2016/12 Thema

https://www.jungle.world/artikel/2016/12/swipe-match-love

Dating wird zum Spiel

Swipe, Match, Love

Von **Federica Matteoni**

Gamifizierte mobile Dating-Apps lassen die Partnersuche wie ein Spiel aussehen und sind deshalb extrem erfolgreich. Über die Vorteile eines tinderisierten Liebeslebens.

Partnersuche kann eine verdammt ernste Angelegenheit sein, allerdings nur dann, wenn man es wirklich ernst meint. Und das muss nicht sein. Wer das Flirten in einer Zeit gelernt hat, in der man noch Telefonnummern austauschen und potentielle Partnerinnen oder Partner sogar ansprechen musste, erinnert sich vielleicht noch daran, wie quälend lang, kompliziert und verunsichernd die ersten Annäherungsversuche an die oft unnahbaren Angehimmelten waren. Hatte man die Zielperson dann irgendwie rumgekriegt, konnte man eine Weile nicht nur das Liebesglück genießen, sondern auch das Gefühl, etwas erreicht zu haben: Es war harte Arbeit, und zwar jedes Mal. Denn das Ziel war fast immer ein hohes und es hatte mit Liebe zu tun. Für manche Erfolge hat sich die Anstrengung gelohnt. Aus einigen sind richtige Beziehungen entstanden, solche, die Jahre gehalten haben; solche, in denen Harmonie, Zusammenhalt und Vertrauen eine Rolle spielten. Solche, die Krisen überstanden haben. Diese Liebesprofis wurden von denjenigen, die ihre Arbeit nicht so ernst nahmen oder darin immer wieder versagten, gleichzeitig bewundert, beneidet und gehasst. Und dann passierte es. Irgendwann war die Liebe weg und sie wurden als Mitt- oder Enddreißiger unerwartet wieder Single. Sie fanden sich in einer Welt wieder, in der die gute alte Liebesarbeit nicht mehr das war, was sie kannten. Schlimmer: Sie war nichtmal mehr nötig. Nirgendwo konnten sie ihre Kompetenzen so zum Einsatz bringen wie in der Zeit, in der die Partnersuche noch bestimmte physische Zeiten und Orte benötigte. Sie waren aufgewacht aus dem Schlaf der harmonischen Beziehung mitten in der Hölle der heutigen hookup culture. Man muss kein weltfremder, kulturpessimistischer Technologieverweigerer sein, um dem kombinatorischen Spiel, das durch Dating-Apps wie etwa Tinder, Zoosk, Lovoo und Ok Cupid möglich geworden ist, skeptisch gegenüber zu stehen. Für die Generation Y gehören solche Möglichkeiten ganz selbstverständlich zum Prozess der Suche nach potentiellen Partnerinnen und Partnern. Man muss sich nicht einmal bewusst entscheiden, mitzuspielen: Diese Instrumente werden genutzt, einfach weil es möglich ist. Jung sein ist dafür keine Voraussetzung, ein immer wieder nach Bestätigung verlangendes Ego und die Bereitschaft, sich in Szene zu setzen und sich,

beziehungsweise das eigene Profil, ständig zu optimieren, sind allerdings von Vorteil. Das kann man üben. Für viele ist der Schritt, überhaupt eine Dating-App auf das Smartphone herunterzuladen – oder gar sich mit dem eigenen Facebook-Profil anzumelden – erst einmal befremdlich. Doch dann erzielt der Matching-Algorithmus erste Treffer und es ist erstaunlich, wie schnell der erste Satz im Chat fällt. Der klingt häufig in etwa so: »Ich wollte das ausprobieren, ich bin eigentlich nur zum Spaß hier.« Was wie eine verklemmte Verlegenheitsfloskel klingt, trifft die Sache ziemlich genau auf den Punkt. Denn Tinder und die vielen Apps, die nach dem Tinder-Prinzip funktionieren, sind nicht mehr und nicht weniger als ein Online-Spiel mit Option auf Reality-Modus. Die App ist aufs Wesentliche reduziert. Die Anmeldung über Facebook erleichtert das lästige Anlegen eines ausführlichen Profils. Maximal sechs Fotos zum Hochladen und maximal 500 Zeichen zur Selbstbeschreibung sind möglich, die Suche wird dann nach Alter, Geschlecht und Umkreis verfeinert und schon kann es losgehen. Die angezeigten Dating-Vorschläge lassen sich nach dem Prinzip »hot or not« mit einer einfachen Wischgeste, dem Swipe, nach links aussortieren. Swipen sich zwei User gegenseitig nach rechts, heißt es: »It’s a match!« Mehr ist nicht nötig. Schon kann man miteinander chatten und den Rest – von »Bist du eher der Hunde- oder der Katzentyp« bis »Schick mir ein Foto von deinem Arsch« – ganz easy im direkten Gespräch klären. Weltweit hat Tinder nach Angaben des Mutterkonzerns Match.com 59 Millionen aktive Nutzerinnen und Nutzer, davon sind 4,7 Millionen zahlende Kunden. Rund zwei Millionen sind es in Deutschland. Der Erfolg der App beruht unter anderem darauf, dass das schnelle Wischen eher als Spiel betrachtet und erlebt wird denn als ein klassischer Suchvorgang. Das macht die Sache unverfänglicher – mir fehlt eigentlich nichts, ich bin nur zum Spielen hier. Das legen auch erste Studien zur Nutzung von Tinder nahe. Bei einer Ende 2015 veröffentlichten explorativen Studie der Fresenius-Hochschule in Köln unter dem Titel »Match me if you can« gaben nur die Hälfte der 436 Studienteilnehmerinnen und -teilnehmer an, auf der Suche nach einer festen Partnerschaft zu sein. Die App werde eher aus dem Wunsch nach Zeitvertreib, Amüsement und Bestätigung genutzt. Während Frauen sich durch die Anzahl von Matches und Dates bestätigt fühlten, so Professorin Wera Aretz, Leiterin der Studie, bemäßen Männer ihren in erster Linie durch die Anzahl der Sexualkontakte, die aus ihrer Tinder-Nutzung resultierten. Der spielerische Charakter der App, der sie von herkömmlichen Dating-Portalen unterscheidet, besteht wie bei den meisten Online-Games in der instant gratification, bei der Nutzung: Der Punktestand (die Matches) ist die sofortige Belohnung für die Spielleistung, die sich nicht im stumpfen Wischen nach rechts und links erschöpft, sondern mit der ständigen Optimierung des eigenen Profils verknüpft ist. Wichtig dabei ist das sofortige Feedback, das immer ein positives ist, denn das Schlimmste, was passieren kann, ist, dass ein Chat unbeantwortet bleibt – direkte Zurückweisung gibt es in der Tinder-Welt nicht. Das tut nicht weh ist und ist vor allem schnell vergessen, denn das -infinite scrolling sorgt dafür, dass die nächste Spieloption nur einen Wisch weiter liegt. Apps wie Tinder suggerieren, dass man selbst der Entscheider oder die Entscheiderin ist und dass es ausschließlich Bestätigung geben kann. Und es kommt noch besser: Man kann immer höhere Levels erreichen, ohne dass es ein einziges Mal zu dem kommt, wozu das Spiel angeblich da ist: einer realen Verabredung. Denn oft bedeutet das, das wissen die Tinderer und Tinderellas dieser Welt: Game Over.

© Jungle World Verlags GmbH