

Kurzbeschreibung

Videophonie – Einfluss, Prägung, Zukunft

Seit mehreren Jahren angekündigt scheinen die Multimediatelefone nun den Markt zu erobern. Hersteller werben mit den ersten Mobilfunktelefonen mit integrierter UMTS-Technologie. Telefone, die viel mehr sind als die Mobilfunktelefone, wie sie nun schon 65 Millionen der deutschen Bundesbürger besitzen.¹ Die 3. Generation der Mobilfunktelefonie, auch „3G“² genannt, bietet den Usern durch permanente Breitbandanbindung Multimediainhalte wie Audio, Video und Internet direkt auf die Hand.

Die bekannten Funktionen von Telefon, Agenda, Adressbuch und Radio bzw. Musikwiedergabe werden mit Internet, live Videostream, asynchroner Videomessage und synchronem Videochat ergänzt.³

Ein besonderes Merkmal dieser neuen Mobilfunktelefone ist die integrierte Videokamera. Mit dem Fokus auf diese technische Erweiterung wird in dieser Arbeit untersucht, welchen Einfluss Videophones einerseits auf das Kommunikationsverhalten und andererseits auf die Wahrnehmung der Realität durch die dargestellten Bildinformationen auf den User haben. Es geht dabei weniger um die Behauptung, dass sich der User noch nicht an die Möglichkeit der Videophonie gewöhnt und gegebenenfalls eingearbeitet hätte (eine kleine Zielgruppe zumindest), sondern darum, zu untersuchen, wie der User mit dem Aufkommen der „mobilen Videophonie“ all sein Wissen und seine Erfahrung von neuem überdenken muss. „Das Radio hat die Form des Zeitungsberichts genauso verändert, wie es das Filmbild im Tonfilm änderte. Das Fernsehen führte zu drastischen Änderungen in der Programmgestaltung des Rundfunks und der Form des Sachromans oder des Tatsachenberichts.“, so McLuhan.⁴ Es stellt sich die Frage wie die Mehrheit der User auf diese neue Möglichkeit des Kommunizierens reagieren wird, wenn man sich die Möglichkeit vor Augen hält, mit jedem Nutzer an jedem Ort, in jeder Situation in Echtzeit visuell verbunden sein zu können. Auffällig ist hierbei, dass die Grundidee dieses Kommunikationskanals seit den 80er Jahren mit dem Videotelefon⁵ bereits verfügbar war, sie aber, so scheint es, nie wirklich von den Endverbrauchern „akzeptiert“ wurde. Auch die seit den 20er Jahren des zwanzigsten Jahrhundert parallel zum Fernsehen entwickelte Videokonferenz blieb bis zum Anfang der 90er am Markt wenig erfolgreich.⁶ Diese war zudem aus Kostengründen eher finanzstarken Firmen vorbehalten und somit dem Erfahrungsbereich privater Nutzer vorerst entzogen. Andererseits wird noch immer, und wurde auch in der Vergangenheit, das Bewusstsein für diesen Kommunikationskanal durch die Nachrichten im Fernsehen geschärft. Korrespondenten übermitteln via Live-Schaltung Bilder und geben Interviews aus dem In- und Ausland. An dieser Stelle besteht eine Verbindung zur Industrie, die das Bewusstsein des Users Schritt für Schritt auf technische Möglichkeiten vorbereitet und ihn zur späteren Nutzung dieser verleitet.

Auf dieser Geschichte und Technologie aufbauend wird sich durch die vermehrte Aufnahme und Verarbeitung von digitalen und virtuellen Bildinformationen alltägliche Orts- und Zeitwahrnehmung des Users ebenso verändern wie sein generelles Verständnis von Wirklichkeit beziehungsweise Realität. In diesem Fall wird von „Mixed Reality“ gesprochen, das heißt der Kombination aus der realen Welt und der den User umgebenden digitalen Bild- und Tonmedien.

Auf wissenschaftlichen Beobachtungen und Erfahrungen basierend beschreibt diese Arbeit welchen Einfluss das Mobiltelefon auf den Alltag und die Lebensgewohnheiten des Users in den vergangenen Jahren hatte. Daraufhin

¹ Dworschak, *Leben auf Empfang*, 2004, S. 106-108

² UMTSWorld, *3G Tutorial, UMTS Overview*, 2003

³ Asynchronität bei einer Videomessage ist, wie bei einer SMS (Short Message Service), die zeitversetzte Kommunikation zwischen zwei Nutzern. Die Synchronität eines Videodienstes deutet auf die in Echtzeit ablaufende Kommunikation zwischen zwei Teilnehmern hin.

⁴ McLuhan, *Die magischen Kanäle, Understanding media*, 1964, S. 18

⁵ Nicht zu verwechseln mit dem Videophone, das ein Mobiltelefon mit Videotechnologie ist.

⁶ Wikipedia, *Videokonferenz über IP*, 2004

werden sowohl gesellschaftliche und kulturelle Auswirkungen erörtert als auch die Art und Weise auf die der User mit einem solchen Medium interagieren kann und wird. Festzustellen ist dabei auch, warum die Videokonferenz in den vergangenen Jahrzehnten als Kommunikationskanal noch nicht mit dem Videotelefon bei den Nutzern Anklang gefunden hat, das Videophone dahingegen jedoch viel schneller auf Akzeptanz zu treffen scheint. Aus theoretischer Sicht wird in dieser Arbeit auf Brechts Radiotheorie aufgebaut, um zu hinterfragen, ob das Videophone in Zukunft dem User dazu dienen kann, ausschließlich Information zu empfangen, oder ob es Möglichkeiten gibt, dieses als ein die Masse erreichendes Kommunikationswerkzeug einzusetzen. Die Annahme hierbei ist, dass das Videophone eines Tages, ähnlich einem PC, die Masse der User erreichen und damit zu einem Massenmedium werden könnte. McLuhans Wahrnehmungstheorie stellt eine zweite wichtige Basis dar, durch die das Videophone zu einer Erweiterung des menschlichen Körpers wird.

Der Umstand der dauerhaften Integration dieses Geräts im Alltag, sei es durch Funktionen wie Agenda, Telefonbuch oder Wecker, scheint eine sichere Aussage mit sich zu bringen: Was bisher noch getrennte technische und kommunikative Wege ging, Telefonate (Audio) und statische Bilder (EMS), wird in einem audio-visuellen Kanal vereint, der in Zukunft als ein eigenständiger Kommunikationsprozess betrachtet und behandelt werden kann: die Videophonie.

Dieser neuartige Kommunikationsprozess mag für die momentane Mobilfunkgeneration wie ein Zusatz neben den bestehenden Funktionen wirken. Besonders aber für die heranwachsende Jugend wird die Videophonie zu einem alltäglichen Kommunikationskanal werden. Es liegt auf der Hand, dass es für sie keinerlei Gründe geben wird, diesen Kommunikationskanal in Frage zu stellen, so wie es für andere Generationen das Telegramm, der Brief oder das Telefon sind und waren.

Mit der für immer mehr Personen erschwinglich werdenden Technik, wurde Schritt für Schritt der Bevölkerung die Möglichkeit gegeben, Teil eines technologischen, kulturellen und kommunikativen Prozesses zu werden. In Deutschland und anderen Industrieländern gibt es heutzutage nur noch wenige, die ohne Fernseher, Telefon oder PC leben und mehr und mehr Personen besitzen ein Mobiltelefon. Das Mobiltelefon wird zum Teil sogar als einziges Kommunikationsgerät für Telefonie eingesetzt. Der Film, bei Benjamin noch als unnatürliches Medium für den Betrachter⁷, galt unter Paul Virilios Denkmodell ein halbes Jahrhundert später als eine natürliche Fortführung des menschlichen Sehens.⁸ Technik im Alltag ist Normalität. Fast jeder besitzt und benutzt sie. Die zunehmende Technologisierung scheint den meisten Usern wenig auszumachen beziehungsweise, unter der Fortführung von Virilio, auch als ein „natürlicher“ Schritt gesehen.

Untersucht man die Entwicklung des Mobiltelefons hin zum Videophones, das ebenfalls in seinem Anwendungsbereich nach Allgegenwärtigkeit strebt, stellt sich die Frage, ob diese Technik bei globaler Verbreitung auch globale Konvergenz statt Divergenz bewirken kann. Eine mögliche Antwort liegt eher in Letzterem, denn das Videophone wie schon der PC, PDA oder das Mobiltelefon, zählen zu der Gruppe von Geräten, die innerhalb der Mensch-Maschine-Beziehung psychologische, soziale und kulturelle Divergenzen schaffen, als diese zu vermindern.⁹ Sie werden so vielseitig eingesetzt, dass ihnen durch ihre Anwendung eine gewisse Machtposition eingeräumt werden kann, wodurch sie rückwirkend das Userverhalten und seine kulturelle und soziale Artikulation beeinflussen und sogar mitbestimmen können.¹⁰

Innerhalb der in dieser Arbeit erstellten Anwendungen soll dieser Einfluss des Videophones ein Stück weit zurückgewonnen werden und ihm dadurch wiederum den Privaten- sowie Handlungsraum zurückgeben, den das Gerät über dessen Einsatz einnimmt.

Der User eines Videophones kann bilaterale visuelle Kommunikation stattfinden lassen, wodurch er aber nicht den traditionellen und für den Menschen essenziellen Austausch bei physikalischer Nähe nicht ersetzen kann. Für den Verlauf einer Kommunikation während eines Videocalls bedeutet das, dass das empfundene Gefühl der Nähe währenddessen schnell in Enttäuschung umschlagen kann. Die über Telepräsenz suggerierte Nähe wird von den gerätimmanenten Eigenschaften eingeholt. Soziale und kulturelle Grenzen können hierbei nicht überwunden werden können.

Die Erkennungspsychologie zeigt hier einen Ausweg: Jeder User muss sich mit dem auseinandersetzen, was ihm in den übermittelten Videos an möglichem Wahrnehmungs- beziehungsweise Erkenntnispotential offeriert wird. Selbstreflexion, kritisches Beobachten des Gesprächspartners und der Kommunikationssituation sind dabei unabdingbar. Was nimmt der User wahr und wie wird er selber wahrgenommen. „Nihil in intellectu quod non

⁷ Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1984, S. 487

⁸ Manovich, *The language of new media*, 2001, S. 173

⁹ Geser, *Towards a Sociological Theory of the Mobile Phone*, 2004, S. 41

¹⁰ Schmidt, *Medien: Die Kopplung von Kommunikation und Kognition*, 1998, S. 69

prius fuerit in sensibus.¹¹ In diesem Erkenntnisprozess ist ausschließlich schlussfolgerndes Denken auf Basis seiner Sinneswahrnehmungen möglich, die im Rahmen individuellen Lernens und kultureller Hintergründe erworben wurden.¹² Die Phantasie, die nicht nur für dessen Vorstellungskraft, sondern auch für die von ihm geschaffenen Trugbilder steht, lösen daher besonders schnell Verzerrungen des Realitätseindrucks hervor wenn Gesehenes und Wissen/Elerntes nicht übereinstimmen.

Innerhalb der praktischen Anwendungen werden systematische, soziale Bereiche und Handlungsräume des Users untersucht, auf die das Videophone durch seine Funktionen und Einsatzgebiete starken Einfluss haben kann. Das Agieren des Users mit dem Videophone verursacht dadurch nicht nur reflexiv, sondern auch bei seinem Gesprächspartner Reaktionen, die erst durch das Videobild forciert werden. Die Möglichkeit entsprechende Reaktionen auszulösen zeigen, dass Wahrnehmung von Realität, Kultur und Ideologie auch durch diesen Kommunikationskanal verändert, beeinflusst und sogar manipuliert werden kann.

Bibliografie

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. [14] ed. Edition Suhrkamp; 28. 1984, Frankfurt am Main: Suhrkamp

Dworschak, Manfred, *Leben auf Empfang*. Der Spiegel, 2004, Ausgabe 12, 15. März 2004

Geser, Hans, (2004), *Towards a Sociological Theory of the Mobile Phone*, http://socio.ch/mobile/t_geser1.pdf

Manovich, Lev, *The language of new media*. 2001, Cambridge, Mass.: MIT Press

McLuhan, Marshall, *Die magischen Kanäle, Understanding media*, Manuskript

Schmidt, Siegfried J., *Medien: Die Kopplung von Kommunikation und Kognition*, in *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien.*, ed. Sybille Krämer, 1998, Suhrkamp: Frankfurt am Main

Schumacher, PD Dr. Ralph, *Das Gehirn und seine Welt - Wahrnehmen und Erkennen als Konstruktionsprozesse*, Radiosendung, 06. Juni 2004, SWR2

UMTSWorld, (2003), *3G Tutorial, UMTS Overview*, <http://www.umtsworld.com/technology/overview.htm>

Wikipedia, (2004), *Videokonferenz über IP*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Videokonferenz>

¹¹ lat., „Nichts ist im Verstand, was nicht vorher in der sinnlichen Wahrnehmung gewesen wäre.“

¹² Schumacher, *Das Gehirn und seine Welt - Wahrnehmen und Erkennen als Konstruktionsprozesse*, 2004