

Talk to me

Julia Barenthien, Pauline Opitz,
Lars-Arne Raffel, Alicia Lerich

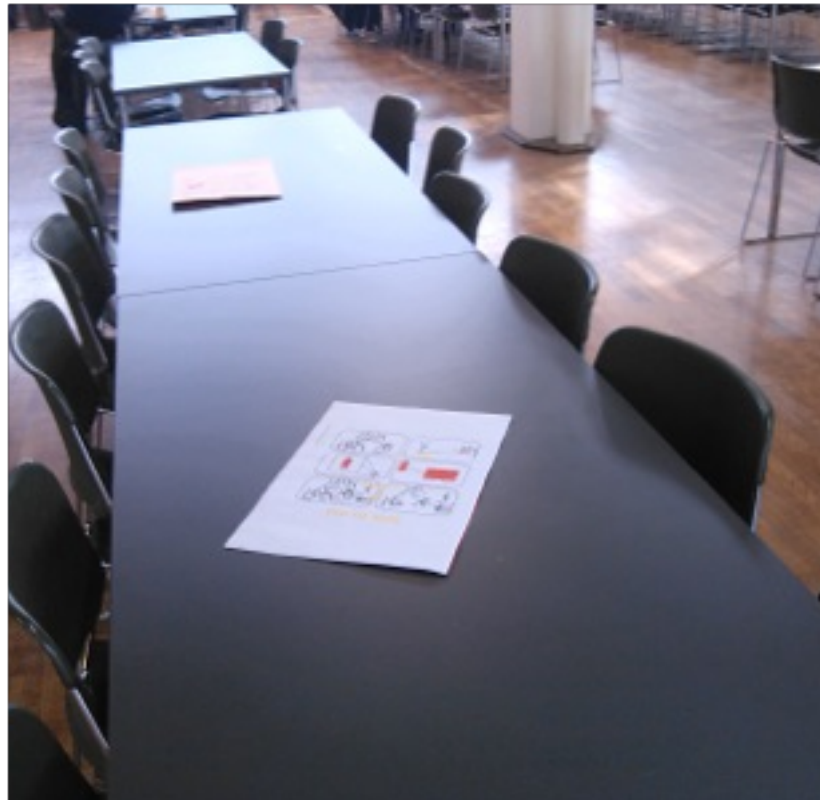
Wie können wir
Menschen, die am
gleichen Ort sind, unter
Berücksichtigung von
sozialer Vereinzelung,
dabei unterstützen,
gemeinsame Aktivitäten
zu erreichen?

Hintergrund

Häufig lässt sich beobachten, dass einzelne Menschen in eigentlich gemeinschaftlichen Situationen wie beim Essen in der Mensa den Wunsch nach Gesellschaft und gemeinschaftlichen Aktivitäten verspüren. Diesem Wunsch steht die zunehmende Vereinzelung und Anonymität in unserer Gesellschaft entgegen. Unsere Fragestellung beschäftigt sich mit den Möglichkeiten der Überwindung dieser Vereinzelung und der sozialen „Grenzen“.

Lösungsidee

Unsere Lösungsidee konzentriert sich auf die Möglichkeiten, mit denen soziale Hemmungen im öffentlichen Raum überwunden werden können. Unsere Hypothese besagt, dass Menschen (öffentliche) Räume gestalten, wenn man ihnen dazu eine Möglichkeit bietet. Mithilfe dieser Möglichkeiten sollen soziale Hemmungen bei der Kontaktaufnahme leichter überwunden werden, indem gemeinsam ein Raum zur Kommunikation geschaffen wird.



Prozess

Zunächst wurden die in einer teilnehmenden Beobachtung gewonnen Ideen über die Gestaltung des öffentlichen Raumes und die damit verbundenen, impliziten Regeln gesammelt. Anschließend wurden mit Hilfe von Storyboards einige, teilweise auch sehr abstrakte, Lösungsideen diskutiert. Der sich daraus ergebende Prototyp in Form eines „Talk to me“-Aufstellers wurde mit Hilfe eines Smartboards designt und anschließend in einer Art „Bastelvorlage“ zu Papier gebracht. Der Prototyp wurde in zwei unterschiedlichen Settings (Mensa, Kneipe) in Form einer weiteren teilnehmenden Beobachtung getestet.

Evaluationsergebnisse

Im Laufe der Evaluation deutete sich an, dass der Prototyp nicht so funktioniert, wie er ursprünglich gedacht war. Der Prototyp wurde eher in bereits bestehenden Gruppen benutzt als von Einzelpersonen. Trotzdem regt die Beschäftigung mit ihm Gespräche in den Gruppen an. Dabei wird eine bewusste Entscheidung darüber getroffen, ob man dem Konzept an sich offen gegenüber steht oder eher nicht. Im Laufe dieser Auseinandersetzung werden die impliziten Regeln deutlich, mit denen im (öffentlichen) Raum Situationen gestaltet werden.

Erkenntnisse

Der Prototyp funktioniert nicht in jedem Setting. Offenbar wird er eher in ungezwungenen Räumen wie in einer Kneipe genutzt, weniger in großen, unbestimmten Räumen wie der Mensa oder Cafeteria.

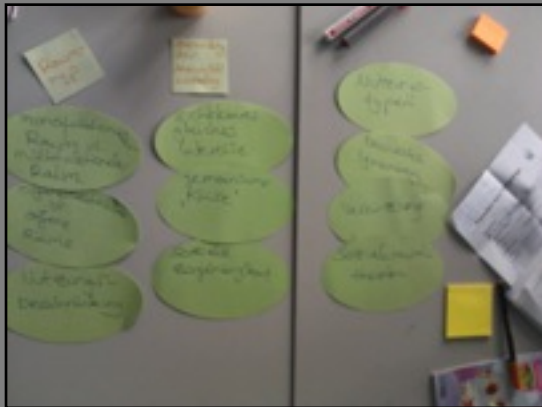
Die Möglichkeit, mit Hilfe des „Talk to me“-Aufstellers Raum zu gestalten, wird von Menschen genutzt. Das angestrebte „Brücken bauen“ funktioniert allerdings eher in bestehenden Gruppen. Einzelpersonen nutzen die Möglichkeit in der Regel nicht. Ein mögliches Hindernis stellt hier die Angst vor dem Alleinbleiben dar.

Ausblick

Zum weiteren Erkenntnisgewinn wäre die Fortführung der Testphase nützlich. Gegebenenfalls müssten unterschiedliche Settings (Bahnhof, Café) in der Zukunft getestet werden. Außerdem sollte durch einen Aushang am Eingang der jeweiligen Örtlichkeit bereits erklärt werden, wie der „Talk to me“-Aufsteller zu verstehen ist.

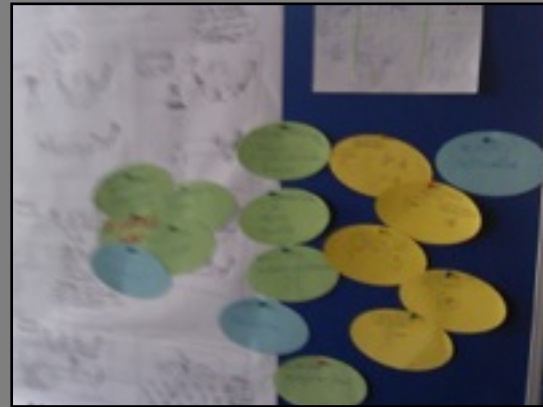
Erkunden & Verorten

Im ersten Schritt wurden verschiedene soziale Situationen unter dem Blickwinkel der Fragestellung beobachtet und notiert. Anschließend wurden sie in der Gruppe vorgestellt und diskutiert.



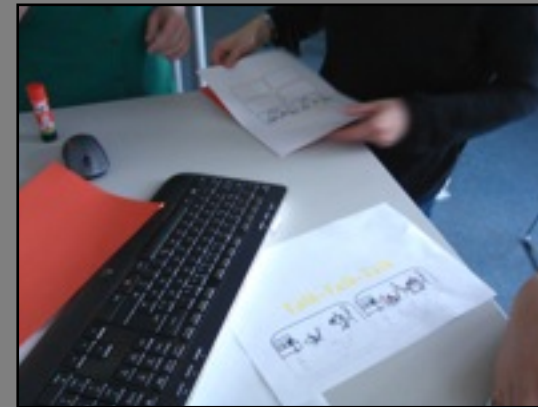
Hypothesen entwickeln

Im zweiten Schritt wurden die Ergebnisse der Erkundungsphase zusammengefasst und diskutiert. Es wurden mit Hilfe von Storyboard verschiedene Lösungen durchgedacht, die eine Kontaktaufnahme erleichtern können. Aus den Storyboards wurden Hypothesen über die unterschiedlichen sozialen Räume sowie die darin bestehenden impliziten Regeln abgeleitet.



Materialisieren & Operationalisieren

Im dritten Schritt wurde der Prototyp mit Hilfe eines Smartboards erstellt. Dabei wurde eine Art Gebrauchsanweisung für den „Talk to me“-Aufsteller entworfen. Anschließend wurden verschiedene Möglichkeiten hinsichtlich Größe und Farbe des Aufstellers sowie die jeweilige Wirkung im Raum getestet.



Erproben

Im vierten Schritt wurde der Prototyp in zwei Durchgängen mit unterschiedlichen Settings getestet. Mittels einer teilnehmenden Beobachtung wurden die Reaktionen auf den „Talk to me“-Aufsteller erhoben.



Gemeinsam wurden verschiedene Kategorien für die unterschiedlichen Räume, impliziten Regeln und sozialen Situationen herausgearbeitet.

Im Anschluss wurden Gründe zusammengetragen, die die Kontaktaufnahme von Fremden befördern bzw. verhindern. Außerdem wurde der Aspekt aufgegriffen, dass Vereinzelung auch gewollt sein kann und nicht unbedingt von jedem als unangenehm empfunden wird.

Das Bedürfnis nach sozialem Kontakt besteht fast überall. Die Storyboards mit Lösungen, die auf einem Zwang zur Gesellschaft beruhen, wurden allerdings verworfen. Die Möglichkeit der freiwilligen Entscheidung (auch über das Verlassen einer Situation) wurde betont.

Für die Darstellung der Funktion des Prototypen wurde eine Art Gebrauchsanweisung in Form von Piktogrammen gewählt und auf Text verzichtet. Diese Darstellung soll die Fantasie und das Gespräch darüber anregen.

Die Idee, den „Talk to me“-Aufsteller von den Nutzern selbst aufbauen zu lassen, betont den partizipativen Charakter und ermöglicht eine aktive Gestaltung des öffentlichen Raumes.

Der Aufsteller bietet offenbar Anlass zur Diskussion und regt somit das Gespräch am Tisch an. Allerdings wurden in der Erprobung nur von bereits bestehenden Gruppen einige „Talk to me“-Aufsteller benutzt. Einzelpersonen stellen den Prototypen in der Regel nicht auf. Möglicherweise steht hier die Angst vor dem Alleinbleiben im Vordergrund.

Aspekte, die eine Kontaktaufnahme befördern:

- Signale wie ein direkter Blick, Lächeln
- Einverständnis über ein gemeinsames Erlebnis
- gemeinsames Thema
- Sicherheit, keine Befürchtungen zurückgewiesen zu werden

Durch die Diskussion über die einzelnen Lösungsoptionen wurden noch einmal die kritischen Punkte einer Kontaktaufnahme zwischen fremden Menschen deutlich. Die Abwendung von einer Lösung, die auf Zwang beruht, schränkte die möglichen Arten von Prototypen ebenso ein wie die Abwendung von einer digitalen Lösung wie beispielsweise einer App oder einer Web-Lösung.

Im Laufe der Erarbeitung des Prototypen wurde deutlich, dass bereits die Gestaltung des Aufstellers die Wirkung im Raum erheblich beeinflussen kann.

Gleiches gilt für die Verwendung von Piktogrammen statt Text. Vermutlich laden die Piktogramme eher zu einer näheren Betrachtung ein als ein längerer Text mit Anweisungen.

Der Prototyp passt nicht in jede Art von öffentlichem Raum. Während in einer lockeren Umgebung wie einer Kneipe angeregt darüber gesprochen wird, hält sich dies in der Mensa in Grenzen.

Der „Talk to me“-Aufsteller führt dazu, dass implizite Regeln im öffentlichen Raum deutlich werden und fördert das Bewusstsein über die Möglichkeit einer aktiven Gestaltung dieser Regeln. Allerdings wird der Prototyp anders genutzt als ursprünglich vorgesehen.