

Interaktivität – Soziale Emergenzen im Cyberspace?¹

Claus Leggenie, Christoph Bieber

»Wir wissen sehr wenig darüber, was Interaktivität tatsächlich bedeutet. Die meisten Menschen, die etwas Interaktives beschreiben, beschreiben etwas, das meiner Meinung nach nicht gerade sehr interaktiv ist. Es ist im Grunde fast schon eine Beleidigung für das Wort. Ich weiß nicht genau, was interaktiv tatsächlich bedeutet, aber ich glaube, dass es ein Abenteuer ist, die tatsächliche Bedeutung herauszufinden.«

Jaron Lanier²

Interaktivität ist das Schlüsselwort der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien, das ihre spezifische Differenz und den Vorsprung gegenüber den »alten« Print-, Ton und Bildmedien markieren soll. Die Verheißung war grenzenlos, die so genannte »Datenautobahn« wurde als *open frontier* des Informationszeitalters ausgegeben. Nicht nur die Metapher wirkt veraltet, heute muss man auch eher nach den Grenzen von Interaktivität fragen. Nicht alles, dem das Etikett anheftet, ist wirklich interaktiv. Aber, wie es der Schöpfer eines anderen Fang- oder Plastikwortes, *Virtual Reality*, im eingangs zitierten Motto ausführt: Was war mit dem *terminus technicus* eigentlich gemeint?

»Interaktivität« blieb so schillernd wie »Medien« in den Kulturwissenschaften, »Information« in der Informatik und »Interaktion« in der Soziologie. Als herausragendes Merkmal interaktiver Medien wurde ihre »Rückkanalfähigkeit« herausgestrichen, also eine technische Eigenschaft, und damit verbunden die Chance eines einfachen und kontinuierlichen Rollentausches zwischen den Sendern und Empfängern von Informationen. Anders gesagt: Die Teilnehmer eines Kommunikationsaktes behalten die Kontrolle über dessen technische Voraussetzungen, die Dauer und Taktung des Austauschs und ihre Möglichkeiten zum Rollenwechsel.

Diese im persönlichen Gespräch (*face-to-face*) wie beim Telefonieren übliche Reziprozität und Responsivität machte weitere Unterscheidungen erforderlich: die zwischen Kommunikation und Interaktion, die zwischen Massenmedien und interaktiven Medien und nicht zuletzt die zwischen der Kommunikation von Menschen via Computer und der Kommunikation von Mensch und Maschine. Die erste Unterscheidung vermeidet eine »Übergriffigkeit« der Soziologie, die oft das gesamte soziale Geschehen als Kommunikation und/oder Interaktion deutet. Die zweite Unterscheidung soll verhindern, alle medialen Kommunikationen allein durch die Brille der (elektronischen) Massenmedien zu deuten. Und vor allem die dritte Unterscheidung kann die Spezifik der digitalen Medien genauer in den Blick fassen.

Wird somit Interaktivität genauer von sozialer Interaktion und technisierter Kommunikation unterschieden, lassen sich weit verbreitete Illusionen vermeiden: Das war zum einen die »sozialromantische« Vorstellung, das Internet würde aus sich heraus »virtuelle Gemeinschaften« schaffen, zum anderen war es die Anmutung der Mensch-Maschine-Kommunikation als sozialer Interaktion. Dazu gehören seit Georg Simmel personale Anwesenheit und Intersubjektivität, und programmatisch formuliert wurde dieses Modell einer Sinn stiftenden Beziehung zwischen *ego* und *alter* im symbolischen Interaktionismus, aber auch die Luhmann-Schule definiert Interaktionssysteme als Kommunikation unter Anwesenden. Technische Vorkehrungen werden dabei kaum reflektiert, in einem Raum, in dem sich alle sehen und hören, benötigt man nicht einmal ein Fernglas oder eine »Flüstertüte«

¹ Der Beitrag basiert auf einem *Mission Statement*, das anlässlich der Konferenz »Grenzen der Interaktivität« (13. bis 15. November 2003) am Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI) der Justus-Liebig-Universität Gießen erarbeitet wurde.

² In einem Gespräch mit der Zeitschrift *e'z* im Jahr 1995 (Nr. 6/1995, S. 68).

Welche Rolle spielen aber technische Vorkehrungen bei Interaktion und Kommunikation? Im Englischen wird schon das Betätigen eines Videorecorders oder die Fernbedienung eines TV-Geräts häufig als *interaction* bezeichnet, dabei sollte man in solchen Fällen lieber vom Beginn mehrstufiger Online-Transaktionen sprechen. Diese wachsen mittlerweile explosionsartig an und entwickeln im Ensemble alltäglicher Austauschprozesse eine »kritische Masse«. Das Shopping im Netz, die Teilnahme an Auktionen und das *Home-Banking*, auch virtueller Behördenverkehr sind heute für viele Routine geworden und rechnet man die Vertrautheit heutiger Jugendlicher mit Neuen Medien hoch, wird das »Netzwerk der Netzwerke« als Arena des sozialen Alltags bald ebenso selbstverständlich sein wie andere Formen der Telekommunikation.

Aber wie genau »interagieren« eigentlich Menschen via Computernetzwerk miteinander, wie mit Computern? Das eine geht nicht ohne das andere, beides kann aber heuristisch getrennt werden: Als Medien der Kommunikation erlauben vernetzte Computer synchrone und vor allem diachrone Verständigung unter Abwesenden, doch im Unterschied zu Ferngesprächen können sich jetzt große Gruppen und ausgedehnte Netzwerke in wechselnden Arrangements und Richtungen (*one-to-one, one-to-many, many-to-many*) gleichzeitig oder zeitversetzt austauschen. Und im Unterschied zur herkömmlichen Massenkommunikation animieren interaktive Medien auch diejenigen, die in bisherigen massenmedialen Konstellationen als passive Leser, Zuhörer und Zuschauer positioniert waren. Sicher war Medienrezeption niemals bloß unbeteiligte Aufnahme von Information, gerade das intensive Lesen eines Buches kann höchste Anteilnahme erzeugen und im Lesezirkel oder Literaturkränzchen auch zur sozialen Praxis werden. Doch ist es keine leere Phrase, dass sich in der Netzkommunikation die Hierarchie zwischen Sender und Empfänger (respektive Produzenten und Rezipienten von Information) abflacht und zu einer symmetrischen Wechselwirkung tendiert, die »Nutzer« also erheblich mehr Wahl- und Kontrollmöglichkeiten besitzen als in »herkömmlichen« Medienumgebungen. Hierbei kommen drei miteinander verbundene Faktoren in Betracht: *die technische Apparatur, das Setting der Kommunikation und die psychische Struktur der Beteiligten*. Die Technik bestimmt Geschwindigkeit, Reichweite, Flexibilität und sensorische Komplexität der Kommunikation. Das Setting ist bestimmt durch soziale Präsenz bzw. Abwesenheit und wechselseitige Bezugnahme von ausgetauschten Informationen oder Botschaften, die so genannte *third-order-dependency* (Sheizaf Rafaeli). Der Wahrnehmungsaspekt betrifft die subjektiven Wahrnehmungen von Technik und *Setting*, die Telepräsenz und die Simulation von Nähe zunehmend bewusst machen und inkorporieren.

Pseudo-interaktive Anwendungen spiegeln solcherlei nur vor: Das meiste, was als »interaktives Fernsehen« angepriesen wird oder unter dem Banner »interaktiver Kunst« läuft, reduziert sich auf die begrenzte Auswahl aus einem starren Menü, erst in zweiter Linie sind minimale inhaltliche Eingriffe in das Medienangebot möglich, etwa bei der »Mitbestimmung« über den Ausgang eines Kriminalfilms, die nicht als »interaktiv« bezeichnet werden sollte. »Echte« Interaktivität verlangt mehr: Sie erfordert Einfluss auf Inhalt und Form, auf Ablauf und Dauer einer Kommunikation – und das heißt letztlich: die aktive De- und Reprogrammierung des »Programms« sowie die offene und autonome Mitgestaltung der Netzwerkarchitektur. »Es liegt in der Natur der Sache, dass das Gegenüber, mit dem Sie interaktiv sind, sich gleichzeitig mit Ihnen ändert«, tastete sich Lanier voran, und wir können unterstellen, dass das »Gegenüber« auch die Maschine sein kann.

Derart anspruchsvolle Arrangements wie »interaktive Spiele« oder »interaktive Demokratie« müssen sich immer wieder mit dem Vorwurf auseinandersetzen, sie seien nicht nach dem Geschmack des Massenpublikums und würden dieses überfordern. Das verwechselt die neuen Medien freilich wieder mit den alten Massenmedien: An konventioneller Massenkommunikation nimmt man eben nicht teil, um personal zu interagieren, sondern um mit Unbekannten auf einem als gemeinsam angenommenen Informationsniveau verkehren zu können. Das heißt: Massenmedien sorgen für die Fiktion einer einheitlichen und allen zugänglichen Konstruktion von Wirklichkeit. Genau das müssen neue Kommunikationstechnologien nicht tun, auch wenn sie es durchaus (simulieren) können. Genau in diesem Sinne haben kommerzielle wie öffentlich-rechtliche Betreiber sie als weiteren Kanal für zentrale Mitteilungen an viele Empfänger missbraucht.

Wer die Trägheit des Massenpublikums herausstreicht oder den oft allzu propagandistisch eingesetzten Aktivierungsimperativ der Medien ironisch-subversiv mit »Interpassivität« kontert, übersieht leicht die Phänomene tatsächlicher Gemeinschaftsbildung im Cyberspace. Oft sind sie so flüchtig wie die zuletzt für Aufsehen sorgenden *flash mobs*. Solche spontan aus dem Netz rekrutierten Versammlungen interessieren nicht nur im Hinblick auf die Anschluss-Kommunikationen unter ephemeren Gesinnungsgenossen, auch nicht allein wegen der gewöhnlich hohen »Interaktionshaltigkeit« von Netz-Agenden, die häufig kollektive Güter ausloben und auf breite Mobilisierung setzen. Relevant sind sie vielmehr vor allem als Ausdrucksformen individualisierter Massenkommunikation, die offenbar im Trend des langfristigen Wandels von Werten und Mentalitäten, Weltbildern und Kooperationsformen liegt und eine eigene Ordnung kommunikativen Handelns zu schaffen beginnt. Auch die Kommunikations- und Unterhaltungsbranche stellt sich darauf mit der Bereitstellung digitaler, interaktiver Medienumgebungen mit Endgeräten für ein persönliches, mobiles und multimediales Kommunikationsverhalten ein.

Mit solchen Netzanwendungen, die von den ursprünglichen Internet-Visionen und -*Hypes* oft weit entfernt liegen, ist ein Handlungsfeld zwischen Massen- und Individualkommunikation entstanden, die sich an ein diffuses Gegenüber wendet oder, soziologisch gesprochen: eine Variation des »generalisierten Anderen« (G.H. Mead) adressiert. Der Unterschied zwischen sozialer Interaktion und Interaktivität unter Abwesenden wird damit nicht aufgehoben, aber die Grenze wird durchlässiger. Die physische Kopräsenz anderer, mit denen man sich an einem gegebenen Ort zu einer gegebenen Zeit verbal und non-verbal austauscht, wird durch einen personalisierten und nicht-anonymen Austausch mittels Computern unterstützt, ohne dass man diesen Emergenzen von Sozialität noch mit den herkömmlichen Begriffen von Nähe, Identität und Gemeinschaft beikommt. Man kann die betreffenden Vorgänge aber durchaus als soziales Handeln einordnen, wenn sich auf dieser medialen Grundlage *Newsgroups* und *Netizens*, Spieler und *Chat-Zirkel* vergemeinschaften.

Die multimediale Konfiguration des Internet, die alles vom intimen Zwiegespräch bis zur globalen Massenwurfsendung inkorporiert, unterstützt diese Formen parasozialer Interaktion wohl mehr als das Multimediaspektakel, mit dem diverse »Programmgestalter« im Netz die Massen auf althergebrachte Weise unterhalten wollen. Diese Beobachtung führt zu der Frage, ob jenseits oder auch mit der Übermittlungsfunktion des Computers zugleich kreative Intelligenz an die Maschine delegiert wird. Als Beispiel sei hier angeführt, dass man derzeit über eine »artifizielle Morak« nachdenkt, und das heißt: die computergestützte Simulation ethischer Dilemmata, was natürlich die Frage nach der »Verantwortlichkeit« der Maschine aufwirft. In ähnlicher Richtung werden neuerdings Versuche unternommen, die allfälligen Defizite der Friedenssicherung durch künstliche Intelligenz zu kompensieren. Die beiden Beispiele zeigen schon, dass das Faszinosum computervermittelter Kommunikation für viele Anwender weniger darin besteht, Kontakte zu anderen menschlichen Wesen zu erleichtern, sondern Information in einer Weise zu verarbeiten, die den Computer in bestimmter Weise »autorisiert« und die Benutzer in eine parasoziale Interaktion und Kooperation mit ihm versetzt. Was man heute beim Online-Shopping geboten bekommt, wenn einem auf der Grundlage einer Verknüpfung zuletzt getätigter (eigener wie fremder) Kaufakte oder Recherche-Pfade durchaus nicht nur banale Empfehlungen gegeben werden, sondern man latente Vorlieben und mögliche Ergänzungen gespiegelt bekommt, ist nur ein Vorspiel künftiger Möglichkeiten.

Interaktivität erschöpft sich also beileibe nicht darin, dass man mit seinem PC spricht und den Bildschirm anflucht oder umschmeichelt, »ihm« (oder »ihr«) also eine Aura des Persönlichen verleiht. Die Rezeptionsforschung zeigt, dass die Mensch-Maschine-Kommunikation, exemplarisch bei Computerspielen, quasi-dialogisch angelegt ist und dabei in mannigfache soziale Kontexte eingebettet ist. Das wortreich beklagte Fehlen von Medienkompetenz scheint weniger in der Auslieferung des Humanen an tote Apparate (mit der Folge von sozialer Vereinsamung und Informationsüberflutung) zu liegen als in der Weigerung, diese »Untoten« als intelligente Agenten einzusetzen und tätig werden zu lassen. »Soziales« emergiert, auch wenn sich das Handeln nicht auf einen anderen Akteur bezieht und Reflexivität nur virtuell gegeben ist. Darin

könnte ein Äquivalent bzw. eine Variante dessen liegen, was der Ethnomethodologe Harold Garfinkel im Blick auf mikrosoziale Interaktion das »gemeinsame Hintergrundwissen« genannt hat.

Wie sich das vollzieht, ist auch nach zwei Jahrzehnten rasant verbreiteter »Interaktivität« immer noch ein Forschungsprogramm. Bisherige Ergebnisse legen nahe, Interaktivität als technisch-soziale Beziehung *sui generis* anzusehen, die vielleicht nicht den Rang so ehrwürdiger Kulturtechniken wie Kommunikation und Interaktion einnimmt, aber gleichwohl der Vertiefung bedarf. »Interaktivitätsstudien« gibt es freilich bisher kaum, und die herkömmliche, nur wenig auf digitale Medien eingestellte Kommunikationswissenschaft bearbeitet das weite Feld aus enger, disziplinärer Sicht. Auffällig ist die internationale Konjunktur des auf seltsame Weise aufgeklärte-ungeklärten Begriffs der Interaktivität – *Interactivity*, *Interactivité* und *Interactividad* ist in den etablierten Sprachräumen keineswegs eine unbekanntes Vokabel. Bereits eine flüchtige Tour durch die internationalen Wissensfabriken fördert schnell ähnliche Verarbeitungsmuster zutage – das Thema fristet weltweit ein zwar lebendiges, aber doch randständiges Dasein zwischen den Lehrstühlen der Informatik und Informationswissenschaft, den Kommunikations- und Medienwissenschaften, den Zentren für Design- und Multimedia-Entwicklung und nur gelegentlich den Gesellschafts- und Geisteswissenschaftlichen Fakultäten. Dass auch die Natur- und Technikwissenschaften ein nur zu berechtigtes Interesse an den Untiefen des Interaktivitätsbegriffs haben sollten, zeigen mehrere in diesem Band versammelte Beiträge. Szenarien von Interaktivität entstehen offenbar gerade dort besonders intensiv und nachhaltig, wo sich kommunikative Arrangements entfalten, die zwar hauptsächlich von menschlichen Kommunikateuren gespeist, dabei aber auf maschinelle Routinen und Strukturen nicht verzichten können oder wollen.

In einer interdisziplinären Perspektive, die die je spezifischen Schwerpunkte möglicher Annäherungen an das Phänomen »Interaktivität« zu integrieren sucht, lassen sich mehrere Dimensionen interaktiver Medienkommunikation unterscheiden und an aktuellen Anwendungen in der Arbeits- und Lebenswelt heutiger »Netzwerkgesellschaften« untersuchen. Vier davon dienen der Strukturierung der Beiträge zur Konferenz »Grenzen der Interaktivität« vom November 2003 am Zentrum für Medien und Interaktivität an der Justus-Liebig-Universität Gießen: *Technik, Verfahren, Inhalte* und *Nutzer*.

Für die Konzeption des vorliegenden Bandes wurde auf eine ähnlich rigide Kategorisierung der Beiträge verzichtet – diese heuristischen Klärungsversuche mögen sich sehr gut zur Sequenzierung einer mehrtägigen *face-to-face*-Veranstaltung eignen, als Strukturelemente für eine Textsammlung, die bei jeglichem Lesezugriff neu geordnet, strukturiert und genutzt werden kann (und soll), wären sie ein zu enges Korsett gewesen. Die Mischform des vorliegenden Bandes, der zum einen aus Konferenzbeiträgen hervorgegangene Texte dokumentiert, zum anderen begriffsbildende und -bestimmende Überlegungen versammelt, legte schließlich eine Zweiteilung in einen stärker »definitivisch-theoretischen« und einen eher »empirisch-praktischen« Abschnitt nahe. Gleichwohl weisen zahlreiche Texte ähnlich gelagerte Strukturierungs- und Dimensionierungsversuche auf, wobei sich tendenziell jedoch eine »Dreiteilung« des Interaktivitätsbegriffs durchgesetzt zu haben scheint. Unbenommen scheint die Bedeutung technischer Rahmensetzungen (in einigen Beiträgen als *features* bezeichnet) zu sein, ebenso muss ganz offensichtlich die Nutzer- oder Rezeptionsebene berücksichtigt werden (*user, perception*). Einen dritten Bereich bilden Inhalte und Inhaltsstrukturen (*content*), die in unterschiedlichen Komplexitätsstufen systematisiert werden können.

Die Frage nach dem »Wesen der Interaktivität« kann und will auch der vorliegende Band nicht beantworten – allerdings ermöglicht er unter diesem Dach die Verbindung von Fragen aus Informatik und Computerlinguistik, zu Medien- und Urheberrecht, zur Demokratietheorie oder dem »Kulturraum Internet«. Zugleich werden Verbindungen hergestellt zu konkreten, fallorientierten Herausforderungen wie *open source*, *digital divide* oder einem neuartigen *right to communicate*. Phänomene wie »kollektive Autorschaften«, der Wandel des Eigentumsbegriffs oder die Entgrenzung öffentlicher Kommunikationsräume und deren (Neu-)Ordnung erscheinen dabei nicht allein als Ausprägungen einer virtuellen Diskussion um Meinungs- und Redefreiheit.

Auch die Irritationen oder Grenzen der Interaktivität, beispielsweise in Form von Informationsmüll, permanenter Datenspuren- und ubiquitärer Ausforschung können nicht allein als »Sicherheitsproblem« deklariert werden. Vielmehr verweist die Vielzahl der offenen Fragen und deren vielfache Verbindungen untereinander auf einen tatsächlich *transdisziplinären* Charakter von Interaktivität.

Die sich aufdrängende Beobachtung, dass die Herstellung und Übermittlung von Botschaften in den Kommunikationsräumen der Neuen Medien anderen Gesetzmäßigkeiten folgt als in den klassischen Öffentlichkeiten massenmedialen Zuschnitts, dass sich die Beteiligten an diesen Kommunikationsvorgängen möglicherweise aus Menschen, Medien *und* Maschinen rekrutieren und dass es ganz offenbar Rückwirkungen dieser Kommunikationen auf handfeste gesellschaftliche Prozesse und Strukturen gibt, unterstreicht die Aktualität und Brisanz der Diskussion um Interaktivität.

Damit sich künftig eine anspruchsvolle, *transdisziplinäre* Diskussion um den Begriff der Interaktivität entfalten kann, werden Orientierungspunkte benötigt, die diesen ebenso unscharfen wie gehaltvollen Begriff für eine Betrachtung aus unterschiedlichen Fachperspektiven markieren. Die nachfolgenden Beiträge machen deutlich, dass vor allem Begriffe wie *Raum*, *Körper* oder *Interface* diese eminent wichtigen Funktionen als »begriffliche Objektträger« übernehmen können.

Zumindest eine klare Aussage lässt sich daraus ableiten – Interaktivität ist *kein* einfaches Medienphänomen, das als Modebegriff die Übergangsphase von den elektronischen alten zu den digitalen neuen Medien anzeigt und nach einer Beruhigung der Technologieentwicklung wieder verschwindet. Vielmehr legen die Befunde der unterschiedlichen Beiträge die Vermutung nahe, dass das Aufkommen interaktiver Kommunikationsräume tatsächlich einen qualitativen Sprung der Medienevolution darstellt. Die zunehmende Verwachsung vormals getrennter, vielleicht benachbarter »Medienformate« zu immer komplexer strukturierten »Medienumgebungen« bleibt nicht ohne Folgen für die Disposition gesellschaftlicher Kommunikation. Die Besonderheit der Trennung von »realem« und »kommunikativem« *Körper* fügt sich in dieses Bild – es gibt nicht nur neue Medienumgebungen, auch die darin befindlichen Akteurspopulationen sind in Veränderung begriffen. Innerhalb dieses Gefüges erhält die Berührungsfläche von Raum und Körper, das *Interface*, ein besonderes Gewicht. Diese Kontaktschwellen zwischen Mensch, Medium und Maschine regeln offenbar maßgeblich die Wahrnehmung von »Interaktivität« und damit in einem zweiten Schritt auch die Möglichkeiten und Grenzen zur Rekonfiguration gesellschaftlicher Kommunikation. Allein durch den Blick auf eine sich entwickelnde Vielfalt medialer Formen, Inhalte und Strukturen kann der Begriff der »Interaktivität« also gar nicht entwirrt und bestimmt werden – viel wichtiger sind die non-medialen, man könnte auch sagen: die sozialen Rückwirkungen im interaktiven Zusammenspiel von *Raum*, *Körper* und *Interface*.