

## U Can't Touch This – Zur Fortsetzung von Geschlechterdichotomien durch virtuelle Taktilität

Michael Andreas

„[T]hey move their eyes over photo or screen as they might their hands. It is the same habit of using the eyes as hands that makes European men so ‚sexy‘ to American women.“ – Marshall McLuhan

### Taktilität als das „Neue“ der Medien

studivz.net, ein im Oktober 2005 gegründetes *social network*, das sich speziell an Studierende richtet, verfügt über die Funktion des „Gruschelns“. In einer Art Telefrotteurismus „gruscheln“ sich die Nutzer auf studivz.net gegenseitig, denn diese Funktion stellt dort eine Art nonverbale Kontaktaufnahme dar: Durch das Auslösen der Funktion wird an den oder die EmpfängerIn eine Nachricht gesendet, er oder sie sei „gegruschelt“ worden; Text oder Daten werden dabei nicht übermittelt. Der oder die „Gegruschelte“ bekommt lediglich ein Bild angezeigt, das eine Frau beim Berühren einer anderen Frau an der Schulter darstellt. Das „Gruscheln“ hat somit keine andere Funktion, als anderen NutzerInnen Sympathie zu bekunden, indem diese virtuell berührt werden. Dieser quasi-onomatopoetische Neologismus aus *grüßen* und *kuscheln* evoziert dabei einen Effekt von Taktilität, der sich nicht auf dieses soziale Netzwerk beschränkt: So heißt das virtuelle Berühren auf anderen sozialen Netzwerken „Poking“ (also „anstupsen“ bei Facebook.com) oder „Antippen“ (bei Unister.de). Zumindest auf der semantischen Ebene des Bildes und des Neologismus verweist das „Gruscheln“ somit auf einen taktilen Effekt. Die scheinbar leibliche Gegenwart anderer wird dadurch „spürbar“.

Dass elektronische Massenmedien der Fernübertragung vor allem den Tastsinn mit Reizen versorgen sollen und nicht etwa vorrangig hör- oder sichtbar machen, darauf hat zuerst mit Nachdruck Marshall McLuhan hingewiesen.<sup>1</sup> In seiner dritten Monographie „Understanding Media“ (McLuhan 2003) – im Untertitel „The Extensions of Man“ – , die ihn zum *public intellectual* beförderte und zum „Propheten“ eines immer populärer werdenden Medienbegriffs in den 1960ern und 1970ern machte, beschreibt McLuhan, wie die elektronischen Medien der Fernübertragung vom

---

<sup>1</sup> Nicht zu vergessen sei an dieser Stelle der Aufsatz von Walter Benjamin, der bereits in den 1930ern in der schnellen Schnittfolge und der überlebensgroßen Leinwand des frühen Kinos eine physische „Chockwirkung“ vermutete (vgl. Benjamin, Walter (2000 [1934/1935]): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Lorenz Engell et al. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA, S. 18-33).

Telegraphen über das Telefon, Radio bis hin zum Fernsehen die seit der Gutenberg-Galaxie dominante Kultur des Drucks verdrängen und anstelle der Literalität eine neue Oralität hervorbringen – eine Kultur des Sehens wird ersetzt durch eine Kultur des Hörens. Denn zentral für McLuhans Ansatz ist dabei die zunächst paradoxe These, dass Medien den Körper nicht nur von seinen Möglichkeiten der Wahrnehmung, Fortbewegung oder Herstellung amputieren, sondern gleichzeitig neue Wahrnehmungsmöglichkeiten schaffen: Der Niedergang einer bislang gesellschaftsprägenden Buchkultur durch das Fernsehen, so McLuhan zuvor in „The Gutenberg Galaxy“ (McLuhan 1997), habe so auch einen Aufgang neuer Sinnlichkeiten bedeutet, anstelle der Literalität zeichne sich eine neue Oralität ab.<sup>2</sup> Eine neues Medium „shifts the ratios among all the senses“ (McLuhan 2003, 95) deren mögliche Neuordnung in einer Zeit neuer Medien und ihrer Anwendung ansteht: „It is the entire system that is changed. The effect of radio is visual, the effect of the photo is auditory“ (ebd.).

Für das Zeitalter des Fernsehens, unter dessen Eindruck er schreibt, prognostiziert McLuhan eine Wiederentdeckung des Tastsinns als Abkehr vom Hören.<sup>3</sup> Nachdem die Photographie den Hörsinn und das Radio den Sehsinn wiederbelebt hatten, wirke das Fernsehen als audiovisuelles Medium nun taktil:

„The TV image requires each instant that we ‚close‘ the spaces in a mesh by a convulsive sensuous participation, that is profoundly kinetic and tactile, because tactility is the interplay of the senses, rather than the isolated contact of skin and object.“ (ebd., 419)

Im Tastsinn als Hand-Sinn manifestiert sich der Zusammenschluss von Sinneswahrnehmung und Werkzeug. Was mit der Hand bedient wird, ist Werkzeug auf der einen Seite, und Objekt des Erfühlens auf der anderen. So gewinnt der Sinn des Tastens den Nimbus von (Inter-) Aktivität: Die Hand kann gleichzeitig passiv fühlen und aktiv tätig werden. In der Nachfolge McLuhans hat Derrick de Kerckhove das Tasten als Hand-Sinn als den wesentlichen Sinn interaktiver Medien herausgestellt. Er grenzt es damit explizit vom passiven rein rezeptiven Sehen ab. Nach de Kerckhove werde sich der Mensch mittels der Technologien der Interaktivität

---

<sup>2</sup> Besonders deutlich wird der Zusammenhang zwischen Buchkultur und Sinnesapparat m. E. aber erst in der Zusammenführung der *Gutenberg Galaxy* und *Understanding Media* bei ONG, Walter J. (1981 [1967]): *The Presence of the Word. Some Prolegomena for Cultural and Religious History*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, Kap. 1: The Word and the Sensorium, S. 1-16.

<sup>3</sup> McLuhans Thesen können nicht losgelöst von einer sich abzeichnenden Vorherrschaft des Fernsehens Mitte der 60er Jahre betrachtet werden, so spricht Castells von einer „McLuhan-Galaxis“ unter dem Eindruck des „Neuen“ des Mediums Fernsehen (vgl. CASTELLS, Manuel (2001): *Das Informationszeitalter. Band 1: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*. Leverkusen: Leske und Budrich Verlag, S. 378ff.).

als taktiles Wesen neu entdecken. Die Grundlage aller interaktiven Erfahrung sieht auch er im Fernsehen: Die *Abtastung* des Fernsehschirms (mit dem Auge) sei eine im McLuhanschen Sinne taktile (und zugleich visuelle und auditive) Erfahrung: „Fernsehen ruft unvermeidlich multisensorische Antworten hervor, die unseren ganzen Leib ins Spiel bringen“ (de Kerckhove 1993, 147). Virtuelle Realität als konsequente Fortsetzung des Fernsehens mit technologischen Mitteln sei eine Erfahrung, die unbedingt der Hand bedürfe. De Kerckhove negiert das Klischee eines passiven Fernsehkonsumenten, indem er die Fernbedienung und den Videorekorder als taktil-aktive Elemente benennt, die der durch den Computer möglich gewordene Autonomie den Weg bereitet habe. So sieht er in den modernen Kommunikationsmöglichkeiten die Möglichkeit der Rückkehr des Menschen zu einer Gesellschaft, die sich durch elektronische Medien annähert, anstatt sich zu entfernen – ein Phänomen, das sein Lehrer McLuhan in den 1960ern als *global village* beschrieben hatte:

„Heutzutage wird [das] alte Konzept der Raumzeit [...] durch Elektrizität zu einer Einheit umgeformt und verwandelt sich durch Virtuelle Realität und Telekommunikation in einen wiedervereinigten und nahtlosen, unabdingbaren Lebensbezug.“ (ebd., 142)

Spätestens seit der Einführung des Fernsehens scheinen Hören und Sehen nicht auszureichen, um die sinnlichen Eindrücke der Medien zu beschreiben. Während die Distanzsinne Hören und Sehen dabei als Sinne einer obsoleten, durch Bilder und Töne berausenden Medienkultur angesehen werden, wird bei de Kerckhove durch die Bemühung ganzkörperlicher bzw. nahsinnlicher Metaphern die prinzipielle Interaktivität der sogenannten „neuen Medien“ herausgestellt. Paul Virilio hat immer wieder darauf hingewiesen, dass Technologien räumliche Entfernungen durch Simulationen aufheben und dieser Beobachtung die Kritik einer zunehmenden Ununterscheidbarkeit von Virtualität und Aktualität angeschlossen. Mit der Simulierbarkeit von Taktilität und der Fähigkeit zur Distanzübertragung von Gefühlem, „bei dem das ‚Hochrelief‘ des Ferntastens die akustische ‚high fidelity‘ und die optische ‚Hochauflösung‘ ergänzt“ (Virilio 2001, 59), wird also Taktilität zu einer prinzipiellen Metapher für die Unmittelbarkeit der Interaktion im Internet. Vor diesem Hintergrund bleibt jedoch fraglich, ob nicht gerade durch das Simulierbarwerden von Taktilität, wie sie von den neueren Interfaces ermöglicht wird, die Evidenz des Taktilen als Nahsinn in Frage gestellt wird.

Die durch die Metapher von Taktilität hervorgerufene Ununterscheidbarkeit von Aktualität und Virtualität gipfelte im November 2006 auf studivz.net, als sich verschiedene Nutzer zum Ziel machten, anhand ihres Profilbilds als besonders

attraktiv erachtete Nutzerinnen massenhaft zu „gruscheln“. Betroffene Nutzerinnen mussten etliche Benachrichtigungen bearbeiten, bevor sie sich wieder im Netzwerk bewegen konnten. Dieser virtuelle Sexismus artete für die betroffenen Nutzerinnen in eine tatsächliche Bedrohung aus, da sie sich nicht mehr „offen“ durch das Netzwerk bewegen konnten: Einige Nutzerinnen befürchteten, aufgrund fehlender Anonymisierung tatsächlich Opfer von Übergriffen zu werden (vgl. Stöcker 2006). Virtueller Sexismus wird also vor allem dort wirksam, wo die Aktualität des Tastsinns – wenn auch bloß in metaphorischer Ausprägung – als reale Bedrohung geradezu *spürbar* wird. Wenn also bei der Benutzung sogenannter „neuer“ Medien durch Taktilität eine neue sinnliche Qualität bemüht wird, wenn die Distanzsinne Hören und Sehen durch das nahsinnliche Tasten ergänzt wird, ist fraglich, ob diese neue Art der Wahrnehmung und der Wahrnehmbarkeit den selben repressiven Repräsentationsmustern folgen, wie sie von einer feministischen Kulturwissenschaft auf den Ebenen des Sichtbaren und des Hörbaren bereits festgestellt worden ist.

### **Leibliche Metaphorik**

Die McLuhansche Vorstellung von Medien als „extensions of men“ stellen Medien und Körper in ein enges Wechselverhältnis. Sie sind die Folge von Übertragungen von einer Bedeutung in eine andere: Die Technik- und Medientheorien, die seit Ernst Kapp über Günter Anders und André Leroi-Gourhan Organmodelle als Grundlagen oder Ursachen von symbolischer oder materieller Veräußerungen ansehen, oder wenn, wie bei McLuhan und de Kerckhove, umgekehrt mediale Modifizierungen von Umwelt zu Ursachen organischer Veränderungen werden – beide Modelle übertragen den Inhalt des Organischen und Körperlichen auf ihre Medienmodelle. Sie sind damit, im Wortsinne, Metaphern, begriffliche Projektionen ihrerseits<sup>4</sup>. McLuhan selbst hat die von ihm geprägte Metapher bis ins Letzte ausgereizt, indem er später vom Medium als „Massage“ sprach (vgl. McLuhan/Fiore 1967) – ein Wortspiel, das bezeichnenderweise – so wird kolportiert – auf einem Tippfehler beim Setzen des Buchs zurückzuführen ist.

Georg Christoph Tholen hat McLuhans sinnliches Medienmodell als eine „Metaphorik anthropologischer und instrumenteller Diskurse“ (Tholen 2002, 26) bezeichnet und kritisiert. Denn mit der Einführung des Computers, so Tholen, gewinne diese organozistische Vorstellung von Medien eine neue Qualität. Der Computer als Medium könne nicht mehr mit den Maßstäben des Werkzeuges oder der symbolischen Äußerung gemessen werden:

---

<sup>4</sup> Zur Metapher als Übertragung vgl. Black, Max (1983 [1954]): Die Metapher. In: Anselm Haverkamp (Hg.), *Theorie der Metapher*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 55-79.

„[J]ede an die Funktionen des Körpers gebundene Metaphorik, welche die Ersatzwelt der technischen Medien auf die Erweiterung oder Amputation des Körpers und seiner Sinnesorganisation reduziert [...], erleidet in ihrer zeitgenössischen Variante dank der unspezifischen Vielfalt, die das digitale Medium jenseits mechanischer oder organischer Bilder eröffnet, eine nachhaltige Irritation.“ (Tholen 2002, 19)

Wenn sich also bei der immateriellen Interaktion im Internet diese sinnlichen Metaphern wiederholen, und, wie später zu zeigen sein wird, bei neuesten Entwicklungen im Bereich des Computerspiels und des Cybersex die leibliche Metaphorik wörtlich genommen wird indem Interfaces tatsächlich taktile Stimuli erzeugen, muss eine bis heute so wirkungsmächtige Medientheorie wie die McLuhans im Hinblick auf die Begrifflichkeit von der Taktilität neu gelesen werden. Denn dann ist, wie John Durham Peters auf einer Tagung zu einer heutigen Relektüre McLuhans gezeigt hat, das Eigentliche des Metaphorischen hinfällig: „A metaphor at the same time *is* and *is not*. With McLuhan, the metaphor only *is*“ (Peters 2007).

Neueste Interfaces stellen neben Bildern und Tönen auch taktile Reize zur Verfügung. Damit stellt sich für eine Medientheorie, die das sinnliche Eingreifen medialer Apparaturen in die Wahrnehmung untersucht, die Frage, ob das Taktile als das „Neue“ interaktiver Medien tatsächlich neue Repräsentationsformen bietet, oder ob umgekehrt die Repräsentationsmuster visueller oder audiovisueller Medien schlichtweg reproduziert werden.

### **Rekurs: Dualismen des Tastsinns**

Die neuere Phänomenologie hat die Dualität des Tastsinns herausgestellt, die erst in der Geste des Selbst-Berührens zusammenfällt. Der Wahrnehmungsapparat gehört selbst zum Körper und darin drückt sich der eigentümliche „Doppelstatus des Leibkörpers“ (Waldenfels 1999, 18) aus: Der Körper ist für die sinnliche Wahrnehmung des Tastens sowohl Subjekt als auch Objekt der Beobachtung.

Wie Claudia Benthien gezeigt hat, ist die Haut als Objekt von Sinneswahrnehmungen unterschiedlichen Diskursen unterworfen. Zentral sei dabei das Verhältnis von Haut zum Sehen: „Diese beiden Sinneskomplexe wurden oft als komplementär oder konträr, zuweilen aber auch analog verstanden“ (Benthien 1999, 222). Benthien zeigt damit die Aristotelische Tradition auf, die seit der Nikomachischen Ethik die fünf Sinne in Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Fühlen unterscheidet und sie gleichsam in eine Hierarchie stellt (vgl. John 2001): Riechen und Schmecken sind in dieser Tradition „gröbere“, Sehen und Hören „feinere“ Wahrnehmungsarten. Benthien nimmt nun in Rückbezug auf die Phänomenologie eine Ausdifferenzierung von Haut-Fühlen und Hand-Tasten vor: Anders als die Haut, die historisch meist als *Objekt* der

Fernwahrnehmung, als Zu-Sehendes<sup>5</sup> oder als „gröberes“ Organ des Berührt-Werdens kodiert wurde, ist die Hand ein Organ „feineren“ Berührens. Anders als die Haut erfordert das aktive Wahrnehmen, das haptische Berühren, Nähe. Eine historisch stabile dichotomische Trennung der Sinne in nah und fern, aktiv und passiv, innen und außen, grob und fein tritt so in der Dualität des Tastsinns zutage: Der passive, der Haut zugeschriebene Teil zeichnet sich aus als Ort der visuellen, von außen gerichteter Wahrnehmbarkeit oder des diffusen, nach innen gerichteten Fühlens. Der aktive Teil des haptischen Tastens, des Er-fühlens, ist ein der Hand zugeschriebener Ort des Be-Greifens:

„Betrachtet man das Tasten als rein kognitive Leistung, so erscheint dieser Sinn als elementar, da er Leistungen vollbringt, die von den sogenannten höheren Sinnen vorausgesetzt werden, oder er erscheint als primitiv, da er rudimentärere Leistungen erbringt als jene.“ (Waldenfels 2002, 64f.)

Die Dualität des Tastsinns als Sinn des passiven Berührt-werdens und des aktiven Be-tastens findet, wie Claudia Benthien weiter zeigt, ihre Entsprechung in der Dualisierung der Geschlechter. Demnach komme „das Emotive und das ‚Seelische‘ überhaupt nicht ohne Rekurs auf das Taktile“ (Benthien 1999, 224) aus. Während jedoch das diffuse „Gefühl“ des Emotiven in historischen Darstellungen durch weibliche Figuren allegorisiert wurde, fällt das aktive Be-tasten, aber auch das kreative, entdeckende Er-tasten eher in eine Sphäre männlich kodierten Wahrnehmens. Sexualität stellt sich unter einer historischen Perspektive von Taktilität somit als nahsinnliche, „intime Zweisamkeit“ (ebd., 227) dar, in der das Er-tasten der männlichen Hand, das Befühlt-werden hingegen der weiblichen Haut zugeschrieben wird, und: „Das Sehen wird gegenüber dem Tasten als zwar vorgängig, aber für die Erfüllung des Begehrens als defizitär bestimmt“ (ebd., 267).

Benthien verweist damit auf die Traditionen einer feministischen Filmtheorie, die unterschiedliche Repräsentationsformen des Film, auf der Ebene des Bildes bzw. des Blicks (vgl. Mulvey 1998) und auf der Ebene des Tons (vgl. Williams 1995, 166ff.) fest gestellt hat. Werden also diese Dichotomien des Audiovisuellen, des Films und seinen historischen Genres, also von Mann/ Subjekt/ aktiv/ sehen/ hören auf der einen Seite und Frau/ Objekt/ passiv/ sichtbar/ hörbar auf der anderen, auf das Medium Computer übertragen, das neben audiovisuellen Reizen auch taktile Stimuli anbietet, so lässt sich für den neu entdeckten Tastsinn eine neue Dichotomie von Hand und Haut konstatieren: die des aktiv-tastenden Mannes und der passiven, betasteten Frau.

---

<sup>5</sup> Benthien betreibt eher eine Diskursanalyse der Haut unter den Aspekten der Sichtbarmachung und Repräsentation, weniger eine Phänomenologie des Tastsinns.

## Computerspiele: Männer tasten, Frauen fühlen

Eine grundsätzliche Verschiedenheit der Geschlechter nehmen auch die Hersteller von Computerspielen an, wenn es darum geht, Spielerinnen als Zielgruppe zu erschließen: „Überhaupt ticken Frauen ganz anders, was die Anforderungen an Computerspiele betrifft“ (Electronic Arts 2006, 2) heißt es beispielsweise in einem Magazin des Spieleherstellers *Electronic Arts*. Dort werden auch die historischen Zuweisungen von Sehen/Aktivität als männlich und Fühlen/Stimuliert-werden als weiblich für ein adäquates, auf Frauen zugeschnittenes *gameplay* durchgehalten:

„Die Aufmerksamkeit des Spielers kann auf verschiedene Weise aufrecht erhalten werden. Männer reagieren auf visuelle Reize, Frauen eher auf emotionale oder taktile Stimuli. Spiele, die auf schnellen Bewegungen und Special Effects basieren, erreichen daher vor allem ein männliches Publikum.“ (ebd., 13)

Als auf solchen Annahmen fußend muss auch das 2001 bei United Game Artists erschienene Spiel *REZ* betrachtet werden: Dort muss sich der Spieler durch eine selbstreferenzielle *story* bewegen, in der die Erde von Überbevölkerung bedroht ist und mittels einer künstlichen Intelligenz namens „Eden“ gerettet werden soll. Der oder die SpielerIn bewegt sich dabei durch ein visualisiertes Computernetzwerk und muss gegen dessen Bedrohung durch Viren angehen und Netzwerkknoten überwinden, um bis zu *Eden* vorzudringen. Dabei ist die Grafik eng an die akustische Darstellung gekoppelt, und ein *rumble*-Mechanismus des *gamepads* versorgt den Spieler mit taktilen Reizen. Die Besonderheit von *REZ* besteht in dieser synästhetischen Darstellung; jeder Knopfdruck und jedes zerstörte Hindernis erzeugen visuelle Effekte und Töne, die sich mit dem visuellen Ambiente und dem *soundtrack* zusammenfügen und somit nicht nur die Handlung des eigenen Avatars beeinflussen, sondern auch dessen diegetische Umwelt ästhetisch umformen. Als Spiel für Heimkonsolen verfügt es somit über eine Ästhetik, die sich durch ein hohes immersives Potential auszeichnet und prinzipiell für den heimischen, familiären Gebrauch bestimmt ist (vgl. Lischka 2002, 70).

Ein nicht im Standardpaket des Spiel enthaltener Controller, der als Sonderzubehör erwerbbar ist, macht *REZ* zu einem Versuch, mittels Spiel ein (heterosexuelles) Paarerlebnis zu generieren und somit die Intimität einer Heimkonsole mit einer intimen Zweisamkeit durch Taktilität zu kombinieren: ein Vibrator, der ausschließlich taktile Stimuli wiedergibt und über keinerlei Möglichkeiten des Inputs verfügt. Die Spielerin Jane beschreibt das Spiel in einem explizit auf Spielerinnen ausgerichteten Online-Magazin wie folgt:

„Even without the trance vibrator, the game puts you into a trance state – it's [...] a

game of pure sensation. The goals are simply to progress to the next level - not so complicated. But getting there is a sublime visual and aural experience. There's also an invincible ‚travelling‘ mode, if you want to just sit back and move through the levels without worrying about your avatar's taking damage.” (Jane 2002)

Dieses passive *travelling* ohne das Erfordernis eines Eingreifens in die Spielhandlung beschreibt Jane auch als den wesentlichen Vorteil des Spiels mit zwei Spielern. Jane spielt mit ihrem Partner zusammen, sie *wird bespielt*, indem ihr Partner die sensomotorische Steuerung übernimmt, während Jane über den Zusatzkontroller nur das *feedback* empfängt. Justin, Janes Partner, weist hingegen auf die Unmittelbarkeit der Interaktion Mensch-Maschine-Mensch hin: „It was a bit odd,’ said Justin, ‚my fingers were working the controls, but they were also kind of working you.“ (ebd.). Allerdings fragt sich Jane auch, ob sie in einem masturbativen Akt selbst die sensomotorische Steuerung des Spiels wie das Empfangen des *feedbacks* übernehmen könnte: „I found it's tough to actually play the game and use the controller in nasty ways at the same time“ (ebd.).

### **Teledildonics**

Für den Computer ergibt sich also das Problem, ob nicht gerade durch diese taktilen Stimuli, die solche Interfaces bereithalten, die Evidenz und Nähe des Tastens in Frage gestellt wird. Ziel dieser Interfaces ist es, auch und vor allem da Berührungen zu ermöglichen, wo keine körperliche Anwesenheit möglich ist: Die Form der sexuell-taktilen Interaktion verändert sich, wenn nicht mehr unter Anwesenden, sondern unter Abwesenden über eine Distanz sexuelle Stimulierungen gleichsam übertragen werden können. Howard Rheingold hat dafür den Begriff der *Teledildonics* geprägt. „Mit Hilfe einer Technologie, die es noch nicht gibt [...]“ schreibt Rheingold 1991, ließe sich in Zukunft erotische Zweisamkeit auch über räumliche Distanz erfahren, indem nämlich Tastimpulse als Daten über Entfernungen übertragen und durch *feedback* an einem anderen Ort wieder in Tastempfindungen umgewandelt werden könnten. Als eine wörtlich genommene Metapher für Rheingolds Wortneuschöpfung muss deshalb ein Produkt gesehen werden, das seit 2003 über das Internet vertrieben wird: Der *Sinulator* ist ein Vibrator, der über USB-Anschluss herkömmlicher Computer mit dem Internet verbunden werden kann, und der über Entfernung mittels eines speziellen graphischen Interfaces – das sich in einer visuellen Metapher als ein Flugzeugcockpit darstellt – gesteuert werden kann.<sup>6</sup> Dieses graphische Interface ist für die Benutzung mit der Mouse konzipiert: In einem ca. 300x900 Pixel großen Fenster, das sich nach der Eingabe des Namens des zu

---

<sup>6</sup> Vgl. Website des Herstellers: <http://www.sinulator.com>.



steuernden Vibrators auf der Webseite des Herstellers öffnet, können mittels Mouse unterschiedliche Hebel bedient werden, die als Signale an den Vibrator einer ebenfalls mit dem Internet verbundenen Empfängerin<sup>7</sup> übermittelt werden. Die Geschwindigkeit des Vibrators, seine Intensität und diverse Extras sind dabei über unterschiedliche Hebel steuerbar, zuschaltbare Soundeffekte versorgen den/die Steuernde mit einem Eindruck davon, in welchem Stadium des Aktes die Liebenden sich gerade befinden. Der bevorstehende oder zu erwartende Orgasmus der Partnerin wird zudem auf verschiedenen Instrumenten in der Form von Tachometern und Höhenmessgeräten visualisiert: Weibliche Sexualität stellt sich durch eine solche Koppelungsphantasie als Ergebnis einer Abfolge von Hebelbewegungen dar, die über den nötigen – männlich-haptischen – Eingriff gesteuert und geregelt werden kann: Paul Virilio hat die Möglichkeit von Telesexualität an einer anderen Stelle kritisiert, gleichzeitig aber (wenn auch mit katholischem Impetus) darauf hingewiesen, dass Konzepte wie das der Ehe sich dadurch auflösen könnten:

„Da der kybernetische Orgasmus sich nunmehr der Geschwindigkeit der elektromagnetischen Wellen verdankt, ist der Unterschied zwischen der Ekstase und der Diastase nicht nur klein sondern winzig. Wenn die Entfernung zwischen den (interaktiven) Liebenden sie in einem solchen Maße einander nähert, daß sie den Fernsten lieben wie sich selbst, dann ist der Gegensatz zwischen Scheidung und Hochzeit ein für alle mal aufgehoben.“ (Virilio 2001, 162)

## **Resümee**

Der Tastsinn zeichnet sich durch die Dualitäten von selbst/fremd, aktiv/passiv, Objekt/Subjekt aus. Er ist also sowohl ein nach innen gerichtetes Gefühl bei Berührung, als auch eine nach außen gerichtete Praktik in der Tätigkeit der Hand. Mit der Einführung und Verbreitung des Computers, dem „Universalmedium“, das alle anderen Medien in sich aufgehen lässt, scheint zunächst unfraglich, ob sich eine neue sinnliche Qualität konstatieren lässt. „Vor unseren ungläubigen Augen beginnen alternative Welten aus den Computern aufzutauchen“, schreibt Flusser bereits 1991,

„aus Punktelementen zusammengesetzte Linien, Flächen, bald auch Körper und bewegte Körper. Die Welten sind farbig und können tönen, wahrscheinlich können sie in naher Zukunft auch betastet, gerochen und geschmeckt werden“ (Flusser 1998, 202).

Somit eignet sich der Tastsinn mittlerweile nicht nur zur Eingabe, zum Input in den Computer (durch Tastatur, Mouse, Joystick), sondern wird mittels neuer und

---

<sup>7</sup> Obwohl die herstellende Firma mittlerweile auch Endgeräte ohne geschlechtliche Zuschreibung an die Zielgruppe anbietet, sind es fast ausschließlich Frauen, die das Produkt auf der Webseite als *Testimonials* bewerben. Falls Männer zu Wort kommen, sprechen sie von „her toy“, so dass an dieser Stelle explizit von Empfängerinnen bzw. Partnerinnen ausgegangen werden soll.

neuester Interfaces auch als Reizeempfänger für den Output von Computern oder Spielekonsolen eingesetzt.

In der Medientheorie in der Nachfolge McLuhans wird der Tastsinn – zunächst als Metapher, bei de Kerckhove buchstäblich – zum Leitsinn der „neuen Medien“, die Interaktivität und den ständigen Zusammenschluss aller Menschen zum *global village* gewährleisten soll: „In the electric age, we wear all mankind as our skin“ (McLuhan 2003, 70). Taktilität und Propriozeption sind nicht erst durch die Möglichkeiten neuester Hard- und Software-Entwicklungen virulent geworden, sondern, zumindest als Metapher, bei Medienbrüchen seit der Einführung des Fernsehens immer schon genutzt worden, um Mensch und Technik aneinander anzunähern. Die Annäherung fand und findet dabei sowohl auf metaphorischer Ebene, als auch durch das Wörtlichnehmen dieser Metaphern statt:

„Dekonstruiert man diese in zeitgenössischen Medientheorien durchaus virulente Metaphorik des Leiblichen und Instrumentellen nicht, werden [...] nach dem anthropologischen Schema der Ähnlichkeit metaphorische oder imaginäre Ersetzungen vorgenommen und diese als das eigentliche Wesen des Menschen oder der Technik apostrophiert.“ (Tholen 2002, 50)

In den zwei angeführten Beispielen – für die es sicherlich Gegenbeispiele gibt, und die seitens der Hersteller nicht explizit zum Einsatz für heterosexuelle Paare beworben werden – lässt sich erahnen, wie die historischen Dichotomien der Heteronormativität in eine Ära verlängert werden, in denen nicht nur Bild, Ton und Text, sondern auch taktile Stimuli medial vermittelbar sind.

## Literatur

Benthien, Claudia (1999) : *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*. Reinbek: Rowohlt.

Electronic Arts (Hg.) (2006): *EA Das Magazin*, Nr. 4/2006, S. 2.

Flusser, Vilém (1998 [1991]): Digitaler Schein. In: ders., *Medienkultur*. Hg. von Stefan Bollmann. Ffm: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 202-215.

Jane (2002): *Sex in Games: Rez+Vibrator*, online:

[http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex\\_in\\_games\\_rezvibrator.html](http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex_in_games_rezvibrator.html)  
am 01.10.2007.

John, Matthias (2001): Historisch-philosophischer Exkurs über den Tastsinn. In: Martin Grunwald / Lothar Beyer (Hg.), *Der bewegte Sinn. Grundlagen zur haptischen Wahrnehmung*. Basel et al.: Birkhäuser, S. 15-24.

Kerckhove, Derrick de (1993): Touch versus Vision: Ästhetik neuer Technologien. In: Wolfgang Welsch (Hg.), *Die Aktualität des Ästhetischen*. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 137-168.

- Lischka, Konrad (2002): *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Heidelberg: Heise.
- McLuhan, Marshall (1997 [1962]): *The Gutenberg Galaxy*. Toronto: Univ. of Toronto Press.
- McLuhan, Marshall (2003 [1964]): *Understanding Media. The Extensions of Men. Critical ed.* Corte Madera: Gingko Press.
- McLuhan, Marshall / Fiore, Quentin (1967): *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Mulvey, Laura (1998 [1973]): Visuelle Lust und narratives Kino. In: Franz-Josef Albersmeyer (Hg.), *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam, S. 389-408 .
- Peters, John Durham (2007): McLuhan: Medieval and Modern. Vortrag im Rahmen der Tagung *Re-Reading McLuhan: An International Conference on Media and Culture in the 21st Century*. Thurnau.
- Rheingold, Howard (1995 [1991]): Teledildonics und darüber hinaus. In: ders., *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*. Reinbek: Rowohlt, S. 329-350.
- Stöcker, Christian (2006): Sex-Stalker im Studentennetz. In: *Spiegel-Online* vom 27.11.2006, online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,450866,00.html>, am 01.10.2007.
- Tholen, Georg Christoph (2002): *Die Zäsur der Medien*. Ffm: Suhrkamp.
- Virilio, Paul (2001): *Fluchtgeschwindigkeit*. Ffm: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Waldenfels, Bernhard (1999): *Sinnesschwellen*. Ffm: Suhrkamp.
- Waldenfels, Bernhard (2002): *Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie. Psychoanalyse. Phänomenotechnik*. Ffm: Suhrkamp.
- Williams, Linda (1995): *Hardcore. Macht, Lust und die Tradition des pornographische Films*. Basel: Stroemfeld.

**Michael Andreas**, Magister der Film- und Fernsehwissenschaft. Der Text bezieht sich auf Überlegungen seiner Magisterarbeit „Technik, die uns auf den Leib rückt. Taktile und propriozeptive Interfaces als Utopien der Unmittelbarkeit“ (2007).

Kontakt: michael.andreas-at-rub.de