eine tragende Funktion, sondern auch eine herausragende Rolle bei der vermeintlichen Reproduktion der Face-to-Face-Kommunikation im digitalen Raum einnimmt und wie selbstverständlich zum zwischenmenschlichen Austausch genutzt wird. Insofern stellt sich die Frage, ob wir, – und dieser Aspekt soll im wei-

teren Verlauf der Arbeit ebenfalls zur Diskussion stehen, – ganz im Sinne Benjamins, (vermutlich) bereits heute an der Schwelle zur „technischen Reproduzierbarkeit“ der Face-to-Face-Kommunikation stehen. Diese Beobachtung gilt insbesondere dann, wenn wir die zuvor dargelegte Behauptung Ruschs, wonach jegliche technologischen Innovationen lediglich die „Nachteile, Schwächen und Defizite jeweils entwickelter Kommunikationstechniken im Vergleich mit der Leistung und den kommunikativen Möglichkeiten von Face-to-Face-Kommunikation“ zu kompensieren versuchen, dahingehend betrachten, als dass insbesondere die hier zentral stehende Videotelefonie, sich eben nicht in diese Reihe der Medientechnologien einreihen lässt. Vielmehr gilt bereits an dieser Stelle die folgende These, – und diese soll im Verlauf der nächsten Kapitel immer wieder auf den Prüfstand gestellt werden: Die Videotelefonie stellt eine autarke Kommunikationsform dar, die durch eigene Charakteristika und einen eigenständigen Duktus gekennzeichnet ist und infolgedessen nicht auf ihre Mängel und Unzulänglichkeiten im Vergleich zur Face-to-Face-Kommunikation zu reduzieren, sondern als eigenständige Art der Kommunikation zu betrachten und zu begreifen ist.

Um die Grundlage für diese Argumentation zu bilden, befassen sich die folgenden vortheoretischen Klärungen daher primär mit einem Teilaspekt des Kommunikationsmediums Videotelefonie: Der zwischenmenschlichen Kommunikation sowie den damit verbundenen Komponenten und (Teil-)Phänomenen.² Diese ist insofern von Bedeutung, als dass dadurch eine grundlegende Einbettung und Verortung der Arbeit, sowie die Kontextualisierung dieser geschaffen wird.

Um einen fundierten Zugang zum Komplex ‚zwischenmenschliche Kommunikation‘ zu erhalten, sind zunächst einige theoretische Vorüberlegungen erforderlich.³ Daher gilt es, das Phänomen selbst sowie dessen Differenzierungen umfassend zu betrachten. Allerdings würde es an dieser Stelle jeglichen Rahmen sprengen, auch lediglich einen groben Überblick über dieses komplexe Gebiet geben zu

²Damit einher geht auch eine explizitere Bestimmung des Kommunikationsbegriffes; insbesondere in Anbetracht dessen, dass „er sich in unserer komplexen Informations- und Kommunikationsgesellschaft einer hohen Popularität erfreut. [...] Der relativen Unbestimmtheit von Kommunikation im Alltagsgebrauch steht eine kaum überschaubare Fülle von wissenschaftlichen Definitionen gegenüber“ (Kresic 2000, S. 8). Darüber hinaus erscheint es notwendig, zwischen verschiedenen Formen von Kommunikation zu unterscheiden (vgl. ebd., S. 8).

³Ausgehend von der Funktion und der Leistungsfähigkeit des menschlichen Wahrnehmungssystems, als der unabdingbaren Voraussetzung jedweder menschlichen Kommunikation, wird dafür die persönliche Begegnung vis-à-vis als die ursprünglichste Form interpersoneller Kommunikation im Einzelnen analysiert.

wollen. Deswegen sollen im Folgenden nur einige wenige, aber für das weitere Verständnis dieser Arbeit relevante Themenkomplexe angeschnitten werden.⁴ Dabei wird der Fokus insbesondere auf dem visuellen Kanal bei der Informationsübermittlung liegen. Repräsentiert wird dieser anhand des Mediums ‚Bild‘ als integraler Bestandteil des telekommunikativen Gesamtsystems Videotelefonie. Ziel der einführenden Betrachtung ist es keineswegs, vollkommen neue Ergebnisse oder Perspektiven zu generieren, sondern lediglich den aktuellen Forschungsstand zu jenem komplexen Forschungsfeld aufzuarbeiten, aufzuzeigen und alle für den Schwerpunkt der Arbeit relevanten Aspekte zusammenzufassen.

Einen ersten Ansatzpunkt zur Beschreibung des Komplexes liefert bereits der Terminus ‚Kommunikation‘ selbst. Dieser besagt implizit, dass zumindest zwei Menschen an einem kommunikativen Vorgang beteiligt sind. Deswegen kann, wenn man von Kommunikation spricht, auch von einem „sozialen Ereignis“ gesprochen werden (Rothe 2006, S. 9 f.). Kommunikation ist folglich eine Form sozialen Handelns (vgl. Krotz 2007, S. 44) oder eine „soziale Interaktion zwischen mindestens zwei Information[en] produzierenden bzw. rezipierenden Partnern“ (Fischer 1987, S. 1). Weiterhin umfasst sie den Austausch von Nachrichten oder Informationen, – die Verständigung mittels der Verwendung von Zeichen und Sprache.⁵

Je nach Kontext und Forschungsinteresse ist es üblich, einen weiteren oder engeren Kommunikationsbegriff zugrunde zu legen, der sich durch andersgeartete Zugangsweisen charakterisiert.⁶ Demnach kann zwischenmenschliche Kommuni-

⁴Die Charakterisierung zwischenmenschlicher Kommunikation ist eine umfassende Aufgabe, der man nicht mit einer einfachen Definition gerecht werden kann. Schließlich handelt es sich bei Kommunikation um keinen statischen, sondern einen dynamischen Prozess, der gekennzeichnet ist durch zahlreiche Variationen, Elemente, Beziehungen und Abläufe. Hinzu kommt, dass Kommunikation unabhängig der hier getätigten Einordnungen auch immer inhaltsgebunden und kontextuell ist.

⁵Als Grundform des Kommunizierens ist es hilfreich, sich ein mit Gesten begleitetes Gespräch zwischen zwei Personen vorzustellen, die sich in der gleichen Situation miteinander unterhalten. Dabei geschieht Kommunizieren mit einer spezifischen Absicht unter aktiver Beteiligung der Menschen (vgl. Krotz 2007). Kommunikation funktioniert dabei mittels Zeichen (in Kombination mit der Fähigkeit, Zeichen sowohl zu produzieren als auch zu interpretieren). Ein Kommunikator spricht respektive produziert (sinnvoll gemeinte) Zeichen, der andere registriert sie als solche und versucht infolgedessen sie zu verstehen oder zu interpretieren und dann im Umkehrschluss eine Antwort zu entwickeln (vgl. ebd.).

⁶Die unterschiedlichen Zugangsweisen führen zu verschiedenen Kommunikationsbegriffen, Kommunikationsmodellen und Kommunikationstheorien. In Anbetracht der immensen Komplexität ist es daher üblich, eine Fokussierung auf ausgewählte Bestandteile des Kommunikationsprozesses vorzunehmen und aufgrund der eigenen speziellen Forschungsprämisse zu begründen.

kation auf insgesamt drei Perspektiven zurückgeführt werden, die verschiedene Erklärungen und Modelle umfassen: (1) Den mathematischen, (2) den sozialwissenschaftlichen und (3) den linguistischen Ansatz (vgl. Weinig 1996, S. 16). Allen gemein ist, dass sie „partiell übereinstimmen, partiell divergieren, miteinander kompatibel sein oder sich widersprechen bzw. sich ausschließen können oder zwischen denen letztlich kein Zusammenhang zu bestehen braucht“ (Fiehler 1990, S. 100). Eine deckungsgleiche, für alle Richtungen gültige Definition besteht nicht. Die einzige Gemeinsamkeit besteht lediglich darin, dass mindestens zwei Individuen beteiligt sein müssen, die über ein Medium miteinander in Verbindung treten oder etwas austauschen.⁷ Ein wesentliches Kriterium stellt zudem die Form der Verbindung dar.⁸ So wird diese aus mathematischer Sicht als lineare Übermittlung von Informationen verstanden,⁹ wohingegen SozialwissenschaftlerInnen und LinguistInnen die Reziprozität betonen.¹⁰ Voraussetzung für das Gelingen eines Kommunikationsvorhabens ist demnach die aktive Beteiligung aller KommunikationspartnerInnen. Auch das Empfangen und Interpretieren von Informationen, das

⁷Aus mathematischer Perspektive sind hier Cherry (1952) oder Shannon und Weaver (1976), aus sozialwissenschaftlicher Merten (1977) oder Graumann (1972) sowie aus linguistischer Fiehler (1990) oder Martinich (1984) zu nennen.

⁸Wenn Kommunikationspartner miteinander in Verbindung treten, tauschen sie etwas aus. Dieses ‚etwas‘ wird zumeist als *message* bezeichnet (alternativ Nachricht oder Information). Das Spektrum reicht dabei von einem unbewussten Stirnrunzeln bis zu einem kräftigen Ausprusten der Luft. Diese Handlungen können Informationen über die Einstellung des Gesprächspartners liefern, ohne dass ihnen Nachrichtencharakter zugesprochen werden muss.

⁹Das mathematische Modell nach Shannon und Weaver ist zunächst einseitig und linear konstruiert und besteht aus der Reihenfolge Quelle-Kodierer/Kodierung-[Störquelle]-Dekodierer/Dekodierung-Ziel (kurz: Sender-Empfänger). Diese Anordnung hat wiederholt zu unterschiedlichen Ausgestaltungen angeregt. So wurden, um die Linearität aufzuheben, diverse zirkuläre Modellerweiterungen konzipiert, die den Rückkanal einführen [siehe beispielsweise Schramm (1954) oder DeFleur (1970)]. Ansätze, die die Funktion von Kommunikation in der rein linearen Übermittlung von Signalen sehen, müssen folglich ausgeklammert werden. Dennoch soll an dieser Stelle auf die Bedeutung dieser Modelle für die kommunikationswissenschaftliche Forschung hingewiesen werden.

¹⁰Demnach wird Kommunikation als wechselseitiger Austauschprozess verstanden (vgl. Schreiber 1980, S. 221). Linguistischen Ansätzen hingegen wird lediglich eine Teilfunktion im Gesamtkomplex der Arbeit zugeschrieben. Dabei wird das ihnen zugrunde liegende zentrale Objekt Sprache als ein Mittel zur Kommunikation übernommen. Demnach ist Sprache „ein elementares Medium zwischenmenschlicher Kommunikation und eröffnet die Möglichkeit, miteinander zu kommunizieren, ohne dabei jedoch mit dem Prozess identisch zu sein, den sie ermöglicht“ (Martinich 1984, S. 10).

Zuhören oder Zusehen umfassen das Spektrum kommunikativer Aktivitäten.¹¹ Folglich kann keine Kommunikation stattfinden, sobald einer der Involvierten die Rezeption ablehnt.¹² Zu einem ähnlichen Schluss kommt auch der Kommunikationswissenschaftler Roland Burkart: Demnach kann Kommunikation erst dann stattfinden, „wenn sich (mindestens) zwei Lebewesen im Hinblick aufeinander kommunikativ verhalten“ (Burkart 2019 [1983], S. 24). Kommunikation ist folglich kein simpler Transfer von Botschaften zwischen Sender und Empfänger. Vielmehr handelt es sich dabei um „eine Form der Verhandlung zwischen Menschen bezüglich des Inhalts und der Bedeutung ihres Kommunikationsprozesses“ (Rüggenberg 2007, S. 20).¹³

Dieser Argumentation folgend, wird im Falle der hier vorliegenden Arbeit eine sozialwissenschaftliche Perspektive auf zwischenmenschliche Kommunikation zugrunde gelegt. Demnach handelt es sich bei Kommunikation um einen Prozess, bei

¹¹Innerhalb des sozialwissenschaftlichen Ansatzes gibt es verschiedene variierende Auffassungen von Kommunikation, die Weinig (1996, S. 19) wie folgt zusammenfasst: Ein grundlegender Bestandteil oder Substanz der Gesellschaft, Ausdruck individueller oder sozialer Identität, Abstimmung von Meinungen und Einstellungen, Informationsaustausch auf Beziehungs- und Inhaltsebene, Verhalten, ausgetauscht auf unterschiedlichen Kanälen oder deren Kombination sowie mittels des Kontextes, Verhaltensformen, durch die eine Gruppe ihre Beziehungen gestaltet, bewahrt, ändert, integriert und miteinander vermittelt, Verständigung untereinander sowie miteinander zwecks Austausch von Meinungen, In-Kontakt-Treten, Kontaktaufnahme, Umgang mit anderen, Informationsaustausch, Prozess, bei dem Akteure Informationen durch Zeichenkomplexe in verschiedenen Übertragungskanälen übermitteln (vgl. Weinig 1996, S. 19).

¹²Eine Form der Ablehnung ist es, dem Sprecher nicht mehr zuzuhören, sozusagen ‚abzuschalten‘.

¹³Von besonderem Augenmerk ist weiterhin, dass es sich, da Individuen während des gesamten Ablaufes immer sowohl Empfänger, als auch Sender sind, keinesfalls um eine Art Einbahnstraße handelt (vgl. Rüggenberg 2007, S. 20). Der Prozess zwischenmenschlicher Kommunikation ist hingegen gekennzeichnet durch ein stetiges Wechselspiel, in welchem die Teilnehmer stets die Nachrichten des anderen interpretieren, darauf reagieren und damit wiederum den weiteren Kommunikationsverlauf reziprok beeinflussen und verändern (vgl. Ruesch und Bateson 1995; Watzlawick et al. 2016 [1967]). Aus diesen Überlegungen geht die Annahme hervor, dass Kommunikation nie unabhängig von der sozialen Komponente betrachtet werden kann (vgl. Rüggenberg 2007, S. 20): „Interpersonal communication is a transactional process in which humans negotiate the nature of their relationships with others. Through the back-and-forth exchange of interactive and interdependent behavioral messages, individuals create mental representations of themselves, others, and the relationship between them“ (Palmer 1995, S. 278).