

Martin Stempfhuber

***Limited Intimacy?* Die mediale Herstellung von Intimität am Beispiel von Grindr**

Zeitgenössische soziologische Beobachter_innen von intimen Beziehungen und den Praktiken, Ritualen, Konventionen und Schauplätzen ihrer Herstellung, Aufrechterhaltung und Beendung haben es derzeit mit einem fast unausweichlichen Set an Fragen zu tun, die ihnen durch die schier unaufhaltsame Erweiterung und Verschiebung des populären und alltäglichen Gebrauchs von Neuen Medien gestellt werden (Ben-Ze'ev 2004; Illouz 2003, 2011; Kaufmann 2011). Was passiert mit *Intimität*, wenn sich ihre Existenz überhaupt erst bestimmten technischen Geräten (*devices*) verdankt (Funken / Ellrich 2007)? Wie verändern sich *intime Beziehungen*, wenn sich ihre zeitliche Kontinuität etwa über räumliche Distanz nur durch den konstanten Gebrauch von Neuen Medien aufrechterhalten lässt (Greschke 2009; Beck / Beck-Gernsheim 2011)? Und wie verändert sich die Bedeutung von *intimen* Kontakten, wenn für ihr Ende scheinbar ein Posting auf einer *social networking site* ausreicht (Gershon 2010)? Das nach wie vor ungeklärte und umstrittene Konzept der *Intimität* selbst scheint vor diesem Hintergrund einen Bedeutungswandel zu erfahren.

Im Folgenden werden empirische Beobachtungen zu den User-Praktiken rund um ein mobiles *hook-up device* namens Grindr vorgestellt – eine Anwendungssoftware (*application*) für das Smartphone, die hauptsächlich von schwulen Männern genutzt wird, um sich zu treffen, sich zu vernetzen und miteinander in Kontakt zu kommen (*to hook up*). Anhand dieser Beobachtung sollen sich mehrere Interventionen in die zeitgenössischen Debatten der Intimitätssoziologie bewerkstelligen lassen. Zunächst lässt sich vorführen, wie Grindr als ein *spezifischer medialer Intimitätsgenerator* das bekannte Theater der Anmache (Kintzelé 1998) modifiziert. Dabei ist meine zentrale These, dass *erstens* Neue Medien entgegen den Befürchtungen ihrer Kritiker tatsächlich spezifische Formen von Intimität herstellen können, die *zweitens* nicht zu dem viel beschworenen Verschwinden von Körpern und körperlicher Nähe in der Virtualität des Web 2.0 führen. Besondere Aufmerksamkeit wird also den Figurationen des Körpers geschenkt, die die beobachtete Verschränkung von medialen Werkzeugen und intimen Praktiken hervorbringt. Mit Latour (2007) lassen sich dabei aber auch die impliziten Prämissen von Konzepten der Intimität freilegen und nachverfolgen, die den intimitätssoziologischen Diskurs beherrschen. Schließlich kann hier auch die Frage danach gestellt werden, warum die Akzeptanz dieser Praktiken der Intimitätsgenerierung bei gleichgeschlechtlich suchenden Usern besonders hoch zu sein scheint.

Handelt es sich also bei dem im Folgenden vorzustellenden Phänomen um einen Fall von neuer, dafür aber *limited intimacy*? Um diese problematische Frage angehen zu können, stellt dieser Beitrag im zweiten Teil die immer noch kontrovers debattierte These von der Anti-Sozialität (Bersani 1995; Edelman 2005; Caserio u. a. 2006) homosexueller Beziehungs- und (Dis-)Identifikationspraktiken vor – eine These also, die sich als ein expliziter Versuch innerhalb der Queer Studies verstehen lässt, die *Spezifität* männlicher schwuler Kontaktaufnahme herauszuarbeiten. Die sehr politisierte Debatte um die etwa von Leo Bersani unterstellte Anti-Sozialität der *Homos* – so der Titel seines einflussreichen Buches (1995) – soll hier lediglich als heuristischer Umweg genutzt werden: Ist es möglich, über den Publikumserfolg der in diesem Artikel beschriebenen *hook-up application* nicht durch den Hinweis auf die Geschlechtsidentität, sondern die Sexualität seiner Nutzer (*gay specificity*) etwas in Erfahrung zu bringen, ohne dabei mit essentialistischen Identitätsunterstellungen zu argumentieren?

Grindr als medialer Intimitätsgenerator



Get ready to Grindr

Ein erster Blick auf das seltsam furcht-einflößende Logo von Grindr¹ mag vielleicht schon einen Hinweis darauf geben, dass es sich bei dieser *application* nicht um die Einladung zu einer im emphatischen Sinne *sozialen* Veranstaltung handelt.

In erster Linie ist Grindr eine mobile *hook-up application* für Smartphones, die verspricht, Kennenlernpraktiken ihrer homosexuellen Benutzer auf den State-of-the-Art technischer Verknüpfungsmedien zu heben. Grindr soll seine Anwender dazu in die Lage versetzen, mit Gleichgesinnten *körperlichen* Kontakt aufzunehmen, die sie

zunächst kurz über die *application* nur *medial* kontaktiert haben. Wirft man einen kurzen Blick auf die Debatten zu zeitgenössischen Kennenlernpraktiken, die derzeit in der Soziologie der Intimität (Illouz 2003, 2011; Kaufmann 2011) geführt werden, scheint aber genau dies ein äußerst problematisches Unterfangen.

¹ Die verwendeten Abbildungen zeigen die Benutzeroberfläche von Grindr zum Zeitpunkt der Datenerhebung im Sommer 2012. Auch nach einem Update der *application* im September 2013 hat sich aber weder am Erscheinungsbild noch an den beschriebenen Funktionen Grundsätzliches geändert.

Denn über zumindest eines scheinen sich soziologische Beobachter des virtuellen Theaters der Anmache einig zu sein: In dezidiertem Gegensatz zu traditionellen Kennenlerntänzen, deren Parkett scheinbar nicht in mehreren, unterscheidbaren ontologischen Seinsregionen verankert ist oder war, ist den Kontakthanbahnungsversuchen im Internet ein zentraler und sehr problematischer Switch(-Moment) einprogrammiert. »Denn schließlich«, so formuliert das beispielsweise Jean-Claude Kaufmann in *Sex@mour*, »verläuft dank Internet die erste Begegnung in zwei sehr unterschiedlichen und voneinander getrennten Phasen: Vor dem »echten« Rendezvous, dem Date im Real Life, wie man inzwischen zu sagen pflegt, haben die beiden Liebeskandidaten mehr oder weniger lang am Bildschirm miteinander geplaudert.« (Kaufmann 2011, 8f.) Der Moment dieses Switchens ins sogenannte Real Life wird sehr schnell zu einem »Moment der Wahrheit« stilisiert, die Gefahr von »peinlichen Begegnungen« (Kaufmann 2011, 39) lauert im Hintergrund. Die Intimitätssoziologin Eva Illouz spricht in diesem Zusammenhang sogar von der Enttäuschung als einer neuen »kulturellen Praxis« (Illouz 2011, 387). Nicht nur wird eine Aufteilung in spezifische Zeitabschnitte notiert, die den Kontakthanbahnungstanz segmentieren und disparat werden lassen: Es geht immer auch um die Aufteilung in sehr unterschiedliche Räume und Körperkonstellationen; da ist die virtuelle Welt auf der einen Seite, aus deren Perspektive die Interaktion von anwesenden Körpern dann auf der anderen Seite als Real Life erscheinen kann.

Die zwei hier stellvertretend zitierten Beobachter_innen, Illouz und Kaufmann, haben dabei schon das Web 2.0 im Blick. Im Gegensatz zu dem substantiellen Medienbegriff, den Illouz und Kaufmann zu bevorzugen scheinen, wenn sie Neue Medien synonym mit Internet und Web 2.0 verwenden, soll im Folgenden der Begriff des Mediums nicht auf diese alltagssprachliche Bedeutung reduziert werden, sondern vor allem auf die Verwandlung von Techniken, Praktiken, Dingen und Körpern in *mediators* (Latour 2007, 66ff.) in konkreten Situationen und Prozessen der Mediatisierung hingewiesen werden. Trotzdem mag es verwundern, was einem soziologischen Beobachter begegnet, wenn er sich ins medialisierte Feld begibt und den Gebrauch von Grindr in einem Echtzeit-Setting beobachtet. Die folgenden Skizzen und Fallvignetten entstammen einem mehrmonatigen Forschungsprojekt, in dem sich Michael Liegl und ich im Sommer 2012 als teilnehmende Beobachter mittels »virtueller Methoden« (Hine 2005) auf die reale Nachverfolgung von Kennenlernpraktiken im Web 2.0 eingelassen haben. Unser erster Feldaufenthalt führt uns in eine Münchner Bar:

Wir stehen und unterhalten uns, gucken rum, trinken und tanzen. Wir beobachten die anderen Gäste, wie sie sich unterhalten, herumschauen, Bier trinken und tanzen. Und wir beobachten vor allem, wie von den anderen Gästen der Bildschirm ihrer Smartphones beobachtet wird – vor, nach und während des Redens, Biertrinkens, Tanzens. Diese Gleichzeitigkeit, dieses ständige Switchen der beobachtbaren Aufmerksamkeitsbündelung von *realen* auf *virtuelle* Räume, zwischen Interaktion und Interaktivität, mag vielleicht niemanden mehr über-

raschen; was sich aber herausstellt, ist, dass bei einigen der Gäste eine besondere *application* auf dem Smartphone verwendet wird – sie haben sich in die Internetplattform Grindr eingeloggt. In der Bar, in der wir uns befinden, scheint es nun aber so zu sein, dass sich die Besucher durch Interaktion mit ihrem Interface bzw. Display gerade nicht absentieren und sich aus dem vielleicht schon durch körperliche Nähe *intimem* Anmachraum in ein virtuelles Anderswo verabschieden; es stellt sich im Laufe des Abends heraus, dass die Smartphone-App vielmehr die unmittelbar physische Umgebung fokussiert. Der Blick aufs Handy sucht tatsächlich die unmittelbare Umgebung ab und stellt die alles entscheidende Grindr-Frage: Wer ist in der Nähe?

Es zeigt sich also, dass diese Internetplattform ein Kennenlern-*device* ist. Grindr initiiert, unterbricht, modifiziert (und verhindert vielleicht) den Kontakt zwischen Gästen der Bar, die sich nicht kennen, die vorher noch nicht (oder noch nicht bewusst) auf ihren jeweiligen Bildschirmen aufgetaucht sind. Wenn man hier noch mit Eva Illouz und Jean-Claude Kaufmann davon reden kann, dass sich hier einander »zwei sehr unterschiedliche und voneinander getrennte Phasen« (Kaufmann 2011, 8f.) oder Räume des intimen Kennenlernens ablösen – so tun sie es zumindest in einer Geschwindigkeit, die dieses Bild erheblich kompliziert und eher nahelegt, dass diese Phasen simultan stattfinden, dass sich die Intimitätsräume überlagern.

Eine genauere Betrachtung der Nutzeroberfläche von Grindr und seinen Funktionsweisen soll nun Aufschluss darüber geben, wie dieses *device* zum Kennenlernen, aber auch zunächst zum Suchen, zum Abtasten der näheren Umgebung nach Gleichgesinnten genutzt werden kann. Grindr ist eine Smartphone-*application* und gleichzeitig ein *location based social network*, d.h. es ermöglicht mittels GPS (einem Globalen Positionsbestimmungssystem) die physische Umgebung nach Gleichgesinnten, also ebenfalls in dieser Plattform angemeldeten schwulen Männern abzusuchen. Wen genau kann man aber konkret im Kontext von Grindr finden? Wer sind die »Gleichgesinnten«, von denen unsere *native informants* sprechen und die Grindr auf seiner Webseite (www.grindr.com) lapidar als »gay, bi and curious guys [...] near you« spezifiziert? Darüber gibt das Interface ein wenig Aufschluss: Als Profil kann man Auskünfte über sich geben – etwa ob man in einer Beziehung lebt oder nicht, ob man auf der Suche nach einem Date ist und ob man verbindliche oder eher lose Beziehungen pflegt. Als mögliche Angaben bietet Grindr zum Zeitpunkt unserer Feldforschung die Kategorien *Single*, *Dating*, *Exclusive*, *Committed*, *Partnered*, *Engaged*, *Married* oder *Open Relationship* an. Dem Nutzer bietet sich weiterhin die Möglichkeit, ein Foto von sich einzustellen und Eigenschaften, die dort bereits einigermaßen sichtbar werden, in *Multiple-Choice*-Kategorien wie *Ethnicity*, *Age*, *Height* und *Weight* weiter explizieren.

Ein Alleinstellungsmerkmal von Grindr ist der auf den ersten Blick unscheinbare Zusatz des *near you*; dieser wird interessant, wenn man sich die Suchmodi

näher ansieht. Um eine Karte seiner Umgebung zu erstellen, hat der Nutzer die Anzeigemöglichkeiten (*Views*) *Everyone*, *Nearby*, *Favorites* und *Recent*:

Entscheidend ist vor allem der Eintrag »Nearby«, denn er ist nicht nur der einzig relevante Suchmodus, sondern verweist auch auf das Spezifikum von Grindr. Alles auf Grindr impliziert eine Zuspitzung auf das HIER und JETZT. Die alles entscheidende Grindr-Frage ist, um es mit den Worten des Grindr-Gründers Joel Simkhai zu formulieren: »The question. I think every gay man starts asking it, from the moment he realises he's gay. You are somewhere and it's: ›Who else here, right now, is gay? Who?« (zit. n. Vernon 2010)



Suchmodi

Dementsprechend tastet Grindr dann auch die Umgebung nach den Kriterien der Anwesenheit – der physischen Nähe und der durch den Online-Status signalisierten Bereitschaft – ab; so mag etwa ein typischer Bild auf dem Screen des Smartphones aussehen:



Grindr (links) vs. Blendr (Grindr's nicht-homosexuelles Pendant, rechts)

Die Nutzungsweisen, die ein solches auf *geolocation* basiertes Netzwerk bietet, sind abhängig von den jeweiligen Bereitschaften der Nutzer, aber dann wiederum sehr vielfältig. Im Folgenden werde ich mich auf die eben skizzierte Vignette konzentrieren, in der sich Face-to-face-Kontakt und Interface-to-interface Kontakt überlagern. In dieser Situation wird besonders deutlich, dass sich Grindr historisch etablierter Konstruktionen bedient – den Bühnen der Anmache – mit jeweils eigenen Konstitutionsbedingungen für Nähe und Distanz, Anwesenheit und Abwesenheit, Ansprechbarkeit und Unverfügbarkeit von Körpern.

Die erste Variante ist die *Interface-to-face-Verknüpfung*, die eine Spielart der eingangs bereits skizzierten Nutzung im Nahbereich ist. Die Grindr-Nutzer verbinden mit Nahbereich die potenzielle Möglichkeit rascher körperlich kommunikativer Kontaktaufnahme, im zugespitzten Fall mit jemandem, der sogar im lokalen Sichtfeld auftauchen könnte, bzw. mit dem man sich im selben Raum – etwa in einer Bar – befindet. In diesem Fall also sucht der Nutzer zunächst im *location based social network*, also auf seinem Display (der Blick geht aufs Handy) nach möglichen Ansprechpartnern, danach, wer oder ob überhaupt *jemand* in der Nähe ist und sondiert dann im zweiten Schritt, ob man diesen vielleicht schon sieht bzw. wie weit er entfernt ist. Erst zum Schluss stellt sich die Frage, ob sich eine Kommunikationsofferte überhaupt lohnt. Das Interface und die Sortierungsfunktion legen nahe, Entfernung als primäres Auswahlkriterium zu benutzen und bieten zudem einen zusätzlichen *thrill*: *spricht* man jemanden an, der in der Nähe ist, könnte *es* gleich passieren. Der Suchmodus in Grindr ist in diesem Fall auf »nearby« gestellt, dem Modus, der für einige unserer Informanten zugleich eindeutig auf die Rekrutierung von Sexpartnern verweist.

Der zweite Modus – und auch hier bewegen wir uns im Nahbereich – ist die *Face-to-interface-Verknüpfung*: Hier sucht der Nutzer zuerst lokal mit den Augen den Barraum ab (man sieht sich um, man *scannt*, man *screent*) und vergewissert sich über das *social network* – bereits thematisch sortiert –, wer in der Nähe auf bestimmte und gewünschte Weise ansprechbar ist; die Software übernimmt in beiden Fällen die *pre-opening sequence* (Schegloff 1979; 1980), das heißt sie identifiziert Adressierbarkeiten und stellt somit Ansprechgelegenheiten her. Durch diese situative Konstruktion von Adressen wird über die Relevanz und die Bedeutung von körperlicher Nähe für weitere Interaktionsmöglichkeiten überhaupt erst entschieden. Auch in dieser Variante finden sich Mischformen und raum-zeitlich entzerrten Spielarten, in denen der Blick in die Umgebung mit dem Gedächtnisprotokoll einer Grindr-Palette verknüpft wird, das dann wiederum den Blick aufs Display nahelegen kann:

D: Und dann sehe ich einen Typ der geil aussieht und der kommt mir bekannt vor, der war beim grindr der ist schwul, weil er in meiner Nähe wohnt, den hab ich noch nie gesehen.

Für den dritten Verknüpfungsmodus verlassen wir nun endgültig die Bar. Grindr bietet auch die etwas konventionellere aus Online-Portalen bekannte Möglichkeit einer *Interface-to-interface-Verknüpfung*, wobei auch hier die spezifische Qualität des *mobile device* nicht übersehen werden darf: Die Nutzer chatten auf ihren Smartphones mit jemandem, der potenziell in der physischen Umgebung ist. Auch hier ist der räumliche Aspekt der potenziellen Nähe der zusätzliche *thrill*. Der potenzielle, aber nicht notwendigerweise vollzogene Übergang von Online zu Offline ist hier der ständig präsente Kommunikationsanreiz, versicherten uns Interviewpartner, die Grindr nutzen.

Es ist auffällig, wie eine Beobachtung dieser Verknüpfungspraktiken die Aufmerksamkeit auf eine medial herbeigeführte Konstellation von *Körpern* lenkt. Ob damit klassischen Definitionen von Intimität schon genüge geleistet ist, mag von einigen Intimitätssoziologen durchaus bestritten werden. Aus systemtheoretischer Perspektive etwa (Luhmann 1982; Fuchs 1999; vgl. aber auch Lenz 1998) muss Intimität als Steigerung der Möglichkeit zu *höchstpersönlichen* Beziehungen verstanden werden, deren wichtigstes Merkmal nicht die Betonung der Sexualität ist, als vielmehr der Umstand, dass in Intimbeziehungen »Personen [...] im Verhältnis zueinander die Relevanzschwelle [senken] mit der Folge, daß das, was für den einen relevant ist, fast immer auch für den anderen relevant ist« (Luhmann 1982, 200). Im Blick auf die nur punktuell beobachtbaren Verknüpfungsmodi der Grindr-User, die selbst die Relevanz des potenziellen anderen noch von spezifischen körperlichen Näheverhältnissen abhängig machen, könnte so nur von einer *limited intimacy*, also einer doch sehr begrenzten Intimität gesprochen werden. Gleichzeitig lässt eine Beobachtung der Praktiken der Grindr-Nutzer aber auch erkennen, dass mit einer für die erwähnten Intimitätssoziolog_innen typischen Reduktion der Intimität auf *Kommunikationsprobleme* der auf der bloßen Anordnung von Körpern rekurrierende Aspekt der Herstellung von Intimität nicht nur ausgeklammert wird, sondern unter der Hand wieder unhinterfragt als *condition sine qua non* eingeführt wird – im Hinblick auf die Intimitätssoziologie Eva Illouz' und Jean-Claude Kaufmanns werde ich auf dieses Wiederauftauchen des (unverfügbaren) Körpers noch zu sprechen kommen. Am anderen Ende des Spektrums der Untersuchungen zu Intimität, denen ich mich im nächsten Abschnitt zuwende, steht dann auch eine intimitätssoziologische Definition von Intimität, die gerade ihren körperlichen, *Skin-against-skin*-Aspekt betont. Für Tim Dean etwa wird gerade die unmediatisierte Nähe von Körpern bei der »practice of unprotected anal sex« zur Steigerungsform von Intimität: »unlimited intimacy« referiert dann über einen Euphemismus für Geschlechtsverkehr hinaus auf einen »distinctive account of relationality, of what it means to be in contact with other human beings.« (Dean 2009, 45) Bevor ich also den Vorschlag machen kann, dass Grindr einen Beitrag zur Verortung von Intimität leisten kann, der auf ein Kontinuum von Mediatisierungen verweist, kommen im nächsten Abschnitt Vertreter_innen der Queer Theory zu Wort.

Anti-Sozialität als homosexuelle Praxis der Intimität

Ich habe schon darauf hingewiesen, dass sich Grindr an eine spezifische Subkultur richtet – *gay, bi, and curious guys near you*. Während die Betreiber von Grindr zum Zeitpunkt der Datenerhebung verkünden konnten, dass die Zahl der angemeldeten Nutzer in 192 Ländern im Juni 2012 die Grenze von vier Millionen überschritten hat (www.grindr.com/blog), bleibt sein desexualisiertes, auf nicht-homosexuelle Nutzer ausgerichtetes Pendant Blendr (www.blendr.com) die Zielscheibe von Spott. Die große Akzeptanz dieses spezifischen Angebots technisierter *hook-ups* durch Männer hat journalistische Beobachter_innen dazu geführt, hauptsächlich den Verweis auf das Geschlecht der Nutzer zur Erklärung des Erfolgs von Grindr heranzuziehen (Clark-Flory 2011): Der Erfolg von Grindr erklärt sich dann eben dadurch, dass es von Männern genutzt wird. Eine etwas anspruchsvollere Alternative zu diesem Deutungsmuster könnte der Rückgriff auf die innerhalb der Queer Studies kontrovers diskutierte These von der Anti-Sozialität von Homosexualität erlauben. Der Fokus verschiebt sich durch diesen Rückgriff auf die Spezifität von homosexuellen Begegnungen. Aber mit welchem Recht soll gerade die These von der *Anti-Sozialität* für unseren Fall Grindr Erklärungspotential besitzen? Verweisen die oben vorgestellten Beobachtungen nicht genau auf einen durch technische Mittel gesteigerten Fall von Sozialität – darauf, dass, wie Tim Dean das kürzlich kokett formuliert hat: »everyone knows that homosexuals throw fabulous parties.« (Dean 2006, 826)?

Man muss sich hier aber in Erinnerung rufen, was mit der These der Anti-Sozialität von Homosexualität, so wie sie vor allem Leo Bersani (1995) und Lee Edelman (2005) vertreten wird, gemeint ist. Bersani und Edelman argumentieren nämlich nicht, dass schwule Männer und Frauen in irgendeinem alltagssprachlichen Sinne unsozial oder gar asozial sind. Ihr provokativer Vorschlag ist vielmehr, dass etwas in der Seinsweise der Homosexualität selbst und der ihr spezifischen Relationalität zu finden ist, das eine Bedrohung für *das Soziale* darstellt – eine Bedrohung, aus der den Vorschlägen Bersanis und Edelmanns zufolge durchaus Gewinn für ein politisches Projekt des Schwul- oder *Queer-Seins* geschlagen werden könnte.

Lee Edelman bringt diese Vorstellung auf den Punkt, indem er die Zeitdimension betont: Schwule Sozialität ist insofern anti-sozial, als sie sich nicht darum kümmert, die Familie als Grundbaustein des Sozialen zu reproduzieren. Sie kümmert sich nicht um die Zukunft – *no future!* – wenn mit dem Begriff der Zukunft die Assoziationen eines »reproductive futurism« aufgerufen werden (Edelman 2005, 3). Der Hier-und-Jetzt-Aspekt von Formen des *homosexual male bondings* – der auch in der Beobachtung von Verknüpfungsmodi der Grindr-Nutzung immer wieder ins Auge gefallen ist – würde aus dieser Perspektive zu einer strategischen politischen Alternative homosexueller Konnektivität zur heteronormativen Besessenheit von der Zukunft geraten. In jedem Falle wird

er von den Anti-Sozialitätstheoretikern als ein Spezifikum schwuler Sexualität verhandelt, der in spezifischen sozialen Räumen – Bars, Saunen, *cruising sites* – eingeübt und konstituiert wird. Wenn also von den eingangs dargestellten Intimitätssoziolog_innen, die sich Gedanken und Sorgen über die Zukunft der romantischen Liebe im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit machen, die limitierte Intimität im Web 2.0 beklagt wird, erblickt die von Edelman vertretene *queer*-theoretische Perspektive in dieser zeitlichen Limitiertheit gerade ihre subversive, spezifisch homosexuelle Chance.

Auch die Betonung der Körperlichkeit, die das Grindr-Szenario evoziert hat, erlangt aus der Perspektive der Anti-Sozialitätstheoretiker eine andere Bedeutung. In seinem Buch *Homos* hat Leo Bersani schon 1995 gefragt: »Should a homosexual be a good citizen?« (Bersani 1995, 113). Seine Antwort darauf ist ein klares Nein; er wendet sich mit diesem Nein vor allem gegen von ihm in der zeitgenössischen Schwulenbewegung zu erkennen geglaubte Tendenzen, die er als »rage for respectability« (Bersani 1995, 113) identifiziert. Bersani verweist auf die Diskussionen zur Homo-Ehe, zum Adoptionsrecht, zur Anerkennung schwuler Identität und vor allem die aus der Perspektive Bersanis eigenartige Idee, dass *queere* Identitäten nichts mit den Eigentümlichkeiten, der Schmutzigkeit und der *Körperlichkeit* von schwulem Sex zu tun haben. Bersani setzt diesen Tendenzen gerade die Spezifik schwuler Sexualität (»gay specificity«; Bersani 1995, 76) entgegen; entscheidend ist für ihn das, wie er es im Rückblick nennt, »indispensable concept of an impersonal narcissism« (Bersani/Phillips 2008, 56). Auffällig ist, dass er dieses scheinbar so paradoxe Konzept aus den Implikationen von sich (sexuell) begegnenden Körpern ableitet, die sich gerade nicht höchstpersönlich, sondern unpersönlich aufeinander einlassen. Auch für Bersani ist der letztlich unverfügbare, nicht unter die Kontrolle des Ego zu bringende Körper der Garant dafür, dass sich Personen von anderen (und von sich selbst) überraschen lassen können.

Hier kann nicht auf die politischen Implikationen dieses von Bersani und Edelman vorgestellten Konzepts von Homosexualität eingegangen werden. Aber ihre Überlegungen liefern dennoch überraschende Perspektiven für eine Analyse der beobachteten Anmachpraktiken über technische *hook-up devices* wie Grindr. Viele zeitgenössische Untersuchungen zum Web 2.0 betten die von ihnen beobachteten Selbstdarstellungspraktiken in ein Foucault'sches Narrativ der Selbstdisziplinierung ein (Galloway 2004; Leistert / Röhle 2011) oder erachten das beobachtete technischen Apparaturen unterworfenen *facework* für eine Schwundstufe der Goffman'schen Image-Pflege (Gordon / de Souza e Silva 2011). Aber wie sehr sich auch mein skizziertes Szenario einer virtuellen Verschaltung von *hook-up device*, Sozialem Netzwerk und (anwesenden) Usern nach einem Science-Fiction-Szenario anhören mag, in dem die (Selbst-)Überwachung des Images die Oberhand gewonnen hat: Entscheidend scheint bei Grindr doch der enge Bezug auf die unverfügbare Dimension der Körperlichkeit zu sein, auf eine schwer

steuerbare, unkontrollierbare Sicht- und Unsichtbarkeit und auf eine *limited intimacy*, die Grindr hervorbringen kann – eine zeitlich wie räumlich limitierte Intimität also, die immer mit überraschten Körpern rechnet und rechnen will. Es geht also immer auch um Körper »plugging-in« und um Körper »hooking-up«, um ein Wortspiel von Tim Dean aufzugreifen (Dean 2006, 826). Ein User von Grindr etwa antwortet auf die Frage nach der Kontrolle der Sichtbarkeit des Profils für andere Nutzer mit folgender Gegenfrage: »M: Naja, wie viel Kontrolle über sich will man eigentlich haben?«²

Körper im Kontinuum von Mediatisierungen

Die Konfrontation von empirischen Beobachtungen der mediatisierten Anmachpraktiken mittels des Intimitätsgenerators Grindr mit *queer*-theoretischen Überlegungen kann nun einen Anlass für Spekulationen bieten, die freilich nur andeuten können, was die spezifisch *queeren* und geschlechtsspezifischen Erfolgsbedingungen eines neuen Theaters der Anmache ausmachen könnten. Drei Punkte lassen sich festhalten.

Erstens drängt sich eine gewisse Skepsis hinsichtlich einer medientheoretischen Emphase der Neuartigkeit des Gegenstandes auf. Die Geographie oder die *meta-geography* (Gordon 2009) des derzeitigen Web 2.0 liegt quer zu überkommenen Vorstellungen, die von einer radikalen Trennung von realen und virtuellen Räumen ausgegangen sind: »When subjects engage with spaces, they engage only with its simulation; and the real eventually loses all distinction.« (Gordon 2009, 403) Die von uns beobachtete Szene in der Bar, in der Grindr-User beständig ihre Aufmerksamkeit zwischen realen und virtuellen Räumen und Körpern teilen, zwischen ihnen hin und her switchen und sie so synchronisieren, lässt eine derart rigide Trennung apokryph erscheinen. Wie aber das Virtuelle enge Beziehungen zu dem vermeintlich Realen, Unvermittelten unterhält, unterhält auch die lokal-medial-vermittelte Anmachsituationen, die Grindr ermöglicht, enge Beziehungen zu kulturhistorisch etablierten Räumen und Praktiken der Anmache, in die sich mittlerweile das Internet und bestimmte Internetplattformen umstandslos eingereiht haben. Grindr dockt dabei an Bühnen der Anmache an, die auch die Anti-Sozialitätstheoretiker Bersani und Edelman immer wieder als typische Örtlichkeiten schwuler Sexualität auflisten. In dieser Liste stehen der Club, die (Schwulen-)Sauna, die Klappe, *cruising parks*, Darkrooms und die Internetplattform GayRomeo in loser Verbindung (Humphreys 1999; Chauncey 1994; D’Emilio 1998). Für Bersani und Edelman waren diese Örtlichkeiten die archetypischen Orte, in denen eine spezifisch schwule Form der intimen Begegnung generiert werden konnte. Grindr bedient sich dieser historisch etablierten Intimi-

² Dies stammt aus dem empirischen Material.

tätsgeneratoren mit jeweils eigenen Konstitutionsbedingungen für Nähe und Distanz, Anwesenheit und Abwesenheit, Ansprechbarkeit und Unverfügbarkeit von Körpern, nicht ohne sie zu rekonfigurieren. Es ist des Öfteren beobachtet worden, dass sich etwa der Erfolg und die Gelingensbedingungen von bestimmten *location-based mobile games* aus ihrer Einbettung (Polanyi 1973) in etablierten Formaten von Online-Spielen erklären lassen (Licoppe / Guillot 2006). Ebenso funktioniert Grindr nur auf der Grundlage von eingeübten, historisch gesättigten Konventionen des Cruisings und damit verbundenen Raumkonstruktionen einer schwulen Praxis der Kontaktaufnahme – eben jenen eingeübten Praktiken der *limited* und *unlimited intimacy*, die die Diskussionen um die Anti-Sozialität schwuler Relationalität mit reichhaltigen Ressourcen an historischem Anschauungsmaterial versorgt haben. Auch der mediale Intimitätsgenerator Grindr rechnet mit kompetenten Usern, deren Aneignung der virtuellen Möglichkeiten nicht voraussetzungslos ist. So wie Grindr als ein *plug-in* für einen *hook-up* funktioniert, müssen auch andere, vorgängige *plug-ins* zur Verfügung stehen und aktiviert werden, damit die Maschine überhaupt zum Laufen kommt.

Mit diesem Hinweis wäre ein erster Schritt in Richtung eines Erklärungsversuchs der immer wieder beobachteten Diskrepanz zwischen homosexueller Akzeptanz und heterosexueller Ablehnung von medialen Intimitätsgeneratoren (Clark-Flory 2011) getan, der nicht auf eine ahistorisch fixierte Unterscheidung von *männlichen* und *weiblichen* Kennenlernpräferenzen rekurrieren muss. Der Rekurs auf die Anti-Sozialitätstheoretiker war ein Versuch, statt dessen auf die historische Spezifität von schwulen Kennenlernpraktiken zu verweisen – nicht die Geschlechtsidentität der User, sondern ihre sexuellen Kompetenzen standen dabei zur Debatte. Nun kann vielleicht *zweitens* in umgekehrter Perspektive aus der Beobachtung von medialen Annäherungspraktiken ein Gewinn für die Untersuchung von Intimität geschlagen werden. Eine weitere empirische Untersuchung von Informationstechnologien wie Grindr könnte es erlauben, Verknüpfungen und Relationen nachzuverfolgen, »wie es bisher nicht möglich war«. Diese Hoffnung lehnt sich an Bruno Latour als Gewährsmann an, der vermutet, dass Informationstechnologien diese Möglichkeit aus einem bestimmten Grund eröffnen:

Sie machen sichtbar, was vorher nur virtuell präsent war. In früheren Zeiten war Kompetenz eine eher mysteriöse Angelegenheit, die schwer zurückzuverfolgen war; daher konnte man sie sozusagen nur en gros bestellen. Sobald Kompetenz jedoch in Bauds und Bytes entlang Modems und Routern gezählt werden kann, sobald sie Schicht für Schicht geschält werden kann, öffnet sie sich der Feldforschung. (Latour 2007, 358)

Man könnte also über die Beobachtung von Grindr mit einigen der *Kontinuitätsunterstellungen* brechen, die klassischen Beschreibungen des Sozialen eigen sind: In der Tat geht es dann nicht mehr um die Intimitätskompetenz in toto von Männern und Frauen oder von Homosexuellen und Heterosexuellen, sondern, um das Wortspiel noch einmal aufzugreifen, konkrete *plug-ins* für kon-

krete *hook-ups*. Der Fall Grindr fordert die soziologische Forschung dazu auf, einige ihrer grundlegenden Konzepte nicht so sehr aufzugeben, als zu fragmentieren, um sie gegenüber dem Gegenstand nicht zu grobschlächtig erscheinen zu lassen. In diesem Beitrag wurde vor allem die Notwendigkeit betont, von einer scheinbar klaren Gegenüberstellung von virtuellen und realen Ebenen Abstand zu nehmen, um ihre beständige Verschaltung in einem Kontinuum von Mediatisierungen nachzuverfolgen. Im Hinblick auf die spezifische Problematik der Intimität bietet der Fall Grindr aber darüber hinaus Anlass, die Relevanz der Frage nach spezifisch heterosexuellen im Gegensatz zu spezifisch homosexuellen Anmach- und Kennenlernpraktiken zu bezweifeln; vielleicht muss die schlichte Gegenüberstellung von homo- und heterosexuellen Bühnen problematisiert und nach den je spezifischen Kombinationen von Exklusion / Inklusion, Geschlossenheit / Offenheit und Bestimmtheit / Unbestimmtheit gefragt werden (Stempfhuber 2012). Abschließend darf hier also noch einmal betont werden, dass trotz des Umstandes, dass während des empirischen Feldzuganges (fast) nur Männer sichtbar wurden und in den Interviews nur selbst-identifizierte *homosexuelle* Männer zu Wort kamen, sich keine Interpretationen aufgedrängt haben, die die durch Grindr vermittelten Praktiken als *geschlechtsspezifisch* ausweisen würden. Interessanter für zukünftige Forschung wäre daher ein Ansatz, der sich nach den Zugangsbedingungen für das mediatisierte Theater der Anmache, der Funktion und der Rigidität von Grenzziehungen fragt und genauer analysiert, wie sich unbestimmte Kommunikationsofferten im Web 2.0 in spezifische Strukturbildungsprozesse verwandeln (Wagner / Stempfhuber 2013).

Dazu mag sich eine Beobachtung mediatisierter Anmachpraktiken besonders eignen.³ Es muss hier *drittens* noch einmal auf die eingangs zitierten Vertreter_innen der Intimitätssoziologie, Eva Illouz und Jean-Claude Kaufmann, verwiesen werden. In einer dualistisch angelegten Konzeption einer klaren, aber ständig bedrohten Trennung von Virtualität und Realität war die Unmittelbarkeit körperlicher *agency* bedroht. Illouz spricht über ein Ideal romantischer Liebesbeziehung, deren Anbahnung durch »Technologien der Wahl« (Illouz 2011, 319) an Kontingenz und dadurch ihren Zauber verliert. Entscheidendes Element ist für sie das Fehlen des Körpers, dessen Unmittelbarkeit für Überraschung und Unverfügbarkeit sorgt und der seinen unverzichtbaren Beitrag für die Anbahnung von Intimität an einem bestimmten Ort in der Kennenlernsequenz leistet. Aus dieser intimitätssoziologischen Perspektive ist es vor allem die Unverfügbarkeit körperlicher Reaktionen, die Liebe zu Liebe und Intimität zu Intimität macht.

In dem Hybridisierungsszenario, das Grindr aufgemacht hat, verschwindet nun der Körper gerade nicht, sondern fügt sich in ein Kontinuum von Mediati-

³ Wieder kann Latour hier als Gewährsmann dienen, der eine klassische Ambivalenz im Bezug auf den Status von Intimität, Liebe und Sexualität formuliert: »Sogar die Liebe, ja Liebe im besonderen kann als das gedeutet werden, was von außen kommt [. Sie] muß ihr Transportmittel, ihre spezifischen Techniken, ihre Verhaltensweisen, ihre Ausrüstung haben [...]« (Latour 2007, 366).

sierungen ein. Spätestens hier muss klar geworden sein, warum sich eine Erforschung des medialen Intimitätsgenerators Grindr weigern muss, einen substantiellen, beständigen und ahistorischen Medienbegriff zu präferieren, weil sich Medien immer nur im Prozess des »Medium-Werdens« (Vogl 2001) und ihrer konkreten Rolle als Mittler (»mediators«; Latour 2007, 66 ff.) darbieten. Konzentrieren wir uns also noch ein letztes Mal auf die medial verschalteten koprä-senten Körper in der Grindr-Bar: Hier ist das »Hier-und-Jetzt«, hier ist Intimität und im Besonderen *körper-basierte* Intimität in mehrerlei Hinsicht ein Produkt der Verschaltung durch mediale *devices*. Intime Nähe, so ließe sich mit Hilfe dieses Falles argumentieren, ist aber immer medial hergestellt – unter anderem über die Konstellation von Körpern, der aus dieser vergleichenden Perspektive dann als ein weiteres Medium unter mehreren zur performativen Generierung von Intimität erscheinen kann. Schwerlich ließe sich bestreiten, dass es sich bei ihm um ein in dieser Hinsicht besonders wirkmächtiges Medium handelt – man hat das vor allem in den Interface-to-face- und den Face-to-interface-Verschaltungen beobachten können, und ich habe nur einen kurzen Hinweis darauf geben können, in welchen spezifischen historischen räumlichen Settings (dem »Handelsraum«, dem »Hauptquartier« oder der »Fabrik« Latours (2007, 366 f.)) ein Zusammentreffen heterogener Elemente, die Ko-Präsenz von Körpern als eine Chance für intime Verknüpfungen hervorbringt. Das Beispiel Grindr liefert der intimitätssoziologischen Diskussion dabei die Chance, die Relevanz von (zumindest virtueller) Ko-Präsenz von Körpern für die Herstellung von Intimität zu beschreiben, ohne auf ihre Unausweichlichkeit als sowohl unhinterfragte als auch unvermittelte Prämisse rekurren zu müssen.

Literatur

- Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (2011): Fernliebe. Lebensformen im globalen Zeitalter. Berlin.
- Ben-Ze'ev, Aaron (2004): Love Online. Emotions on the Internet. Cambridge.
- Bersani, Leo (1995): Homos. Cambridge.
- Bersani, Leo / Phillips, Adam (2008): Intimacies. Chicago.
- Caserio, Robert L. u. a. (Hrsg.) (2006): The Antisocial Thesis in Queer Theory. In: PMLA 121 / 3.
- Butler, Judith (2009): Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen. Frankfurt a. M.
- Chauncey, George (1994): Gay New York Gender, urban culture, and the makings of the gay male world. 1890–1940. New York.
- Clark-Flory, Tracy (2011): Blendr. Are straight people really this boring? The supposed hetero version of the gay hookup app Grindr is full of men, and glitches. In: salon.com (14.09.2011). <http://www.salon.com/2011/09/14/blendr/> (01.10.2013).
- Dean, Tim (2006): The Antisocial Homosexual. In: PMLA 121 Nr. 3, 826–828.
- Dean, Tim (2009): Unlimited Intimacy. Reflections on the Subculture of Barebacking. Chicago.

- D'Emilio, John (1998): Sexual politics, sexual communities. The making of a homosexual minority in the United States. 1940–1970. Chicago.
- Edelman, Lee (2005): No Future. Queer Theory and the Death Drive. Durham.
- Fuchs, Peter (1999): Liebe, Sex und solche Sachen. Zur Konstruktion moderner Intimsysteme. Konstanz.
- Funken, Christiane / Ellrich, Lutz (2007): Liebeskommunikation in Datenlandschaften. In: Ries, Marc / Frauneder, Hildegard / Mairitsch, Karin (Hrsg.): Dating.21. Bielefeld, 67–97.
- Galloway, Alexander R. (2004): Protocol: How control exists after decentralization. Cambridge.
- Gershon, Ilana (2010): The breakup 2.0. Disconnecting over new media. Ithaca.
- Gordon, Eric (2009): The Metageography of the Internet. Mapping from Web 1.0 to 2.0. In: Döring, Jörg / Thielmann, Tristan (Hrsg.): Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion. Bielefeld, 397–412.
- Gordon, Eric / de Souza e Silva, Adriane (2011): NetLocality. Why Location Matters in a Networked World. Boston.
- Greschke, Mónica Heike (2009): Daheim in www.cibervalle.com. Stuttgart.
- Hine, Christine (Hrsg.) (2005): Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet. Oxford.
- Humphreys, Laud (1999): Tearoom Trade. Impersonal Sex in Public Places (1970). In: Leap, William L. (Hrsg.): Public Sex / Gay Space. New York, 29–54.
- Illouz, Eva (2003): Der Konsum der Romantik. Liebe und die kulturellen Widersprüche des Kapitalismus. Frankfurt a.M.
- Illouz, Eva (2011): Warum Liebe weh tut. Eine soziologische Erklärung. Berlin.
- Kaufmann, Jean-Claude (2011): Sex@mour. Wie das Internet unser Liebesleben verändert. Konstanz.
- Kintzelé, Jeff (1998): Das Theater der Begegnungen. Zur Soziologie der Anmache. In: Willems, Herbert / Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Opladen, 125–132.
- Latour, Bruno (2007): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Frankfurt a.M.
- Leistert, Oliver / Röhle, Theo (Hrsg.) (2011): Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. Bielefeld.
- Lenz, Karl (1998): Soziologie der Zweierbeziehung. Eine Einführung. Opladen.
- Licoppe, Christian / Guillot, Romain (2006): ICTs and the Engineering of Encounters. A Case Study of the Development of a Mobile Game Based on the Geolocation of Terminals. In: Sheller, Mimi / Urry, John (Hrsg.): Mobile Technologies of the City. London / New York, 152–176.
- Luhmann, Niklas (1982): Liebe als Passion. Zur Codierung von Intimität. Frankfurt a.M.
- Polanyi, Karl (1973): The Great Transformation. Politische und ökonomische Ursprünge von Gesellschaften und Wirtschaftssystemen. Frankfurt a.M.
- Schegloff, Emanuel A. (1980): Preliminaries to preliminaries: «Can I ask you a question?» In: Sociological inquiry 50, Nr. 3–4, 104–152.
- Sedgwick, Eve Kosofsky (1990): Epistemology of the Closet. Berkeley / Los Angeles.
- Stempfhuber, Martin (2012): Paargeschichten. Zur performativen Herstellung von Intimität. Wiesbaden.
- Vernon, Polly (2010): Grindr: a new sexual revolution? In: The Guardian (04.07.2010). <http://www.guardian.co.uk/media/2010/jul/04/grindr-the-new-sexual-revolution> (29.10.2013).
- Vogl, Joseph (2001): Medien-Werden. Galileis Fernrohr. In: Engell, Lorenz / Vogl, Joseph (Hrsg.): Archiv für Mediengeschichte: Mediale Historiographien. Weimar, 115–123.
- Wagner, Elke / Stempfhuber, Martin (2013): »Disorderly Conduct«. On the Unruly Rules of Public Communication in Social-Network-Sites. In: Global Networks. Special Issue on Networks of Disorder: An Introduction to Disorder Studies 13, Nr. 3, 377–390.