



Zürich, den 25.1.2021

Emergenz und Emulierung von Ko-Präsenz: Wie die Digitalisierung grundlegende Bedingungen des Kommunizierens verändert

Strategiepapier der Fokussierten Forschungsgruppe *Interaktionsräume* im UFSP Sprache und Raum

Die Corona-Pandemie hat uns alle mit neuen Formen digitaler Kommunikation konfrontiert: digitale Meetings von Bewerbungsgesprächen bis zu Vereinsversammlungen, Projektsitzungen, Tanz- und Yogaklassen, digitaler Schulunterricht und universitäre Lehre. Die Geschwindigkeit, mit der diese und weitere digitale Kommunikationsformen zum Alltag geworden sind, darf uns nicht darüber hinwegtäuschen, dass **mit der Digitalisierung ein Prozess in Gang gekommen ist, der Grundbedingungen von Kommunikation in Frage stellt und einem tiefgreifenden Wandel unterzieht.**

Eine solche Grundbedingung, die Kommunikation erst ermöglicht, ist "Ko-Präsenz", also die gemeinsam etablierte Anwesenheit in der Interaktion, die es möglich und wahrscheinlich macht, dass die Kommunikationspartner ihre sprachlichen und körperlichen Signale – sowie ihre jeweiligen Reaktionen darauf – gegenseitig wahrnehmen können.

Ko-Präsenz gerät durch die Digitalisierung zweifach unter Druck: durch das **Entstehen hochkomplexer, ortsenthobener Interaktionsräume** und durch das verbreitete Aufkommen von **Kommunikatoren mit zweifelhafter Agentivität.**

"**Emergenz**" von Ko-Präsenz steht dabei als Stichwort dafür, dass Ko-Präsenz nicht einfach vorausgesetzt werden darf (physisch oder technisch), sondern stets als kommunikative Errungenschaft zu betrachten ist, in und mit der sich die Herstellung von Ko-Präsenz an die jeweiligen situativen Bedingungen flexibel anpasst – und unter neuartigen situativen Bedingungen eben auch *neue* Formen hervorbringt. «**Emulierung**» verweist auf die Digitalisierung von Ko-Präsenz, mit der alte und kommunikativ eingeführte Phänomene (wie z.B.

die Begrüssung) nachgeahmt und zugleich neue und innovative Phänomene durch neue «affordances» (z.B. der Visualisierung von Interaktionsräumen) entstehen.

Die Veränderungen, die wir in diesem Zusammenhang erleben, lassen sich stichwortartig wie folgt veranschaulichen:

1. Ko-Präsenz wird im Hinblick auf die räumlichen Grundvoraussetzungen von Kommunikation problematisch. Exemplarisch mögen dies folgende Fragestellungen veranschaulichen, die sich aus unserer in kürzester Zeit alltäglich gewordenen Auseinandersetzung mit Zoom-Meetings ergeben:

- Wie eröffnen wir ein Gespräch in einem Zoom-'Raum', in dem wir sofort sehen, dass unsere Gesprächspartner sich nicht am gleichen Ort befinden? in dem wir uns unseren Gesprächspartnern nicht von ihnen sichtbar langsam nähern und so Kommunikationsbereitschaft signalisieren können?
- Wie gehen wir mit der Tatsache um, dass wir nicht sicher abschätzen können, welche Wahrnehmung von uns die anderen haben werden, weil diese Wahrnehmung durch die Komplexität von Hard- und Software bestimmt wird (wo blickt mein Gegenüber hin, wenn sich unsere Blicke auf Zoom 'treffen')?
- Was für Strategien werden entwickelt, um die gegenseitige Wahrnehmung während des Gesprächs zu sichern oder mit den technischen Tücken umzugehen, die die gegenseitige Wahrnehmung verunmöglichen (Stummgeschaltet-sein, Einfrieren des Bildes)?

Über das Beispiel "Zoom" hinausgehend, lässt sich für digitalisierte Kommunikation unter menschlichen Teilnehmern fragen

- Wie viel empirisch geteilte Wahrnehmung braucht es, damit Kommunikation funktionieren kann?
- Gibt es gar Kommunikationsformate, die von den erweiterten Möglichkeiten des digital emulierten Interaktionsraums profitieren?
- Wie können wir Kommunikation organisieren, wenn nicht alle die gleichen Zugangsmöglichkeiten zum kommunikativen Raum haben, wenn etwa auf Streamingplattformen wie Twitch manche z.B. sehen und hören, lesen und schreiben, nicht aber sprechen können oder wenn Interaktionsräume und -welten vollständig digitalisiert sind (digitale Spiele) und nun sogar auf technologisch sehr stark weiterentwickeltem Niveau immersiv erlebbar werden (Virtual Reality)

In all diesen Fällen stellen die komplexen digitalen Interaktionsräume die für die Herstellung von Ko-Präsenz zentrale Reziprozitätsunterstellung infrage, die Unterstellung also, dass sich meine Perspektive auf die Welt und die meines Gegenübers prinzipiell austauschen lassen.

2. Im Zuge dieser technologisch rasant fortschreitenden Digitalisierung wird die Selbstverständlichkeit von Ko-Präsenz aber auch an einer zweiten Stelle herausgefordert, dann nämlich, wenn wir es in einer Kommunikationssituation – wissentlich oder unwissentlich – mit künstlich-digitalen Kommunikatoren zu tun haben: mit Chatbots, die uns bei einem Onlinehändler Fragen zu unserem Produkt beantworten, mit digitalen



Assistenten à la Siri oder Alexa, die uns im Gespräch über die aktuellen Wetterbedingungen informieren, oder aber mit Computerspielcharakteren oder anthropomorphen Robotern, die nicht nur mit ihrer Stimme, sondern auch ihrem 'Körper' als Gegenüber in der Kommunikation präsent sind. Auch hier gerät die grundlegende Reziprozitätsunterstellung unter Druck. Fragen sind etwa:

- Wie viel Agentivität unterstellen menschliche Kommunikationspartner diesen neuen Kommunikatoren?
- Wie viel Agentivität *müssen* sie – kontrafaktisch – unterstellen, damit Kommunikation möglich wird?
- Wie wird Kommunikation solcher Agenten dargestellt, inwiefern wird menschliche Kommunikation simuliert?
- Worauf lassen wir uns gerne/sofort ein, was irritiert uns? Und welchen Folgen hat das für das Design von Chatbots, digitalen Assistenten oder Robotern?

Diese durch die Digitalisierung vorangetriebenen Entwicklungen fassen wir theoretisch-konzeptionell als Prozesse der *Emulierung*: in Anlehnung an die ursprüngliche Bedeutung der Nachahmung der Funktionen eines anderen Computers verstehen wir die oben ausgeführten Prozesse somit zunächst grundlegend als Nachahmung der realen Kommunikationsformen in die Digitalität, die jedoch ihre ganz eigenen Interaktionsbedingungen entwickeln:

- als **Emulierung von Ko-Präsenz** in digitalen Interaktionsräumen, durch die uns gewohnte 'natürliche' (oder auch gebaute, architektonische) "Affordanzen" oder "Benutzbarkeitshinweise" mit digitalen Mitteln nachgeahmt, aber eben auch durch neuartige elektronische Interaktionsarchitekturen (mit neuen Affordanzen) verdrängt und ersetzt werden
- als **Emulierung von Agentivität**, durch die uns gewohnte sprachliche oder körperliche Hinweise auf eine bewusste Beteiligung an einer Kommunikation (z.B. die Herstellung von geteilter Aufmerksamkeit durch verbale und gestische Deixis, die gemeinsame Aushandlung von Teilnehmerrollen durch Blick, Sprache oder Körperpositionierung usw.) nachgebildet oder durch neuartige Ausdrucksformen von Agentivität ersetzt werden.

Durch das Konzept *Emulierung* kann die große Vielfalt von Erscheinungsformen, in denen die hier skizzierte weitreichende Transformation von Kommunikation und deren grundlegenden Bedingungen ihren Ausdruck findet, in einem gemeinsamen Rahmen empirisch untersucht werden.

Eine ganze Reihe von konkreten Projekten und Initiativen von Linguistinnen und Linguisten der Forschungsgruppe "Interaktionsräume" im Universitären Forschungsschwerpunkt Sprache und Raum lassen sich auf diesen Rahmen beziehen. Sie leisten einen Beitrag zur Erforschung der zentralen Aspekte der Emulation und so zum Verständnis der Herausforderungen, die die Digitalisierung auf der Ebene der Kommunikation für alle gesellschaftlichen Funktionssysteme darstellt.

- Verbreitung und Entstehung neuer Kommunikationsroutinen auf Videokonferenzplattformen; Ausprägung von Hybridformen zwischen verkörperter und



- technisch-medialer Ko-Präsenz: Hybrid-Lehre, Interaktion unter Einbeziehung von Smartphones und "smart agents" (IntAkt, Heiko Hausendorf)
- Evolution von Interaktionsarchitekturen und Ko-Präsenz (Kenan Hochuli)
 - Interaktion in virtuellen und digital augmentierten Räumen (Nathalie Meier)
 - Politische Positionierung in digitalen Kommunikationsräumen (Marie-Luis Merten)
 - Virtuelle Telefonzentrale – Kommunikationsräume um 1900 als VR-Erfahrung (Noah Bubenhofer und Larissa Schüler)
 - Interaktion mit (menschlichen wie nicht-menschlichen) Charakteren in digitalen Spielen (Hiloko Kato)
 - Aufbau eines Digital Play Lab (Hiloko Kato) in Zusammenarbeit mit der Video Group im Language and Space Lab (Wolfgang Kesselheim)
 - Interaktion mit 'religiösen Robotern' (Kristina Eiviler, Hiloko Kato, Wolfgang Kesselheim => UFSP Digital Religion)
 - Chatbot-Kommunikation in Dienstleistungskontexten (Kyoko Sugisaki)
 - Multimodale Mensch-Computerinteraktion in Dienstleistungskommunikation (Kyoko Sugisaki)
 - Körper, Blick, Sprache: Video- und kameravermittelte Anwesenheit in Videokonferenztools; Infragestellung und Re-Figuration von Blickkontakt (Wolfgang Kesselheim)
 - Antrag für eine Brückenprofessur "Videographie und Visualisierung emulierter Anwesenheit"

All diese Projekte und Vorhaben bedürfen avancierter Technologie und Methodologie im Visualisierungs- und Videographiekontext, zumal die Emulation von Anwesenheit in besonderem Masse über eine visuell vermittelte Wahrnehmung erfolgt. Deshalb gilt es, **parallel zu den dargestellten Forschungsvorhaben übergreifende Infrastrukturen mit einem Schwerpunkt in Methodenforschung** (fort-) zu entwickeln: Konkret gemeint sind hier "LaCoVis", der derzeit im Entstehen begriffene "Language and Communication Visualization Hub Zurich" (Noah Bubenhofer) und die seit acht Jahren bestehende "Video Group" am UFSP Sprache und Raum, die sich in den nächsten Jahren schwerpunktmäßig mit der Visualisierung von digitalen Interaktionsräumen befassen wird.

Schließlich ist unsere Beschäftigung mit der Frage, wie Emulierung von Agentivität und Ko-Präsenz auf die kommunikativen Herausforderungen der Digitalisierung reagiert zwar disziplinär in der Linguistik verankert, doch be- oder entstehen bereits **Partnerschaften** in anderen Bereichen, die sich dem konzeptuellen Rahmen der Emulierung zuordnen lassen: so etwa in der Kunstgeschichte (Digital Visual Studies: Analyse multimodaler Räume in historischen Kunstabhandlungen), in der Filmwissenschaft (Integration einer Sprachanalyse- und Visualisierungskomponente für das filmwissenschaftliche Annotationstool VIAN), in der Religionswissenschaft (UFSP Digital Religion) und dem Game Lab im Bereich Game Design der ZHdK.