



SPRINGERS EINWÜRFE BRAINSTORMING PER VIDEO

Sind wir im Rahmen einer virtuellen Konferenz genauso kreativ wie im persönlichen Gespräch?

Michael Springer ist Schriftsteller und Wissenschaftspublizist. Eine Sammlung seiner Einwürfe ist 2019 als Buch unter dem Titel »Lauter Überraschungen. Was die Wissenschaft weitertreibt« erschienen.

» spektrum.de/artikel/2021572

Meine Bekannten und ich waren seit vielen Jahren gewohnt, uns jeden Samstagmittag in der Kneipe »Zum Insulaner« zu treffen. Da sah man uns heftig gestikulieren, und gelegentlich stritten wir wie die sprichwörtlichen Kesselflicker. Es ging um alles Mögliche, von privatem Tratsch über Bücher und Filme bis zur kleinen oder großen Politik.

Die Pandemie zwang uns, die rituellen Begegnungen ins Virtuelle zu verlagern: Wir verabredeten uns zu samstäglichem Videokonferenzen. Das sei aber gar nicht dasselbe, fanden wir bald. Einige sprangen ab, manchen verging die gute Laune. Öfters beschwerte sich jemand, er käme nie zu Wort, weil ein anderer dauernd rede. Mit knapper Not retteten wir unseren Kontakt über die Lockdown-Phasen und freuten uns auf ein echtes Wiedersehen.

Ist dieses Ungenügen nur der Macht der Gewohnheit geschuldet, oder leidet die virtuelle Kommunikation tatsächlich an gewissen Defiziten? Die Frage betrifft nicht nur private Begegnungen, denn mit dem Ausklingen der Pandemie wird sich ein erheblicher Teil der Arbeitswelt permanent ins Homeoffice verlagert haben.

Mit einigem Aufwand haben die Marketingforscherin Melanie S. Brucks von der Columbia University in New York und ihr Kollege Jonathan Levav von der Stanford University untersucht, ob die Kreativität leidet, wenn sich Personen über Bildschirme austauschen (*Nature* 605, S. 108–112, 2022). Dabei sind zwei Komponenten von Ideenreichtum zu unterscheiden: einerseits das Hervorbringen überraschender Gedanken, andererseits deren kritische Bewertung. Zu einem erfolgreichen Brainstorming gehört das Sprudeln möglichst vieler Vorschläge, von denen am Ende nur die besten übrig bleiben.

Zunächst verglichen Brucks und Levav reale und virtuelle Interaktionen in Laborversuchen. Aus 602 Versuchspersonen wurden zufällige Paare gebildet, die fünf Minuten lang originelle Verwendungen eines Pro-

dukts aushecken sollten; dann bekamen sie eine Minute Zeit, die cleverste Idee auszuwählen. Wie sich herausstellte, lieferten die per Bildschirm verbundenen Paare deutlich weniger kreative Vorschläge als diejenigen, die einander persönlich im selben Raum gegenüber saßen. Hingegen machte technisch vermittelte versus tatsächliche Kooperation beim Selektieren der jeweils besten Idee wenig Unterschied.

Dieser Befund erhärtete sich in einem groß angelegten Feldversuch: Knapp 1500 Ingenieure aus fünf Ländern in Europa, dem Nahen Osten und Südasien entwickelten je eine Stunde lang paarweise Produktideen und wählten eine davon als innovativen Vorschlag für ihre Firma aus. Wiederum waren die direkt Kommunizierenden kreativer als die virtuell Verbundenen; indes waren Letztere sogar effektiver bei der Auswahl der besten Ideen.

Wie lässt sich das erklären? Die Forscher zeichneten Blickbewegungen auf und fanden, dass die realen Paare öfter in dem gemeinsamen Raum umhersahen und sich offenbar von darin vorhandenen Objekten inspirieren ließen, während die telemedialen Teilnehmer bloß den Bildschirm fixierten. Diese Fokussierung auf den Partner wirkte wiederum bei der nachträglichen Bewertung kreativer Ideen eher vorteilhaft.

Vermutlich schneidet die virtuelle Kommunikation gegenüber der realen noch viel schlechter ab, wenn man statt Paaren größere Teams untersucht. Da sich bei unserer Video-Samstagsgruppe bis zu fünf Personen den Bildschirm teilen, fällt es einem schwer, sich zu Wort zu melden. Köpfe ohne Körper verfügen kaum über Gesten, die Ungeduld anzeigen oder Unzufriedenheit mit dem Gesprächsverlauf. Statt Ideen auszutauschen, beginnen die Teilnehmer einander Vorwürfe zu machen. Wenn wir persönlich zusammensitzen, gibt ein Wort leicht das andere, und oft sind wir vom Ergebnis angenehm überrascht.