

# Die Medialisierung der Interaktionsordnung und die Ordnung mediatisierter Interaktion

## Über digitale Herausforderungen des Goffmenschen

Heiko Kirschner und Ronald Hitzler

*Beitrag zur Ad-Hoc-Gruppe »Medialisierte Dramatologie? Erving Goffmans Interaktionsordnung in technisch überformten Alltagswirklichkeiten«*

“Any environment of mutual monitoring possibilities that lasts during the time two or more individuals find themselves in one another’s immediate physical presence, and extends over the entire territory within which this mutual monitoring is possible” (Goffman 1969, 122). Mit dieser Situationsdefinition unterstreicht Goffman einerseits den Lokalitätsbezug, also die räumliche Begrenztheit der Situation, und andererseits legt er mit dieser Definition einen zweiten Schwerpunkt auf die körperliche Anwesenheit und die durch den Körper bereits immer gegebene Involvierung (Engagement) im Sinne sich an diesen abzeichnenden wechselseitig wahrnehmbaren Anzeichen von und für Beteiligte. Die zunehmende Durchdringung und Nutzung digitaler Medientechnologien fordert gegenwärtig diese von Goffman als „Body Idiom“ (Goffman 1963, 33) beschriebene Grundannahme heraus.

Unser Fokus hinsichtlich der dergestalt attestierten Herausforderungen für dieses „Body Idiom“ und die damit einhergehende Herstellung und Aufrechterhaltung von Interaktionsordnungen, liegt allgemein auf den in der jeweiligen Situation verwendeten Technologien und im speziellen, jeweils auf den diesen Technologien immanenten Möglichkeiten der Übertragung und Übersetzung menschlicher Aus- und Eindrücke. Aus dieser Perspektive ergibt sich die Frage, ob und wenn ja wie, der Einsatz spezifischer Technologien die jeweilige Interaktionsordnung modifiziert oder grundsätzlich transformiert. Wir unterscheiden in diesem Fall zwischen **medialisierten** und **mediatisierten** Interaktionssituationen, die sich sowohl in den genutzten Medientechnologien als auch in den damit einhergehenden Konsequenzen für die Transformation von Interaktionsordnungen unterscheiden.

Unter einer **medialisierten** Interaktionssituation verstehen wir eine medial ‚live‘ oder aufgezeichnet distribuierte Interaktionssituation (mit mindestens zwei Anwesenden) oder eine medial (um einen körperlich nicht-anwesenden Dritten) erweiterte Interaktionssituation. Medialisiert wurde und wird die von Goffman in die Diskussion gebrachte Interaktionsordnung also dadurch, dass sie medial ‚übertragen‘ wird, oder dadurch, dass in die von ihm thematisierte face-to-face-Situation durch die neuen mobilen Kommunikationsmittel auch Nicht-Anwesende teilzeitlich oder in Permanenz einbezogen werden.

Daraus ergeben sich für Beteiligte – je nach Typus der medialisierten Interaktionssituation – an die eingesetzten Übertragungstechnologien gebundene Herausforderungen. Dies wird besonders im Fall der Übertragung an einen nicht anwesenden Dritten bzw. an ein nicht anwesendes Publikum augen-

fällig. Goffman selbst hat solche Fälle ja anhand der Redeweisen in „Radio Talks“ (Goffman 1981) bearbeitet. Dabei zeigt er auf, wie spezifische Formen der Selbst- oder Publikumsreferenzen innerhalb solcher Übertragungen einerseits notwendig sind, um das jeweilige Ereignis, also das *what is going on?*, für ein körperlich nicht anwesendes Publikum verständlich bzw. hinlänglich nachvollziehbar zu machen. Andererseits zeigt er auch, inwieweit die Beteiligten (in diesem Fall die Sprechenden) in solchen Übertragungen einer spezifischen sozialen Kontrolle unterliegen. Diese soziale Kontrolle erscheint ganz wesentlich als eine Folge der gegenüber der face-to-face-Situation technologisch bedingten Verminderung von Ausdrucksmöglichkeiten. Aufgrund dieser Reduktion von „Kommunikationskanälen“ mangelt es den körperlich Anwesenden sozusagen notorisch an wahrnehmbaren Informationen über das Publikum. Mithin fehlt den anwesenden Akteuren die Grundlage für eine Orientierung daran, wie das Publikum (re-)agiert – beispielsweise dafür, ihr Verhalten publikumsbezogen zu korrigieren bzw. zu reparieren. Im Fall der Radioübertragung wird dementsprechend viel Wert auf die Vermeidung von Fehlern beim Reden gelegt, um die in dieser Situation spezifisch gegebene Interaktionsordnung aufrechtzuerhalten.

**Medialisierte** Formen von Interaktionen sind also durch zwei Aspekte gekennzeichnet: Erstens durch die, aufgrund der Aus- und Eindrucksfülle gegebenen, wechselseitigen Darstellungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten der in der face-to-face-Situation körperlich Anwesenden und zweitens durch die technologisch bedingte Modifikation dieser Darstellungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten für nicht anwesende *Dritte*. Die an die jeweilig eingesetzte Technologie gebundenen Übertragungs- und Übersetzungsmöglichkeiten sind für die Interaktionsordnung von besonderer Bedeutung, da diese sowohl dafür ausschlaggebend sind, welche Aus- und Eindrücke in Bild und/oder Ton übertragen werden können, als auch dafür, ob diese nur einseitige oder auch wechselseitige kommunikative Handlungen ermöglichen. Zudem sind medialisierte Interaktionsformen auch dadurch gekennzeichnet, dass aufgrund der technologisch bedingten Reduktion der Ausdrucks- und Eindrucks Optionen auch die Möglichkeiten aller ‚drei‘ Beteiligten abnehmen, auf das Geschehen einzuwirken. Hinzukommt, wie Goffman bereits in seiner Analyse zu Radioübertragungen ausgearbeitet hat, dass in einer medialisierten Interaktionssituation aufgrund der mangelnden Kopräsenz sowohl die anwesenden Ersten und Zweiten als auch und vor allem die nichtanwesenden Dritten nur imaginieren können, was mit dem jeweils nicht präsenten Anderen je aktuell ‚los‘ ist. Folglich erfordert eine medial erweiterte gegenüber der reinen face-to-face Interaktionssituation eine in verschiedener Hinsicht *modifizierte* Ordnung: Eine medial erweiterte Interaktionssituation ist als solche beendet, wenn der zweite Anwesende ‚weggeht‘, denn dadurch wird die die face-to-face-Situation kennzeichnende Eindrucksfülle zwischen dem verbleibenden Ersten und dem körperlich nicht-anwesenden Dritten auf wechselseitiges kommunikatives Handeln reduziert.

Unter einer **mediatisierten** Interaktionssituation verstehen wir demgegenüber nun solche Interaktionen, die gegenüber der face-to-face-Interaktion unter Anwesenden entweder grundlegend transformiert sind (als solches intendiertes Schauspiel versus Alltagshandeln), oder die nur im Rahmen bestimmter kommunikationstechnologisch gegebener Möglichkeiten überhaupt stattfinden (können). Kommunikationstechnologische Neuerungen haben ermöglicht und ermöglichen in Relation zur Situation permanente Interaktionen zwischen Nicht-Anwesenden. Diese Interaktion zwischen von vornherein Nicht-Anwesenden erfordert und/oder befördert Verhaltensregelungen zwischen den Beteiligten, die sich sowohl von den Regelungen der Interaktion zwischen Anwesenden als auch von den Regelungen des sozialen Verkehrs mit ‚langsameren‘ Kommunikationsmitteln unterscheiden. Mit Fokus auf die für die Herstellung und Aufrechterhaltung dieser Art von Interaktionsformen notwendigen Technologien, versuchen wir folgend anhand von Beispielen nachzuzeichnen, welche Aspekte mediatisierte

Interaktionssituationen charakterisieren. Dafür bauen wir auf den bereits zuvor, hinsichtlich von medialisierten Interaktionssituationen, herausgearbeiteten Aspekten auf.

Mobile Messenger, wie WhatsApp oder Facebook, sind aus der alltäglichen Kommunikation von Menschen kaum noch wegzudenken. An ihnen lassen sich beispielhaft die technologiebedingten Bedingungen für wechselseitig aufeinander bezogenes Handeln durch Bildschirmtechnologien nachzeichnen. Diese zeigen sich mit Blick auf die Benutzeroberfläche besonders anhand des Bedienfelds. Augenfällig scheint es sich demnach an diesen Beispielen, um die Ermöglichung asynchronen Schriftverkehrs zwischen Beteiligten zu handeln. Zieht man jedoch die Geschichte der sukzessiven Veränderungen denen diese Technologien unterliegen hinzu, lässt sich spätestens seit einem Update im Jahr 2014 noch ein anderes Bild zeichnen. Durch das erwähnte Update wurden bestimmte Funktionen implementiert, die sowohl für die Benutzeroberfläche als auch für die kommunikativen Handlungen der Beteiligten nachhaltige Konsequenzen zeitigen. Zwei dieser Funktionen wollen wir folgend kurz herausstellen: Erstens die übertragungsabhängige Anzeige bestimmter Symbole wie die bekannten Häkchen sowie zweitens, der Wechsel der Anzeige von „online“ zu „schreibt ...“. Diese Anzeigen erlauben es Beteiligten spezifische Anzeichen der nicht körperlich anwesenden Personen als spezifische Signale wahrzunehmen. An diese Signale richten Beteiligte entsprechende Erwartungen wie zum Beispiel, dass wenn eine Nachricht von der adressierten Person aufgerufen wird, was über den Farbwechsel der doppelten Häkchen angezeigt wird, diese sowohl gelesen wird und weiterhin auch darauf reagiert wird, was wiederum über den farblich unterstützten Wechsel des Status der Person von „online“ zu „schreibt ...“ angezeigt wird. Insofern bieten diese Signale an diese Technologien gebundene Übersetzungen körperlicher Anzeichen und an diese angeschlossene Erwartungen an. Über diese Signale stehen Beteiligten damit vormals nicht gegebene Eindrücke in Form von Signalen zur Verfügung, die Benutzende dazu anhalten, ihre Aufmerksamkeit auf ein durch diese Signale sichtbar geteiltes Ereignis, von Bildschirm zu Bildschirm zu richten.

Ein weiterer Aspekt mediatisierter Interaktionsformen lässt sich beispielhaft an Video-Chats wie Skype, GoogleHangout, FaceTime und anderen aufzeigen. Auch diese Technologien unterliegen sukzessiven Erweiterungen und Modifikationen durch die, insbesondere körperliche Anzeichen, in bestimmte Signale übersetzen. Besonders augenfällig wird dies an diesen Beispielen durch die Spiegelung des eigenen Kameraausschnitts. Dieser ermöglicht nicht nur, dass der Kameraausschnitt der Adressierten sichtbar wird, sondern zudem, dass auch der beispielsweise in einer face-to-face-Situation für sich selbst nicht zugängliche Ausschnitt des eigenen Körpers sichtbar wird. Entsprechend bieten nicht nur die in der Interaktionssituation sicht- und hörbaren Anzeichen anderer Beteiligter, sondern auch die Spiegelung des eigenen Ausdrucksverhaltens anhand der Kameraperspektive Anzeichen, an denen sich die Beteiligten orientieren und somit die Interaktionsordnung herstellen, aufrechterhalten oder reparieren. Dies zeigt sich im Besonderen an der, an diesen Kameraperspektiven orientierten bzw. an den auf dem Bildschirm sichtbar werdenden Signalen, Disziplinierung der jeweiligen Körper, die sich in Position, Sitzhaltung, Höflichkeitsformen und Blickwechseln zwischen den Kameraausschnitten zeigt.

Wenn wir die beiden ersten Beispiele miteinander vergleichen, zeigt sich zunächst eine, sich auch durch die vermehrte Nutzung von Bildschirmen abzeichnende, Hierarchisierung von Sinnen, insbesondere zu Gunsten des visuellen. Komplexe mediatisierte Interaktionszusammenhänge zeichnen sich gegenwärtig durch die Überlagerung der beispielhaft angeführten Elemente aus und koppeln diese zudem an die Möglichkeit zunehmend mehr als zwei Personen in die Situation einzubeziehen. Dergestalt zeichnen sich diese komplexen Interaktionsgefüge durch ihr Arrangement an technologisch-

materialen Ein- und Ausdrucksmöglichkeiten im Sinne von Interfaces und Bildschirmperspektiven aus, die eine enorme audiovisuelle und mitunter auch haptische Eindrucksfülle aufweisen. Aus dieser Eindrucksfülle gilt es für Beteiligte zunächst einmal Einzelheiten wahrzunehmen, um darüber entsprechende Anzeichen eines Anderen deuten zu können und entsprechend darauf zu reagieren. In solchen mediatisierten Interaktionsformen überlagern sich auf einem oder mehreren Bildschirmen, zur gleichen Zeit, unterschiedliche Kanäle, durch die es möglich wird, bestimmte Anzeichen wahrzunehmen oder anzuzeigen. In diesem Ausschnitt beispielsweise, die Übertragung eines Videospiele, mehrere Kameraperspektiven in denen Körper, Videospieleinhalte sowie eine Chatoberfläche sicht- und hörbar werden. Entsprechend gilt es für eine Untersuchung der Interaktionsordnung, die Einzelperspektiven und die sich daraus ergebende Gesamterscheinung auf zwei Aspekte hin zu untersuchen: Erstens hinsichtlich der durch die eingesetzten Technologien ermöglichten Ein- und Ausdrucksformen und der Art und Weise wie diese wahrnehmbar gemacht werden. Zweitens gilt es nachzuzeichnen, wie Menschen diese Eindrucksfülle bewältigen und im „Rauschen“ bzw. „Geflecht“ aus aufeinander bezogenen kommunikativen Handlungen tatsächliche Bezüge aufeinander identifizieren lassen und welcher Interaktionsordnung diese folgen.

Zusammenfassend ergeben sich für **mediatisierte** Interaktionsformen spezifische Formen der Koordination. Diese ergeben sich aus der Transformation von Anzeichen und Ausdrucksformen im Sinne von Eingaben. Die (kompetente) Nutzung spezifischer Medientechnologien gegenwärtig erlaubt, trotz nicht körperlicher Anwesenheit, dass sich der Fokus der Aufmerksamkeit für die Beteiligten in irgendeiner Weise auch für die Beteiligten nachvollziehbar, auf ein geteiltes, sich durch diese Technologien für jeden einzelnen appäsentierendes, flüchtiges Ereignis richten kann. **Mediatisierte** Interaktionsformen zeichnen sich also dadurch aus, dass je nach technologischer Vermittlung, mehr oder weniger die Möglichkeit besteht, dass Ausdrücke aller Beteiligten sowohl zeitgleich als Eindrücke in Form spezifischer Signale wahrgenommen werden können, als auch, dass die Konsequenzen der jeweiligen Ausdruckshandlungen in der Situation durch diese Signale zur Geltung kommen. Derartige mediatisierte Interaktionssituationen sind als solche beendet, wenn der zweite Nicht-Anwesende ‚offline‘ geht, oder genauer, keine Ausdrücke und/oder auch keine Handlungskonsequenzen in einer, für die jeweilige Situation und ihre Interaktionsordnung geltenden Zeit übertragen und damit wahrnehmbar werden, um die notwendige aufmerksamkeitsbindende Eindrucksfülle zu gewährleisten. Entsprechend konnotieren wir im Gegensatz zu medialisierten Interaktionssituationen nicht mehr eine Vorrangstellung der face-to-face-Situation. Allerdings rückt für uns eine Besonderheit dieser Interaktionsformen in den Vordergrund und das ist die wissensabhängige, weil an bestimmte Technologien und deren Funktionen gebundene, selbsterfahrene Handlungswirksamkeit der Beteiligten. Unter gegenwärtigen kommunikationstechnologischen Bedingungen bedeutet dies, dass das von Goffman protegierte „Body Idiom“ insofern entgrenzt wird, als dass nicht mehr die reine Anwesenheit bereits die Involvierung in der Situation qua Körper garantiert, vielmehr muss dieses stetig durch die korrekte oder sozial erwünschte Nutzung von Technologien aufrechterhalten und angezeigt werden. Somit bedarf die Involvierung in mediatisierter Interaktion immer schon ein Wissen um die Wirkungen und die wirkungsvolle Nutzung von Technologien. Hinzukommt, dass in einer mediatisierten Interaktionssituation, damit sie gelingt, die die face-to-face-Situation kennzeichnende Eindrucksfülle unabdingbar durch eine Fülle von anderen (Arten von) ‚Informationen‘ ersetzt werden muss.

RH: Gegenüber der face-to-face-Situation, finden wir in der **medialisierten** Interaktionssituation also eine *modifizierte* Ordnung, weil ein körperlich nichtanwesender Dritter das Geschehen zwar maßgeblich mitbestimmt, aber nicht konstitutiv ist dafür, dass überhaupt eine soziale Situation besteht. In der **mediatisierten** Interaktionssituation hingegen finden wir eine gegenüber der face-to-face-

Situation in verschiedener Hinsicht *transformierte* Ordnung, weil die Rahmenbedingungen des aufeinander bezogenen Handelns sozusagen als „körperlich zugängliche“ (Knoblauch 1994) erst durch die nichtanwesende Dritte überhaupt geschaffen wird. Das heißt, ohne die Konstitution durch eine Dritte gäbe es die soziale Situation einer Ersten mit einer Zweiten oder der Ersten mit einer Dritten gar nicht. Der notorisch mit sozialen Situationen konfrontierte Goffmensch (Hitzler 1992; 2010; 2014) sieht sich durch die dergestalt transformierte Ordnung mithin vor neue und neuartige Herausforderungen gestellt, die sich insbesondere an veränderten und sich weiter verändernden Erwartungen sowohl im Hinblick auf akzeptable Formen von „Ehrerbietung und Benehmen“ (Goffman 1982: 47) bzw. von Höflichkeitsritualen als auch im Hinblick auf sozial erwünschte Reaktionszeiten unter den Bedingungen technologisch ermöglichter Beschleunigung von sogenannten Echtzeit-Interaktionen unter Nicht-Anwesenden zeigen.

## Literatur

- Goffman, E. 1963: Behavior in public places: notes on the social organization of gatherings. New York: Free Press.
- Goffman, E. 1969: Where the action is: Three essays. London: Penguin Press
- Goffman, E. 1981: Radio talk. A study of the way of our errors. In E. Goffman (Hg.), Forms of Talk. Oxford: Basil Blackwell. 197–327.
- Goffman, E. 1982: Interaction ritual. Essays on Face-to-Face behavior. New York: Pantheon Books.
- Hitzler, R. 1992: Der Goffmensch. Überlegungen zu einer dramatologischen Anthropologie. Soziale Welt, 43. Jg., Heft 4, 449–461
- Hitzler, R. 2010: Der Goffmensch. Überlegungen zu einer dramatologischen Anthropologie. In A. Honer, M. Meuser, M. Pfadenhauer (Hg.), Fragile Sozialität. Inszenierungen, Sinnwelten, Existenzbastler. Wiesbaden: VS, 17–34
- Hitzler, R. 2014: Auf den Spuren des Goffmenschen. Zur Interpretation interaktiver Strategien. In R. Hitzler (Hg.), Hermeneutik als Lebenspraxis. Ein Vorschlag von Hans-Georg Soeffner. Weinheim: Beltz Juventa, 51–66
- Knoblauch, H. 1994: Erving Goffmans Reich der Interaktion. In E. Goffman (Hg.), Interaktion und Geschlecht. Frankfurt a.M.: Campus.