

Die Interviewsituation – Organisatorische Rahmung

In diesem Kapitel werden die einzelnen Interviews behandelt und dargestellt. Die Reihenfolge ergibt sich durch die im Leitfaden aufgesetzten Fragen. Dabei wird zu Beginn nach den ersten persönlichen Erfahrungen mit BDSM gefragt, anschließend nach der szenespezifischen Selbstverortung. Hierbei geht es vor allem darum, aufzuzeigen, wie man sich persönlich einer Szene nähern kann und welche integrativen Mechanismen die Szene besitzt. Die Regeln des jeweiligen Events sollen hier noch einmal als Einstieg dienen, um deren explizite Probleme oder Überschreitungen darstellen zu können. Darüber hinaus wird nach den eventspezifischen No-Go-Praktiken und Tabus gefragt, um die Grenzziehung des Events sichtbar machen zu können. Alle Interviewpersonen werden mit den herausgearbeiteten Konfliktlinien konfrontiert. Bei der Interpretation steht der Vergleich der Events im Vordergrund. Zudem wird nach zeitlichen Veränderungen gefragt, welche die Organisator*innen szene- und eventspezifisch wahrnehmen. Jedes beschriebene Event endet mit einem kurzen Resümee der hervorstechenden Merkmale und Besonderheiten.

Play-Party

Das Interview wird mit ATHIA allein und innerhalb der betreffenden Örtlichkeit geführt. Störungen kommen im Vergleich zu den anderen Interviews nicht oder nur wenig vor.

Entdeckung der Vorlieben, erste Erfahrungen

Die Entdeckung der Vorliebe für BDSM fällt zumeist mit der Entdeckung der Sexualität generell zusammen, die durchaus als nicht abschließender Prozess im Lebensverlauf betrachtet werden kann. ATHIA, die Organisatorin der Play-Party, berichtet von gewissen Fantasien, die in diesen Bereich gehen und irgendwann eben auftauchen. Ob man diese Fantasien dann tatsächlich auch realisiert, ist eine andere Frage. Der Umgang mit den Fantasien und die bereits a priori wahrnehmbare soziale Etikettierung von BDSM hindert womöglich Viele an deren Realisierung. In diesem Beispiel tut sich ATHIA mit der Bewusstmachung der sexuellen Vorliebe anfangs schwer:

ATHIA: »Jaja (*lacht*). »äähh« ja (...), gewisse Fantasien hast du irgendwann und früher konnte ich sie zumindest nicht benennen, so: »Was ist denn das?« Und ein guter Freund hat im Prinzip dann irgendwann mal gesagt, seit wann ich denn wüsste, dass ich masochistisch bin.«

Eine erste Annäherung an die Thematik geschieht in diesem Fall über das Internet. Hier finden sich erste Informationen über BDSM und erste Zutrittsmöglichkeiten, vor allem Stammtische und Gesprächsforen, in denen man auch erste Spielpartner*innen kennenlernen kann. Der öffentliche Umgang mit der sexuellen und der non-sexuellen Vorliebe für BDSM wird von ATHIA als eine Art *Outing* geschildert. Ihr Freundeskreis besteht weiterhin gemischt aus Menschen, die selbst auch BDSM praktizieren und Menschen, die keine Vorliebe in diese Richtung verspüren – sie werden innerhalb der Szene auch *StiNos*¹²² genannt. Man kann sagen, die Vorliebe für BDSM gleicht anderen sexuellen Vorlieben – sie werden entweder mit anderen generell geteilt oder die Sexualität an sich ist nicht Gegenstand von Gesprächen. Das wird an der Frage deutlich, ob auch ATHIAs Eltern von ihrer Vorliebe wissen. In diesem Beispiel bestünde das *Outing* aber nicht in der Vorliebe für BDSM, sondern darin, die eigene Sexualität nicht monogam mit ihrem Ehepartner auszuleben.¹²³

122 StiNo (stinknormal): Der Begriff soll BDSM-Praktizierende von Nicht-Praktizierenden unterscheiden, ohne das eine oder das andere als *normal* bzw. *nicht-normal* einzuordnen. Oft wird auch der Begriff *vanilla* oder *kinky vanilla* benutzt. *Kinky vanilla* bezieht sich dann auf StiNo-Sexualität, die BDSM-Elemente aufweist (vgl. hierzu Hoffmann, 2010, S. 382, 412).

123 Das Beziehungsarrangement zwischen ATHIA, ihrem Ehemann und ihrem Spielpartner läuft dabei seit mehreren Jahren stabil, wenn auch nicht ohne Reibungspunkte, die aber in jeder sozialen Beziehung durchaus zur *Normalität* gehören.

ATHIA: »Das wäre ein ziemliches Outing. Ich weiß jetzt nicht, ob die Neigung an sich das Outing wäre oder der Zweitpartner neben dem Mann das größere Outing wäre (*lacht*), das glaub ich fast eher, aber (.) nee, meine Eltern geht das nix an, ich will ja auch nicht wissen, was sie da treiben.«

Als typisches Szenemitglied – obwohl sie die gängige Play-Party mitorganisiert – fühlt sich ATHIA nicht. Für sie ist das typische Szenemitglied eine Person, die möglichst viele ihrer Lebensbereiche auf die Szene ausrichtet (z. B. den kompletten Freundeskreis) oder auch andere Lebensthemen – fernab der Sexualität – mit Szenegänger*innen realisiert. Interessant ist, dass ATHIA die Szene nochmals in verschiedene Interessensgruppen unterteilt:

ATHIA: »Ich sehe es ja eher so, dass diese Szene sich wieder unterteilt. Es gibt welche, die einfach monogam sind quasi, die ihre Leidenschaft auch ausleben wollen. Dann gibt es relativ viele, die dann mal Partnertausch betreiben oder denen es auch egal ist, wer ihnen im Endeffekt den Hintern aushaut, >äähh< also Hauptsache sie kriegen da ihre Dosis Masochismus ab, und insofern würde ich das unterteilen. Ich würde jetzt am Anfang so, Szene (.) ja, STAMMGAST oder so.«

I: »Die auch Sylvester in der Szene verbringen, so in der Richtung?«

ATHIA: »Genau [...]. Das hätte ich jetzt eher so als die Szene im ersten Moment mal (.) definiert, aber wie gesagt, die unterteilt sich in so viele verschiedene Geschichten: Du hast die reinen Masochisten, dann hast du die Rollenspieler, die eher (.) die rein devot sind (.) Ja, schon mal das. Und dann monogam, polygam, bigam oder was es dann alles gibt. Von daher ist es schwer, ein einheitliches Bild zu finden, also ...«

Die Eventregeln

Die Fragen nach den Regelkenntnissen sind in meiner Untersuchung von besonderem Interesse. Wie ATHIA diese Regeln selbst kennengelernt hat, ist ihr nur noch vage in Erinnerung:

I: »Okay, aber die SSC-Regel, die kennst du ja auch.«

ATHIA: »Natürlich.«

I: »Und hier wird ja auch nach der SSC-Regel verfahren bei den Events, ne?! (ATHIA: Ja.) Und wie hast du die SSC-Regel kennengelernt?«

ATHIA: »>ääh< Wie hab ich die kennengelernt? Es war ganz klar, dass du (.) wenn du dich als devoter Part in irgendwelche Hände begibst, wo du dann irgendwann mal wehrlos bist, dass du so was wie ein Codewort hast, wenn du den Typen jetzt nicht kennst. Weil, selbst wenn manche Fantasien Richtung Vergewaltigung gehen, sollte ja trotzdem eine ernsthafte Vergewaltigung vermieden werden. Und, ja. Also, es war eben das Codewort und dann stößt du zwangsläufig im Internet mal auf SSC, also ...«

Wie bereits im Kapitel über die Eventsituation erläutert, wird bei der gängigen Play-Party für alle neuen Gäste eine Führung durch die Räumlichkeiten angeboten. Eine erste intuitive Annahme meinerseits war dabei, dass sich bei dieser Führung die Möglichkeit bietet, auch die Szeneregeln zu kommunizieren. Im Interview macht ATHIA jedoch deutlich, dass die elementarsten Regeln – wie SSC oder der Ampelcode – als selbstverständlich und bekannt vorausgesetzt werden. Die folgende Diskussion soll dabei als Beispiel dienen:

I: »Ja, und [...] wenn du jetzt mal denkst, du bist ja doch schon erfahrener, aber wenn da jetzt mal so Neulinge kommen (ATHIA: ja), hast du ja hier ab und zu auch (...) okay, die Kleiderordnung, und das ist nochmal so ein Problem, da komm ich auch später noch drauf zu sprechen, aber wie werden die eigentlich über SSC informiert? Also, muss man davon ausgehen, dass die das irgendwie mal mitbekommen haben, dass die diese Regeln kennen oder wie wird das weitergetragen?«

ATHIA: »Im Normalfall geht man davon aus, dass es die Leute kennen, und man kriegt es ja auch mit, wie die so miteinander spielen (...) also so ungefähr kriegt man es mit, ob das jetzt was Ernsthaftes [...] ja, du siehst es einfach, ob das noch okay ist oder nicht. Es gab aber auch schon mal ein Fall, da kamen eben zwei sehr junge rein, die haben miteinander gespielt, da bin ich dann auch dazwischen. Da hab ich dreimal nachgefragt, ob mit ihr noch alles okay ist. Also, er hat dann gesagt: »Ja, sie haben ein Codewort«, aber ich kannte das Codewort nicht, das ist der Nachteil, weil es kann sich ja jedes Paar selber eins kreieren quasi, und auf solche schaut du dann, also wenn es heftig zur Sache geht, schaut man dann schon eher drauf. Also, wie gesagt, und da habe ich auch mehrfach gefragt.«

I: »Aber es kommen ja auch ab und zu Neue, wo du dann, wenn du die Führung anbietest (.) Sagst du da zum Beispiel Hausregeln oder ein paar ...?«

ATHIA: »Ein paar Hausregeln, natürlich.«

I: »Und die gängigen Regeln auch? Klar, SSC, oder so was (.)?«

ATHIA: »Nee, das müssen (...) die Paare machen das unter sich aus. Also, davon geh ich einfach mal aus, dass das alles erwachsene Menschen sind, die das schon unter sich ausmachen. Da hätte ich eher, beim Stammtisch oder so, da hätte ich eher Bedenken, dass da mal was nicht ist, aber da gab's auch mal einen Vorfall.«

Die Eventform des Stammtisches wird hierbei als Referenzpunkt verwendet. Als eine Form der ersten Kontaktaufnahme mit der Szene, sozusagen als Außenposten vorstellbar, sind hier mehr Neulinge anzutreffen, obgleich sie vermutlich dabei nicht die Mehrheit bilden. Die Wahrscheinlichkeit, dass manche Regeln noch nicht bekannt sind, ist hier demnach größer.

Für dieses Event werden von ATHIA keine weiteren spezifischen Regeln als die bereits beschriebenen Hausregeln genannt. Dennoch berichtet sie über Vorfälle mit Verhaltensregeln im Umgang mit anderen Spielenden, insbesondere Kommentierungen oder das Stören der Privatsphäre. ATHIA weist darauf hin, dass es dafür – und auch für nicht-intime Gespräche allgemein – im Tresen- und Barbereich durchaus die Möglichkeit gebe. Der Barbereich wie der Raucherbereich werden dabei als eine Art *neutrale Zone* angesehen.

Natürlich treten bei der Play-Party auch zwischenmenschliche Konflikte auf. Dabei geht es meistens nicht um BDSM- oder szenerelevante Inhalte, sondern vor allem um Sympathien und Antipathien zwischen zwei oder mehreren Parteien:

I: »Hast du schon mal als Organisatorin mal mitbekommen, dass Gäste andere Gäste irgendwie anfeinden oder dass es da irgendwie, dass du mal sogar vermitteln musstest oder so?«

ATHIA: »Jaja. >ääh< ja. Schon.«

I: »Was war da?«

ATHIA: »Das war (...). Ich muss jetzt die Namen sagen [Hinweis auf Anonymisierung], ja, NAME als Domina hat hinten gespielt und daneben ein anderes Pärchen, auch sie die Dominante, und die waren sich wohl schon im Vorfeld nicht so grün. Man kennt sich ja, wenn man so aus dem Großraum GROSSSTADT kommt, hat man sich eventuell schon mal gesehen, wenn man schon ein paar Jahre unterwegs ist. Und >ääh< die hat dann gemeint, die andere wäre zu brutal und Blut hätte gespritzt (...). Ja. Hat sich da bitterlichst beschwert. Blut kann gespritzt haben, klar, er hatte 'ne offene Stelle am Hintern, er hatte 'n Striemen am Hintern, aber am Hintern spritzt nix (*lacht*). Also, das ist halt mal.«

I: »Also, die Aorta am Hintern wurde nicht erwischt?!«

ATHIA: »Nein, die wurde nicht erwischt (*beide lachen*), also, der hat ein bisschen geblutet, die andere hat desinfiziert und das war einfach (.) die wollte was zum Motzen finden, also, der hat das halt nicht gepasst [...].«

Probleme mit den Eventregeln

Im Interview werden Beispiele für Regelprobleme bei der Play-Party erfragt, das heißt, ob sich die Organisatorin retrospektiv an Situationen erinnern kann, die sich den Grenzen des Events angenähert haben. Als erstes Beispiel hierfür nennt ATHIA die Unkenntnis oder vermeintliche Nicht-Kenntnis der elementaren SSC-Regeln. Damit verbunden ist der Unterschied zwischen gängigen, szenebekanntem und individuell, privat gesetzten Stopp- und Safewörtern. Als Beispiel wird wieder auf ein anderes Event verwiesen, bei dem es um einen submissiven Mann und seine dominante Partnerin ging, in deren *Session* allem Anschein nach ohne gängige Abbruchcodes gespielt wurde. Auf meine Frage, ob die submissive Person die Regeln einfach nicht kannte, antwortete ATHIA:

ATHIA: »Der kannte das schon, allerdings hat er sich mit seiner Domina, mit der er normalerweise spielt, halt auf das Wort *Stopp* geeinigt gehabt. *Stopp* ist nun nix gängiges als Codewort. Also, es gibt halt einfach diesen Ampelcode, den kennt jeder: grün ist *super*, gelb ist *bitte nicht mehr* und rot ist *sofortiger Abbruch*. Den kennt eigentlich jeder, der sich mal ein bisschen damit eingelese hat und *Mayday* ist das andere Wort, was wirklich jeder sofort schnallt und wo auch jeder Veranstalter sofort einspringt, sollte er das irgendwo hören.«

Als zweites Beispiel nennt ATHIA die Kombination von Alkoholisierung und BDSM. Obwohl sie betont, dass es letztlich jedem selbst überlassen ist, wie man spielt, entscheidet sie sich bei folgender Situation für diese Maßnahme:

ATHIA: »Also Sachen, die mir jetzt zu weit gehen, gibt's wenige, ich muss ja nicht hinschauen, sag ich mal, (...) zwingt mich ja keiner. Es gab mal, ja (...) eine, als die im relativ betrunkenem Zustand angefangen hat, den Sack ihres Mannes an den Hocker zu nageln, >ääh< also (*lacht*) >ääh< (...) da ging's mir jetzt weniger drum, dass (...) ich kenn die zwei ja, da wusste ich ja auch, die weiß schon eigentlich, was sie tut, da

ging's mir aber um den Alkoholkonsum. (//mhm//) Und ja, da hab ich halt dann 'ne erfahrene Domina daneben platziert: >Kannst du dir des bitte anschauen, ob die wirklich noch (...) dabei ist, und weiß, was sie macht?<.«

Als drittes Beispiel werden Konflikte mit der Kleiderordnung aus den Beobachtungsprotokollen genannt. ATHIA relativiert jedoch die Wichtigkeit dieses scheinbar von mir überhöhten Problems. Dennoch lässt sich im folgenden Beispiel ein tiefer liegendes Konfliktthema erkennen:

ATHIA: »Ja, viele meinen halt einfach, das gilt für die anderen und nicht für mich. Ein klassisches Beispiel war einer, der kam rein ganz normal in Jeans, kein unattraktiver Typ, und wir haben ihn dann aufgefordert zum Umziehen, und dann hat er gesagt, Nein, er ist noch nicht in Stimmung, und genau da hakt es. (...) Weil es geht ja nicht drum, dass man selber in Stimmung ist, sondern auch eventuell die anderen in Stimmung zu versetzen und das geht halt nicht, wenn ich rumrenne, als ob ich gerade vom Einkaufen komme.«

Es geht also nicht um die Auswahl der Eventkleidung, sondern um das Abstreifen der Alltagskleidung – und damit letztlich um die Aufrechterhaltung der Grenze zu einem Außen. Alltagskleidung kann – auch für die anderen Gäste – die Außeralltäglichkeit zerstören:

I: »Also, das mit dem Umziehen, das hab ich immer so gewertet als >Hier ist ein außeralltäglicher Raum<, ne?!«

ATHIA: »Genau. Genauso. Man soll sich attraktiv machen, man soll einen besonderen Abend haben, und das macht man halt im Normalfall nicht in Jeans, also ...«

I: »Genau, und viele schlüpfen ja da auch in eine Rolle, also ...«

ATHIA: »Natürlich.«

No-Go-Praktiken

Bei der Play-Party sind Praktiken und Spiele von vornherein ausgeschlossen, in denen zwischen Spiel und Ernst von außen nur noch schwer unterschieden werden kann (z. B. Vergewaltigungen). Außerdem ausgeschlossen sind Spiele und

Praktiken, die an problematische historische oder gegenwärtige Realitäten angelehnt sind (z. B. real stattfindende Formen der Diskriminierung und Folterung sowie Rassismus).¹²⁴

ATHIA: »Ja, >ähhh< für mich geht nichts, was an wirkliche (...) an wirkliche Diskriminierung rangeht. Also sprich, als die Dame da ihre >Negerjagd im Dschungel< machen wollte, fand ich das unglaublich diskriminierend und von daher abgelehnt. Genauso wie du gesagt hast, dass die (...), was haben die da nachgespielt?«

I: »Waterboarding oder Guantanamo?«

ATHIA: »Guantanamo, genau. So was geht für mich nicht.«¹²⁵

Auch Wagner nennt in ihrer Studie den Max-Mosley-Fall als ein Beispiel für Praktiken aus dieser Kategorie (vgl. hierzu Wagner, 2014, S. 32–42). Hier geht es um Praktiken, die auch außerhalb der BDSM-Szene ein Tabu darstellen. In Deutschland sind es vor allem Themen aus dem rechtsextremistischen Bereich sowie die Glorifizierung der Zeit des Nationalsozialismus. Die Debatte zeichnet sich innerhalb der BDSM-Szene vor allem am Uniform-Fetisch ab:

I: »Kennst du den Max Mosley-Fall? Das hab ich vor Kurzem gelesen. Das war irgend so ein Geschäftsunternehmer in Großbritannien. Da wurde ein Video veröffentlicht, wo er BDSM hat mit ein paar Mädels, und er hatte 'ne Nazi-Uniform an, oder so was.«

ATHIA: »Ohhh, das hatten wir ganz am Anfang, als das ETABLISSEMENT noch nicht unser war, [...] da hatten wir auch so 'ne Crew da, die zwar nicht wirklich Nazi-Uniform – also die verbotenen Symbole waren nicht dran (I: ja), aber natürlich trotzdem sehr eindeutig in die Richtung und da gab's wahnsinnig viel Diskussionen. Und da haben wir uns auch wahnsinnig viele Gedanken drüber gemacht – geht das, geht das nicht? Weil wir

124 Auch hier muss noch einmal betont werden, dass die Geschlechterdiskriminierung hier nicht im Fokus steht. Dennoch ist es unbedingt erforderlich, wünschenswert und zudem äußerst interessant, den Konflikt zwischen zugeschriebenen Geschlechtseigenschaften und gegensätzlicher Rolleneinnahme derselben innerhalb der BDSM-Szene zu untersuchen.

125 Die Beispiele Waterboarding und Guantanamo sind aus dem LARP-Event entnommen. Bei der gängigen Play-Party werden sie von vornherein ausgeschlossen, beim LARP-Event sind sie Bestandteil. Dieses Beispiel wird bei der Beschreibung des LARP-Events noch einmal aufgegriffen.

ihnen, dadurch dass wir sie kannten, wirklich auch kein Nazi-Hintergrund im normalen Leben an ..., also hatten sie nicht (.) unserer Meinung nach. Und, wir haben dann für uns halt die Parole rausgegeben, solange nichts Ungesetzliches da dran ist, könnt ihr das tragen.«

Hier waren vor allem Uniformen aus dem Hitler-Regime, dem DDR-Regime und dem stalinistischen Regime Gegenstand der Debatte. Ob es dabei explizit um den Nationalsozialismus oder generell um das Tragen von Uniformen autokratischer Regime geht, konnte im Interview nicht festgestellt werden. Ich nehme an, dass generelle Debatten um die Positionierung zu politischen Lagern – oder politischen Extremen – bei dieser speziellen Play-Party nicht gewünscht und dadurch auch selten sind, da das Event keinen geeigneten Raum hierfür darstellt.

Weiter sind Spiele und Praktiken ausgeschlossen, die den Hygiene-Regeln nicht entsprechen, welche die Trierer Studie als Praktiken mit dem Thema *Ekel* bezeichnet (vgl. Wetzstein et al., 1993, S. 163–166), also letztlich alle Praktiken, die mit austretenden Körperflüssigkeiten wie Blut, Urin etc. zu tun haben. Schweiß und Genital-Sekrete sind davon in der Regel ausgenommen.¹²⁶

ATHIA: »Was ich nicht will und schon einfach aus hygienischen Gründen, sind NS-Spielchen, öffentliche, oder KV oder [...] ankotzen (...), stehen ja auch manche drauf. Also, so was würde ich jetzt auf ner, naja, öffentlich ist es ja nicht, aber auf so ner Spielparty nicht haben wollen, weil es einfach, denk ich, die meisten abturnt.«

Auf meine Nachfrage, wie es denn mit Geschlechtsverkehr aussieht, antwortet sie kurz und einfach, dass »erlaubt ist, was Spaß macht (.) da scheiden sich allerdings die Geister, das stimmt.«

Hier wird offenbar, dass immer wieder zwischen unmittelbar sexuell erregenden und non-sexuellen – im engeren Sinne zwischen koitalen und nicht-koitalen – BDSM-Praktiken unterschieden wird. Das ist der Grundsatzdebatte geschuldet, ob Geschlechtsverkehr überhaupt zu BDSM gehört oder nicht. Womöglich geht es um die Frage, ob BDSM auch in einer anderen Form er- oder anregen kann, außerhalb des Sexuellen oder Erotischen. ATHIA sieht die Debatte um Geschlechtsverkehr im BDSM generell eher diplomatisch:

126 Oft finden sich in den Örtlichkeiten der Play-Partys Latex- oder andere Unterlagen, die leichter zu reinigen sind als Stein- oder Holzböden.

ATHIA: »Naja, für die einen ist SM, hat SM mit Sexualität nix zu tun. Also, das ist dann wirklich, da geht's dann ums quälen und dadurch den Kick oder ums gequält werden und dadurch den Kick. Andere, wie jetzt auch ich, betrachten es als Vorspiel, also (.) oder Zwischenspiel oder (.) wie auch immer, und (.) ja, deswegen sagen die einen SM hat mit Geschlechtsverkehr nichts zu tun und die anderen machen es halt trotzdem.«

Eine grenzwertige Stellung nehmen bei diesem Event Praktiken ein, die erst auf den zweiten Blick BDSM zugeordnet werden können. ATHIA unterscheidet dabei jedoch zwischen ihren persönlichen Neigungen und dem, was innerhalb des Events noch vertretbar und somit möglich ist:

ATHIA: »Schneiden, find ich, auch Cutting, Branding, diese ganze, (/mhm/) ich mag auch Piercen nicht, aber wie gesagt, muss ja [...], es hat aber sogar mal eine hier ihr Piercing gekriegt, das weiß ich auch noch. Die haben aber gewartet, auf unseren Wunsch hin, bis alle weg waren, alle anderen. Also (...) ja. Und ich hab auch nicht zugeschaut.«

Der Umgang mit diesen Praktiken ist dabei Folgender: Sie sind nicht generell ausgeschlossen, jedoch sollten sie in einem privateren, intimeren Kreis stattfinden, beispielsweise dann, wenn die meisten Gäste die Play-Party bereits verlassen haben, damit diese bei der Durchführung der Praktik nicht unmittelbar anwesend sein müssen. Man kann sich auch in andere Räume zurückziehen. Es ist davon auszugehen, dass die genannten Praktiken eher Nischenvorlieben sind, die der Zielklientel des Events letztlich weniger entsprechen, das heißt gewissermaßen nicht *jedermanns Sache* sind.

Konfliktlinien

In jedem Interview werden die im Leitfaden bereits genannten Konfliktlinien erfragt und diskutiert. Zur Erinnerung sind sie in der weiteren Ausführung getrennt aufgeführt.

Rollenkonflikte

Eine erste Konfliktlinie ergibt sich ATHIA zufolge durch den Umgang mit den eingenommenen Rollen. Ein Problem stellt die Dauer der Rolle bzw. die

Dauer der *Session* dar. Bei der gängigen Play-Party ist es den Gästen letztlich selbst überlassen, wie lange sie die Rolle übernehmen wollen. Manche bleiben nur für die Dauer der *Session* in ihren Rollen, andere wiederum noch über den Abend hinaus. Bei themenspezifischen Events ist dies reglementiert oder auch begrenzt. Als Beispiel nennt ATHIA ein Event, das sich an aktive Frauen und passive Männer richtet. Hier sollte die Rolle möglichst für den ganzen Abend eingenommen werden. ATHIA berichtet über eine Organisatorin dieses Event-typs:¹²⁷

ATHIA: »NAME [professionelle Domina] zum Beispiel konnte es überhaupt nicht haben, also die hat ja auch CFNM gemacht und die hat dann gesagt: »Und dann stehen sie knutschend vorne an der Bar«. Für die war das dann wirklich der ganze Abend ein Spiel: Die Frauen sind die Herrinnen, die Männer haben nix zu melden; mal unabhängig davon, ob die in einer normalen Partnerschaft leben oder nicht. Und wenn dann der Ehemann mit der Ehefrau knutscht, dann konnte sie das nicht haben, weil das dann einfach zu ihrem Konzept für diese Party nicht passt.«

Aus den Beobachtungsprotokollen ergibt sich die Frage, ob die Übernahme beider Rollen von beiden Partner*innen – also das *Switchen* – womöglich eine neuere Erscheinung ist, und sich somit auf der Themenlinie *Alt versus Jung* befinden könnte. Dies wurde jedoch entkräftet. Demnach ist *switchen* nicht als Phänomen einer Szenegeneration zu begreifen. Vielmehr drückt es den individuellen Charakter der sozialen Beziehung der Spielenden aus.

Homo- versus Heterosexualität

Wie ich bereits bei der strukturellen und organisatorischen Rahmung des Events erläutert habe, ist die gängige Play-Party für alle BDSM-Neigungen, -Fetische und -Vorlieben generell offen. Den Beobachtungsprotokollen ist dabei die Frage zu entnehmen, wie es sich mit den sexuellen Orientierungen verhält. Bei diesem Event werden diesbezüglich keine Probleme wahrgenommen. Trans-, Bi-, Heterosexualität oder Transgender werden alle mehr oder weniger häufig reali-

127 ATHIA nennt das beschriebene CFNM-Event. Da dieses Event als eine Kooperation zwischen ihr und den externen Organisator*innen zu verstehen ist, kann sie hierbei als Expertin angesehen werden. Eine Äußerung über dieses Event ist somit meines Erachtens legitim.

siert. Ganz klar dominiert hierbei allerdings die heterosexuelle Orientierung, was jedoch in Relation zur gesamtgesellschaftlichen Verteilung und Häufigkeit der sexuellen Orientierung zu verstehen ist. Selten werden homosexuelle Praktiken beobachtet, was ATHIA auch bestätigt. Diesen Umstand erklärt sie mit dem Verweis auf die hier untersuchte Spank-Party, sowie auf ein weiteres Event, das auf eine männliche – zumeist schwule – Klientel ausgerichtet ist. Beide Events finden in den beschriebenen Räumlichkeiten statt und werden für homosexuelle Praktiken gegenüber der gängigen Play-Party scheinbar bevorzugt. Interessanterweise – um dies bereits vorweg zu nehmen – berichten die Organisatoren der Spank-Party davon, dass es einen Unterschied macht, ob man von gleichgeschlechtlichen oder gegengeschlechtlichen Partner*innen gespankt wird. ATHIA sieht darin jedoch keinen Unterschied:

ATHIA: »Sie sagen ja immer, es ist keine Schwulenparty, es ist halt eine Party nur für Männer, weil wie gesagt, dem einen oder anderen ist es Wurscht, wer ihm den Arsch aushaut, also, ob das ein Mann oder eine Frau ist. > ääh *[...]* ich seh *[...]* da eigentlich keinen Konflikt, also *[...]*.«

Alt versus Jung – Alt versus Neu

Den Beobachtungsprotokollen ist zu entnehmen, dass einige Unterschiede im Auftreten und im Umgang mit BDSM anhand des Alters festzustellen sind. Beispielsweise tragen die jüngeren Gäste deutlich andere Kleidung. Generell gibt es in der Erscheinung natürlich altersbedingte Unterschiede. Hierbei greift ATHIA das Thema der Ästhetik auf. Die Diskussion konzentriert sich dabei eher auf die Auseinandersetzung mit den gängigen Schönheitsidealen, Jugend, Makellosigkeit etc.:

I: »Okay, und dieses Alt-Jung? So dieses Generationen (.) gibt's irgendwie Konflikte, wo du mal mitbekommen hast? Oder kann man das so als Konfliktlinie benennen?«

ATHIA: »[...] wohl eher für die jungen, glaub ich.«

I: »Ja? Warum?«

ATHIA: »Naja, weil (.) das Alter es halt so mit sich bringt, dass die Orangenhaut ein wenig heftiger ist und dass die Dame vielleicht ein wenig mehr Kilos auf die Rippen hat, also weil es halt einfach dem gängigen Schönheitsideal nicht mehr so entspricht, wenn du älter bist.«

I: »Ach so, von der Ästhetik also.«

ATHIA: »Von der Ästhetik her. Von den Praktiken her (...) würd ich das überhaupt nicht so sehen. Schau dir den NAME [Offiziers fetisch und sadistische Vorlieben] an, der ist auch noch jung und ist wahrscheinlich von den Praktiken her wesentlich derber als manch Alter, der da spielt.«

Der Unterschied in den Vorlieben für Praktiken, Fetische oder Neigungen scheint somit unabhängig vom Alter zu sein. Womöglich entscheidet dabei auch nicht das biologische, sondern das *Szene-Alter* – also, wie viele Erfahrungen und welches Wissen speziell mit BDSM erworben wurden.

Die Konfliktlinie Etablierte versus Neulinge bzw. Alt versus Neu wird in diesem Interview nicht beschrieben. Sie stellt speziell in diesem Event also allem Anschein nach keinen großen Raum für Probleme dar.

Zeitliche Veränderungen

Das Thema der Kleidung soll hier noch einmal gesondert aufgegriffen werden. Festsustellen ist der unterschiedliche Kleidungsstil, der innerhalb der verschiedenen Altersgruppen sichtbar zu werden scheint. ATHIA sieht eine Erklärung darin, dass sich die Szenegänger*innen aus Einflüssen verschiedenster – auch subkultureller – Mode- und Lebensstilen zusammensetzen. Jeder Lebens- und Modestil ist dabei dem jeweiligen Zeitgeist unterworfen. Hätten ältere Szenegänger*innen womöglich die zeitgeistliche Strömung der 1980er erlebt und realisiert, die sich vor allem aus der Leder-Szene ableitet, verbindet sich das Thema BDSM in der jüngeren Generation öfter mit der Gothic-Szene. Hier dominieren schwarze Stoffe, Spitzen- und Seidenkorsagen, Smoking etc. den Kleidungsstil. ATHIA bringt diese Annahme wie folgt auf den Punkt:

ATHIA: »Ich glaube, also ich denke eher, dass die Jungen zum Teil halt noch eher in den Gothic-Laden gehen und sich dort einkleiden und da gibt's halt mehr Samt etc. und die Alten gehen halt eher zu, naja (.) wenn sie dann kein Geld ausgeben wollen zu EROTIKSHOP oder so (//mhm//), wo du halt dann eher diese (...) Swingermode hast, aber das ist glaub ich einfach auch der Zeit geschuldet, dass du halt früher (.) wo solltest du denn hin, wenn du so was willst? Kannst ja nur in Sexladen gehen. Dass ich jetzt mit 60 nicht mehr in den Gothic-Laden gehe, okay Und der Mensch ist ein Gewohnheitstier: Ich bin schon immer da hingegangen, ich hab schon immer da gekauft, also bleib ich halt da dabei, also ...«

Kurzes Resümee

BDSM ist kein willkürlicher Partner*innentausch. BDSM ist ebenso auf Monogamie und langfristige Partnerschaft ausgelegt, wie das auch außerhalb der Szene üblich ist. Die Einstellung zu Partnerschaft und Beziehung muss sich mitunter flexibler gestalten, da einige Personen BDSM – aus welchem Grund auch immer – nicht mit ihrer Partnerin bzw. ihrem Partner ausleben, sondern aus der Ehe oder Partnerschaft auslagern. Das Bekenntnis zu einer anderen Beziehungskonstellation als zu der hegemonial vorherrschenden, heteronormativen Ehe ist womöglich als größere Hürde zu verstehen, als sich zu BDSM als einer möglichen sexuellen und non-sexuellen Praktik zu bekennen. Viele Paare können BDSM jedoch auch gemeinsam ausleben. Sie sind also außerhalb der Szene auch Partner*innen.

Typische Szenegänger*innen sind Menschen, die möglichst viele Lebensbereiche unter das Thema BDSM stellen, also Menschen, bei denen das Thema generell einen wichtigen Stellenwert im Leben hat und somit einen großen Bereich einnimmt.

Die Kleidung, oder vielmehr der eventspezifische Dresscode, symbolisiert das Eintreten in eine Außeralltäglichkeit,¹²⁸ das Abstreifen der Rolle außerhalb und die Übernahme der Rolle innerhalb des BDSM-Kontextes.

Praktiken, bei denen die SSC-Regel nicht gewahrt oder aus der Beobachter-Perspektive nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterschieden werden kann, werden von vornherein ausgeschlossen. Diese Praktiken bewegen sich auf dem schmalen Grat zur Illegalität (z. B. Vergewaltigungen, Praktiken mit rassistischen Themen etc.), die auch außerhalb des BDSM-Kontextes tabuisiert oder illegal sind.

Praktiken mit körperlichen Ausscheidungen sind bei diesem Event nicht generell ausgeschlossen, durch die räumlichen Bedingungen jedoch nicht regelgerecht realisierbar. Solche Nischen-Vorlieben fallen für viele Party-Gäste unter die persönlichen Tabus.

Die angesprochenen Konfliktlinien tragen bei diesem Event wenig zu tatsächlichen Problemen bei. Vielmehr neigen interindividuelle Interaktionen zwischen den Gästen dazu, konflikträchtig zu werden.

Was als Resümee des ersten Interviews bereits auffällt, ist, dass sich viele Konflikte letztlich um die Grundsätze und die unterschiedlichen Verständnisse von BDSM drehen: Wie BDSM für einen selbst und für andere definiert wird und

128 Foucault würde diesen Umstand als Heterotopie bezeichnen, also als konkreten Nicht-Ort, an dem tatsächlich eine andere Ordnung herrschen kann (vgl. hierzu Foucault, 1992, 2005).

wie sich dies von anderen Definitionen von BDSM unterscheidet. Gerade durch die Abgrenzung zu einem Außen konstituiert sich das eigene Verständnis von BDSM sowie das, was als BDSM innerhalb der Szene – und auch des jeweiligen Szene-Events – verstanden wird. Das wird vor allem in der Auseinandersetzung mit der Verfilmung der Roman-Trilogie von *Fifty Shades of Grey* von E. L. James deutlich. Die Diskussion um SM, BDSM und *kinky vanilla* verlief dabei wie folgt:

ATHIA: »Ja. Also, für mich ist alles, was irgendwie mit ›äähh‹ entweder mit Schmerz zufügen und empfangen zu tun hat oder eben mit einem dominant/devotem Rollenspiel (...) oder aktiv/passiv. Also, das würde für mich alles da drunter fallen in Ermangelung eines besseren Überbegriffs.«

I: »Aber was ist dann der Unterschied zum kinky vanilla?«

ATHIA: »Zu was?«

I: »Kinky vanilla, hab ich gelesen (*beide lachen*), wenn du BDSM-Elemente im Schlafzimmer ...«

ATHIA: »Das sind ja dann auch BDSM-Elemente. Also, ich hab ja auch über Sexualpädagogik meine Magisterarbeit geschrieben. Ich glaube, es war eine erschreckend hohe Zahl, was heißt erschreckend: Für 85 Prozent sind Fesselspiele im Schlafzimmer normal. Also, das fällt für die nicht unter SM.«

Für die Organisatorin der Play-Party spielt es letztlich keine Rolle, ob BDSM nun privat, halb-öffentlich oder öffentlich realisiert wird. ATHIA – die unter anderem selbst eine Definition für ihr Event als Rahmung vorgibt – trennt hierbei wieder deutlich zwischen eigener und Szenedefinition. Sie vertritt dabei eine – wenn man so will – liberale Haltung für das Event und fasst dessen vorgegebenen Rahmen somit generell breit und abschließend so zusammen:

ATHIA: »Nee. (...) Da gibt's den tollen Spruch und da ist was Wahres dran: ›Pervers fängt da an, wenn keiner mehr mitmacht‹.«

Paare-Dinner

Das Paare- Dinner wird von denselben Organisator*innen ausgerichtet wie die zuvor beschriebene Play-Party. Die Ergebnisse der Analyse dieses Events treten deswegen in den Hintergrund. Das Event ist aber für die Logik und die Schlussfolgerungen meiner Untersuchung dennoch von Wichtigkeit. Gerade das Paare-Dinner kann in der hier gewählten Reihenfolge als exemplarisch für Events gel-

ten, die in einem privateren Rahmen organisiert sind. Der Unterschied zur Play-Party liegt vor allem in der Anzahl der Teilnehmer*innen und in der Zielklientel.

Die Eventregeln

Die normative und die organisatorische Rahmung entsprechen letztlich denen der Play-Party. Auch beim Paare-Dinner besteht die Möglichkeit einer Führung durch die Räumlichkeiten und die damit verbundene Information über die Hausregeln etc. Das Paare-Dinner zeichnet sich also durch eine privatere und intimere Atmosphäre aus. Auf meine Frage, wo denn mehr gespielt wird, bei der Play-Party oder beim Paare-Dinner, antwortet ATHIA:

ATHIA: »Beim Paare-Dinner kriegst du ja manche Spielchen gar nicht so mit. Wenn die zu zweit am Tisch sitzen, dann spielen die ja zum Teil schon, also das kriegst du dann maximal mit, wenn du vorbeigehst und Teller abräumst und der eine hat die Augenbinde auf und muss mit verbundenen Augen essen. Oder, der Bediener ist quasi der Klassiker, [...] dass der passive Part zu bedienen hat und solche Sachen. Es sind halt eher so, ich glaube, dass das Paare-Dinner eher ein wenig um Rollenspiel geht und weniger um draufhauen.«

Insgesamt ist das Spielen eher dezent gehalten. Die Praktiken passen sich an die mit Kerzenschein und romantischer Musik untermalten Räumlichkeiten gewissermaßen an. Da es durch den hohen Grad an Intimität insbesondere für Einsteiger*innen geeignet ist, könnte man das Paare-Dinner auch als Möglichkeit zum ersten Einüben spezifischer BDSM-Rollen verstehen.

Probleme mit den Eventregeln

Einige Probleme, die innerhalb des Paare-Dinners aufgetreten sind, sollen im Folgenden erläutert werden. Dennoch möchte ich betonen, dass das Paare-Dinner generell sehr wenig Konfliktpotenzial beinhaltet. Letztlich werden nur leichte Missverständnisse genannt, die kurzfristig von den Spielenden auch selbst lösbar sind:

ATHIA: »Das Schlimmste, was wir da mal hatten [...] war, dass einer halt den Raum da draußen komplett für sich beansprucht hat (//mhm//). Also an den Handfesseln da hingen die Gerten und überm Käfig waren die Schnüre

und überm (...) also, da haben wir gesagt, so ausbreiten geht nicht. Hatten wir bei der Play-Party aber auch schon mal.«

I: »Aber sonst?«

ATHIA: »Nee, nee, beim Paare-Dinner sowieso nicht. Nee.«

Die No-Go-Praktiken entsprechen denen der Play-Party, was vor allem den Räumlichkeiten geschuldet ist.

Konfliktlinien

Wie bereits erwähnt, ist die Rollenverteilung beim Paare-Dinner offen gehalten. Letztlich geht es nur darum, dass die Gäste in Paar- oder Spielkreiskonstellation erscheinen. Welches Geschlecht dabei welche Rolle einnimmt wird hier nicht von den Organisator*innen bestimmt – die Gäste entscheiden somit selbst über ihre Spielkonstellationen. ATHIA berichtet jedoch von häufigeren Nachfragen bei der Anmeldung, die in diese Richtung gehen:

ATHIA: »Ich hab das schon mal gehört, ja. Ich krieg auch ab und zu bei der Anmeldung im Vorfeld die Anfrage, ob das überhaupt okay ist, wenn 'ne Domina mit ihrem Sklaven dann kommt. Oder auch die Frage, insbesondere bei den kleineren Veranstaltungen kommt das meistens, also beim Paare-Dinner: Sind denn nur MaleDoms mit ihren Subs da oder auch andersrum? Sind wir da die einzigen? Das kommt schon. Ich hab mir da persönlich noch nie 'n Kopf drüber gemacht, weil mir das wie gesagt egal ist, sollen sie machen wie es ihnen gefällt (...), aber anscheinend ist es so, dass da manche ein Problem haben, ja.«

Der damit angedeutete Konflikt betrifft den zugeschriebenen, geschlechtlichen Rollenaspekt und wird mehrmals in den Beobachtungsprotokollen vermerkt. Das Problem beruht auf der Kategorisierung von Mann als dominant und Frau als passiv.¹²⁹

Insgesamt lässt sich feststellen, dass kleinere Events deutlich weniger Konfliktpotenzial besitzen. ATHIA bringt diesen Umstand abschließend wie folgt zum Ausdruck:

129 Diese Rollenzuschreibung wird beispielsweise innerhalb von CFNM-Events umgedreht. Die sich daraus ergebenden Probleme und Konfliktlinien werden in der Analyse des CFNM-Events betrachtet.

I: »Ja. Also, das sind jetzt eher so die kleineren Veranstaltungen. Passiert da einfach generell weniger, also weißt du was ich mein?«

ATHIA: »Ja, es sind weniger Leute, es ist weniger Konfliktpotenzial da. Also, ist ganz (.) je mehr Leute, umso mehr Konflikt, also (.) es ist einfach so.«

Kurzes Resümee

Je kleiner das Event wird, desto weniger Konfliktpotenzial herrscht. Erstens natürlich, weil dadurch mehr Rückzugs- und Ausweichmöglichkeiten vorhanden sind. Gleichzeitig stehen bei diesem Event die Privatsphäre und Intimität von Paaren und Spielkreisen im Vordergrund, die Auseinandersetzung mit dem BDSM-Verständnis anderer Spieler*innen ist dadurch weniger vorhanden, da die Spielkonstellationen bereits eher geschlossen sind.

Ein kleineres Event eignet sich ATHIA zufolge besser für Einsteiger*innen oder Unerfahrene, weil hier einerseits das Risiko geringer ist, in der Masse unterzugehen und andererseits mehr Möglichkeiten bestehen, Nachfragen zu stellen oder sich intensiver über das Thema BDSM zu informieren. Durch die intimere Atmosphäre kann man sich zudem auch erstmalig ausprobieren, da ein großes Publikum oder eine Art Gruppenzwang zur Inszenierung nicht besteht.

Die angesprochenen Konfliktlinien verursachen beim Paare-Dinner keine Probleme.

CFNM-Event**

Das Interview mit BENIKE, der Organisatorin des CFNM-Events, wird bei ihr zu Hause im Wohnzimmer geführt. CAJA, ihre Lebensgefährtin, ist dabei anwesend und hat einiges zum Interview beigetragen. Da beide das Event zusammen organisieren, sind keine Probleme durch die Anwesenheit Dritter anzunehmen.

Entdeckung der Vorlieben, erste Erfahrungen

BENIKE beschreibt ihren Einstieg in die Szene, wie auch schon ATHIA, mit ersten Fantasien, die sich in diese Richtung zeigen. Ihre erste Kontaktaufnahme

mit BDSM geschieht dabei auch über das Internet. Dabei lernt sie ihren ersten Spielpartner kennen, der ihr erste Erfahrungen in diesem Bereich ermöglicht:

BENIKE: »Und hab dann irgendwann angefangen, ja (.) mal das Internet zu durchforsten und bin dann da auf den Begriff BDSM gestoßen (.) und bin so eigentlich in das Ganze rein gekommen. Und mit 16 dann (...) hab ich mich dann das erste Mal mit jemanden getroffen (.) und (.) ja, und mit dem allerlei Sachen ausprobiert. Der war da ganz relaxed, der hat gesagt: »Hier, das und das hab ich an Kram, an Spielzeug, willst du davon irgendwas ausprobieren?«. Ich hab da meine ersten Erfahrungen mit Latex-Klamotten gemacht und hab dann sofort festgestellt, dass es nichts für mich ist (*lacht*). [...] Und so bin ich halt in das Ganze angekommen und so richtig in die SM-Szene an sich bin ich tatsächlich erst 2007 gekommen, »äähh« (...) da hab ich auf ner Internet-Community für (.) ja, da sind allerlei lustige Vögel rumgesprungen, Gruftis, SMer, Transen (.) und hab da jemanden kennengelernt, mit dem ich mich recht gut verstanden hab und der meinte: »Komm doch mal zum Stammtisch, da beißt keiner, da kannst dich mal mit Leuten unterhalten, die auch so drauf sind« (.) und ääh, ja, da bin ich dann das erste Mal hingefahren nach STADT auf einen SM-Stammtisch (//mhm//). Und durch ihn bin ich dann eben auf die SZ [Sklavenzentrale] gekommen, auf die Seite. Ja, und da spring ich seit 2007 jetzt rum.«

Der Stammtisch dient dabei als eine der ersten Möglichkeiten, Kontakt zu Gleichgesinnten aufzunehmen und sich über das Thema BDSM generell oder spezifisch auszutauschen. Hier werden oft auch erste Spielkonstellationen ausprobiert:

I: »Aber, hat das dann was mit Stammtisch oder SM zu tun?«

BENIKE: »Mit SM. Weil, da geht's halt echt (.) also, man tauscht sich halt drüber aus, über Praktiken. Der eine macht's so, ist die Möglichkeit vielleicht besser. Das ist das gleiche (.) der lackiert das Auto so, der andere lackiert es so. Wie geht es schneller? Was ist besser? Bla. Und (.) meine Liebingsachen sind halt eben so *Body* [...] ¹³⁰. Ich pierce gern, ich cutte gern, ich nadel gern (.) branden würde ich allerdings auch gern mal wieder (.) aber wenn ich so was äußere, egal welcher Stammtisch, also bis auf GROSSSTADT wo halt echt schon Großstadt ist, bin ich angeschaut worden: »Wie kannst du denn? Was bist du denn?«.«

130 Unverständliche Textpassage.

Bezüglich der Selbstverortung führt BENIKE anfangs, als ich sie kennenlerne, noch dominant eine Beziehung mit einem männlichen Submissiven, zusätzlich zu ihrer gleichgeschlechtlichen Partnerschaft. Zum Zeitpunkt des Interviews gibt sie ihre Neigung als devot an.

Mit ihrer Lebensgefährtin CAJA spielt BENIKE generell nicht. Dieses Phänomen offenbart sich auch in anderen Interviews. Oft wird dabei ein Konflikt zwischen den eingenommenen Rollen im BDSM und den eingenommenen Rollen in der Partnerschaft als Grund angegeben:

I: »Hab ich jetzt auch im Forum [...] oft gelesen hab, dass manche auch nur mit Leuten spielen, die sie nicht so sehr lieben oder mögen, ne?!«

BENIKE: »Ja, das ist oft schwierig, wenn man jemanden liebt, dann der Person einfach bloß wehzutun.«

I: »Ihr spielt ja auch nicht miteinander.«

BENIKE und CAJA: »Nee.«

CAJA: »Deswegen hab ich gesagt, ich schlag Leute, die ich mag, nicht liebe.«

Die Eventregeln

Das von ihr organisierte CFNM-Event wird von BENIKE so beschrieben:

BENIKE: »Ja, CFNM heißt ja an sich erstmal bekleidete Frau, nackter Mann, ääh, im SM-Kontext hast du eben die klare Rollenverteilung. Du hast, ääh, dominant-sadistische Frauen und devot-masochistische Männer, wobei es auch die Ausprägung nur dominant und nur devot gibt ...«

Wie bereits erläutert, ist die Sklavenversteigerung programmatischer Dreh- und Angelpunkt des Events, dessen Rahmung an sich nicht unbedingt dazu geeignet ist, neue Spielpartner*innen kennenzulernen. Hierzu wird eher auf Bars verwiesen, die zwar auf BDSM ausgerichtet sind, bei denen jedoch der Schwerpunkt mehr auf Bar und Tanz gelegt wird:

I: »Aber so an sich, dass da zwei Fremde miteinander sich kennenlernen irgendwo, also bei dem Event und dann miteinander spielen, ohne dass es vielleicht so davor eingefädelt wird, ist das eher selten, oder?!«

CAJA: »Eher selten an sich.«

BENIKE: »Ja, auf unseren Partys eigentlich gar nicht.«

CAJA: »So, wenn man sagt, man geht normal clubmäßig weg in eine SM-Bar, dass man sagt, mal schauen, vielleicht tanzen, was trinken, nett unterhalten, entwickelt sich schon gelegentlich was.«

Auch bei diesem Event wird nicht ausdrücklich auf die Grundlagenregeln hingewiesen. Die Kenntnis der SSC-Regel wird – wie bei der gängigen Play-Party – vorausgesetzt.

BENIKE: »SSC ist für mich eigentlich nichts, wo man diskutieren muss, das setzt ich voraus. Also, deswegen auch die Aussage vorhin, im Zweifel hat jeder noch einen Mund und kann sagen, wenn ihm etwas nicht passt, weil halt viele Kerle nachtappen: »Oh mein Gott, was ist, wenn die irgendwas von mir will, was ich nicht machen will oder so?«. Dann sag ich, ja dann hast du einen Mund und kannst es immer noch sagen, weil damit bricht man auch nicht aus der Rolle aus, weil jeder hat irgendwelche Tabus und, ääh, ja, auf die muss man halt einfach Rücksicht nehmen. Punkt. Da gibt es meines Erachtens nach nichts drüber zu diskutieren und wer meint, er muss sich da was rausnehmen hier, der ist halt fehl am Platz.«

Die Regeln werden öffentlich ausgeschrieben, das heißt, sie sind in der generellen Beschreibung des Events auf den bereits genannten Foren enthalten.

BENIKE und CAJA haben sich auch mit anderen BDSM-Regeln beschäftigt, vor allem *DEBRIS* und *RACK*¹³¹.

I: »Was ist DEBRIS?«

BENIKE: »Es gibt SSC, RACK und DEBRIS, »ääh« RACK ist *risk aware* bla irgendwas. Also, RACK ist so eins über SSC, sag ich mal. Das heißt, du bewegst dich gewollt durchaus im Metakonsens, das heißt, es können

131 DEBRIS (Domination Enhanced Beyond Rule Induced Superiority) und RACK (Risk Aware Consensual Kink) sind erweiterte Kontrollformen innerhalb von BDSM ähnlich der SSC-Regel. Bei RACK wird die Komponente der *Sicherheit* der SSC-Regel infrage gestellt, da es bei bewusst zugefügten Verletzungen immer ein unvermeidbares Risiko gibt. Bei RACK wird das Bewusstsein für dieses Risiko betont. DEBRIS ist die extremste Form von Dominanz und Unterwerfung und gleicht eher einer 24/7-Beziehung. Die passive Person hat dabei nicht das Recht, Sessions von sich aus durch ein Safeword abzubrechen, sie kann aber jederzeit die Beziehung – dann aber im vollen Umfang – beenden (vgl. zu DEBRIS: <http://gentledom.de/aus-dem-leben/umfragen/aktuelle-umfragen/debris-und-bdsm/>; zu RACK: <http://bdsmlexikon.de/rack/>).

durchaus Situationen auftreten, die der devote Part so vielleicht nicht will, mit denen er aber trotzdem >äähh< einverstanden ist.«

I: »An die Grenzen führen (BENIKE: ja) und eventuell die Grenzen überschreiten?«

BENIKE: »Ja, also das heißt, Dinge tun, die nicht schön sind, aber die trotzdem hingenommen und auch akzeptiert werden, also du bewegst dich damit dann halt nicht mit einem Bein im Knast, sondern es ist in Ordnung. [...] Und DEBRIS, DEBRIS ist wohl >äähh< (...) es gibt auch 'ne Seite, die heißt DEBRIS glaub ich. Ist wohl dieses tatsächliche völlige Entrechteten des devoten Parts und dieses wirkliche, naja wirklich Sklave sein ist halt auch immer so leicht gesagt, aber die wollen halt genau das, also dass du einfach komplett >äähh< rechtloses Subjekt bist >äähh< und mit deinem Sklaven wirklich tun kannst, was du möchtest, ob der das will oder nicht.«

Probleme mit den Eventregeln

CFNM, so kann von vielen Seiten wahrgenommen werden, ist das Event, bei dem die meisten Unstimmigkeiten oder Probleme auftreten. Diese werden auch in diesem Event in erster Linie von der Vermischung von Spiel und Realität bestimmt, das heißt, ob von außen noch ersichtlich ist, ob es noch Spiel oder schon Ernst ist. Dies schließt die Frage ein, wann und vor allem wer bei anderen Spielen dazwischengehen darf oder wann oder wer nicht. *Mayday* als universelles Safe-word und der Ampelcode dienen dabei nicht nur den beteiligten Spieler*innen, sondern auch den anderen Teilnehmer*innen des Events dazu, die betreffende Situation weiterhin auf ihren Spiel- oder Ernstgehalt einzuschätzen. In der Regel sind es die Organisator*innen, die in so einem Fall einschreiten und die jeweilige Session abbrechen würden. Aus den Beobachtungsprotokollen lässt sich zu dieser Thematik folgender Auszug ausmachen:

»Ein devoter Mann ist bei der Sklavenversteigerung extrem renitent und frech. Die anwesenden Frauen machen bereits unter sich aus, wer ihn ersteigern und somit züchtigen darf. Man erkennt, dass das Verhalten des Mannes durchaus absichtlich geschieht und gerade auf Erziehung und Züchtigung abzielt. Eine Dominante ersteigert ihn, hängt seine Arme in einen Kettenzug und drangsaliert ihn. Der Mann schreit sehr laut und des Öfteren *Stopp*. Die Organisator*innen sind sich nicht sicher, ob sie einschreiten sollen, da *Stopp* kein allgemeines Safeword ist. Die Szenerie – und vor allem die Stopprufe – wiederholen sich und schließlich erkundigen

sich die Organisator*innen doch bei der Dominanten nach seinem Befinden« (Beobachtungsprotokoll des CFNM-Events).

Retrospektiv erscheint die Situation anders. Der Mann hätte jederzeit *Mayday* rufen oder den Ampelcode verwenden können, hätte er einen tatsächlichen Spielabbruch gewünscht. BENIKE antwortet auf die Konfrontation mit diesem Beispiel so:

I: »Okay, also, jetzt der Typ nochmal, ne?! Zum Beispiel bei CFNM, da ist ja dann die ATHIA so (BENIKE: dazwischen), also da war uns jetzt nicht klar, wie geht man jetzt damit um, also ...«

BENIKE: »Solche Personen sind aber schwierig, weil der hat das mit Absicht gemacht, der hat das provoziert. [...] Der hat im Endeffekt die ganzen Weiber, >ääh< ich bin da auch völlig ausgetickt, weil mir der so auf den Sack gegangen ist. Der hat die ganzen Weiber, die sich über ihn aufgeregt haben, hat der komplett vorgeführt eigentlich. Genau das wollte der nämlich, der wollte Prügel und der hat sich halt einfach so lange wie ein Arschloch genommen, bis er Prügel bekommen hat.

CAJA: »Klar (.) davor wollt ihn ja keiner schlagen.«

BENIKE: »Ja, vorher wollt ihn ja keiner.«

Ein weiterer daraus resultierender Konfliktpunkt ist der Umstand, dass sich Spielende – und nicht BENIKE oder CAJA als Organisatorinnen – bei anderen Sessions einmischen. So erzählt BENIKE, dass es in diesem Bereich des Öfteren zu Beschwerden kam.

No-Go-Praktiken

Die Tabus und No-Go-Praktiken sind auch in diesem Bereich bereits räumlich und strukturell determiniert. Obwohl BENIKE privat gerne Praktiken wie Cutten, Nadeln oder Branden realisiert, ist die Räumlichkeit – nicht das Event – allein aufgrund der Licht- und Hygieneverhältnisse nicht darauf ausgelegt:

I: »Ja, ich hab das Forum mal durchforstet, ne. Gerade auf Tabus >ääh< und da kam immer das, was ihr auch gesagt habt. Tabu ist immer: Cutting, Branding (CAJA: Cutten, Nadeln), Klinik, Nadeln und, >ääh< KV und NS. Und das fand ich ganz interessant, weil ihr fällt genau in diese – also

das nenn ich, also abweichendes Verhalten heißt Devianz (CAJA (*freut sich*): Ich bin nicht Mainstream) und das abweichende Verhalten vom abweichenden Verhalten, weil viele sagen ja schon, BDSM ist abweichend, das wäre dann die Meta-Devianz, ja?! Und deswegen seid ihr eigentlich so meta-abweichend (*alle lachen*) (CAJA: Ich bin ein Metafist.). Ja.«

Hierbei stellt sich mir die Frage, wo dann eigentlich solche Praktiken ausgelebt werden können.

I: »Wo wird denn KV, wo wird das realisiert?«

BENIKE: »Ich weiß es nicht und ich möchte es ehrlich auch nicht wissen.«

I: »Wird es in den eigenen vier Wänden?«

CAJA: »Ja, in den eigenen vier Wänden und wenn die Location einen Nassbereich hat (BENIKE: in KNEIPE), KNEIPE.«

BENIKE: »Die KNEIPE hatte einen Nassbereich, so 'nen richtigen (.) KNEIPE gibt's nicht mehr, war >der< SM-Club in GROSSSTADT. >äähh< Die hatten 'nen Nassraum wo quasi auch 'ne Badewanne mit drin war, einen Gynstuhl und wo halt wirklich gefliest war und halt auch mit diesem Abguss. Da konntest du halt wirklich (CAJA: [...])¹³², saubermachen, fertig).«

CAJA: »Wir hatten da aber auch immer einen Toilettensklaven. Du hast halt zwei oder drei normale Toiletten gehabt und bei einer hing halt: >Vorsicht Sklave< davor.«

BENIKE: »Ja, und da ist halt dann einer drin gekniet oder so. Und wenn du halt Bock hattest konntest du dem halt in den Mund pinkeln. Oder einer ist auch rumgelaufen immer hier mit seinem rosa Tütü und seinem Pissfläschchen und hat gefragt, ob irgendeine Dame NS für ihn spenden möchte, weil er das halt gerne trinkt, ja?! Und wenn du halt nett warst und Bock hattest, dann konntest du ihm halt in sein Fläschchen pinkeln (*lacht*).«

Es wird deutlich, dass sich solche – meta-devianten – Praktiken nur noch schwierig in halb-öffentlichen Räumlichkeiten realisieren lassen. In allen Interviews – soviel sei vorweggenommen – werden für die Realisierung der genannten No-Go-Praktiken andere Örtlichkeiten genannt, die allesamt aber mittlerweile geschlossen haben. Dies ist in erster Linie als zeitliche Veränderung zu werten. Es entsteht dabei der Anschein, dass diese Praktiken eher im privaten Bereich ausge-

132 Unverständliche Textpassage.

lebt werden, wo sie einer weniger starken Hygiene-Kontrolle unterliegen können, aber nicht müssen.

Selbst wenn angenommen wird, die Eventräumlichkeiten hätten einen Nassbereich oder einen Raum mit geeigneten Lichtverhältnissen für Branding oder Cutting, so ist der Umgang mit diesen Praktiken dennoch ein anderer. Dieser Umstand wird durch die folgende Diskussion nachvollziehbarer:

I: »Aber, das ist jetzt die Frage: Was ist, wenn du jetzt auf einer Party bist, eine gängige Play-Party, und da gibt's einen Nassbereich und da wird das getan.«

BENIKE: »Dann muss ich aber nicht in den Nassbereich gehen. Dann ist das immer noch meine freie Entscheidung, ob ich in diesen Nassbereich gehe, weil, wenn ich schon weiß, da ist ein Nassbereich, dann kann ich, also ich zumindest für mich selbst kann davon ausgehen, da wird vermutlich also Wachs, NS, KV wird da vermutlich laufen und dann ist es ja meine freie Entscheidung, ob ich sage: »Ich gucke jetzt einfach mal und geh das Risiko ein, dass sich da halt jetzt gerade jemand anscheißen lässt oder ich tu es halt nicht.« [...] Was anderes ist es, wenn jetzt zum Beispiel in dem großen Raum im ETABLISSEMENT, wo du jemanden an die Decke hängen kannst, wo dieser große Käfig ist. Wenn ich da jetzt mit jemandem spiele, und neben mir fängt plötzlich jemand an, seinen Sklaven anzuscheißen. Das wär was anderes, da würde ich mich tatsächlich gestört fühlen, auch weil das eben kein (.) dafür vorgesehener Bereich ist, weil, wie willst du es wirklich saubermachen? So, dass es dann halt auch wirklich hygienisch sauber ist dann danach?«

CAJA: »Du könntest ein Latex-Laken ausbreiten.«

BENIKE: »Aber dann würde ich halt erwarten, dass man vorher fragt, ist es in Ordnung für dich? (CAJA: Ja.) Weil es halt einfach auch nichts Alltägliches ist, ja?! Ich müsste jetzt niemanden fragen: »Du störst es dich, wenn ich meinen Sklaven hier schlage?«.«

I: »Aber du müsstest vielleicht fragen: »Du störst es dich, wenn ich meinen Sklaven hier brande?«.«

BENIKE: »Ja. Würde ich aber auch tun. Ich würde auch niemals einfach nadeln [...].«

CAJA: »Nee. Stopp! Stopp! Ich würde schon fragen, ob es stören würde, wenn ich merke, dass ich zu nah am Privatbereich bin. Das heißt, wenn ich im Umkreis, ich sag mal einer Schlagweite, also anderthalb Meter bzw. zwei Meter an den ausgestreckten Arm ranreiche, frage ich, ob das okay ist, wenn wir da so aneinander spielen. Einfach aus dem Grund der Privatsphäre (.)«

BDSM-Praktiken sind also nicht gleich BDSM-Praktiken. Es scheint, als nähmen gewisse Praktiken die Rolle des Devianten innerhalb der BDSM-Szene ein. Man könnte sie – wie bereits erläutert – als meta-deviante Praktiken bezeichnen.

Konfliktlinien

Das CFNM-Event zeichnet sich gerade dadurch aus, dass die gängige und etablierte Zuschreibung der Geschlechterrollen umgekehrt wird, dass also die Frauenrollen aktiv und die Männerrollen passiv ausgelebt werden. Der daraus resultierende Rollenkonflikt kann an zwei Themenkomplexen nachgezeichnet werden: Weiblichkeit versus Männlichkeit und Hetero- versus Homosexualität.

Rollenkonflikte

Das Thema Weiblichkeit versus Männlichkeit kann als gängige Debatte innerhalb der BDSM-Szene betrachtet werden: Kann eine dominante Frau Geschlechtsverkehr mit einem submissiven Mann haben? Es geht bei dieser Frage durchaus darum, ob die Frau ihre dominante Rolle aufgibt, wenn sie es ist, die penetriert wird. BENIKE drückt diesen Umstand hier als ihre persönliche Meinung aus:

BENIKE: »Weil ich in meiner Sexualität gerne passiv bin und in dem Moment, wo ich mich hinlege und mich ficken lasse, ist meine dominante Rolle einfach weg (//mhm//), ja?! Und dieses ganze »Man benutzt den Sklaven ja für seine Lust«, ja, nee, da ist meine Rolle einfach im Arsch, also das ist halt mein persönliches Empfinden (.) und »ähhh« ich sag mal jetzt, sich lecken lassen oder so okay, aber da ich da halt allgemein nicht so besonders drauf steh, war das halt auch nie wirklich eine Option. Ich hab zum Beispiel sehr gerne Männer in den Arsch gefickt. Das hab ich tatsächlich immer sehr gern getan.«

Das gleiche Problem ergibt sich scheinbar, wenn sich ein männlicher Dominanter von einem submissiven Mann oral befriedigen lässt:

CAJA: »Weil, lustigerweise ein Dom, der 'nen Bi-Sklaven hat, ist ja in Ordnung, der ist ja variabel, den kann man ja für mehr hernehmen. Aber sagt der Dom, er ist bi und lässt sich, was weiß ich, während er eine Frau schlägt, einen von einem Mann lutschen, ja das geht ja nicht. »Guckt euch den an, der

lässt sich von dem Mann einen lutschen.< Da könntest du ja [...] ¹³³. Das ist (//mhm//) also macho-like einfach, also. Macho-Sein ist auch total gern ausgeprägt in der Szene. [...] Ich hab wenig Machos auf einem Haufen gesehen, als wie im SM. Also, das ist, das glaub ich muss fast zusammengehören. Ich weiß nicht, vielleicht gehört das auch irgendwie zusammen. Sobald sie einen Anzug anziehen müssen sie einfach irgendwie spontan Plastikeier in der Hose kriegen, ich weiß es nicht.<

Der Konflikt zwischen weiblichen und männlichen Rollenzuschreibungen wird vor allem am unterschiedlichen Umgang mit weiblichen und männlichen Dominanten sowie weiblichen und männlichen Submissiven sichtbar. Die Debatte erscheint in erster Linie als bloße Reproduktion der Geschlechterdiskussion, die auch außerhalb der BDSM-Szene geführt wird.

I: »Das war bei der, also gerade bei CFNM, beim Rauchen oben, ne?! Da haben sich die Frauen so gefreut, dass es ebenso eine Veranstaltung gibt. Und da haben viele gesagt, dass sie sich >ääh< nicht anerkannt oder akzeptiert fühlen von den männlichen Doms (Beide: ja). Habt ihr das auch schon so (.) warum?<

CAJA: »Weil eben in dem Blickfeld eines männlichen Doms im Kontext gesehen also, vielleicht ist er nicht im Alltag so, aber auf einer SM-Veranstaltung, wenn er als männlicher Dom da ist (.)<

BENIKE: »Ist er der König der Welt. [...] Da kommt glaub ich der kleine Chauvinist in jedem (.)<

CAJA: »Da kommt der große Höhlenbewohner (.) [...]. Man muss sich ja als Frau, wenn man jetzt zum Beispiel öfter (BENIKE: Du musst dich behaupten (.) und beweisen.). Du musst zeigen, das ist tatsächlich echt schon fast ein Wettbewerb. Du musst zeigen, was du drauf hast [...].<

I: »Es hört sich ein bisschen so an, als wären die 50er Jahre jetzt vorbei, es herrschen gleichberechtigte Beziehungen und der alte Chauvi-Mann, der nirgends mehr 'ne *normale*, ungleichberechtigte Beziehung haben kann, flüchtet jetzt in den SM-Bereich, wo er das noch haben kann (CAJA (*lacht*): Prost.). Kann man das so? (.)<

BENIKE: »Jaa, gibt's [...].<

I: »Was fällt da auf?<

BENIKE: »Dass solche sich da bewegen. Du merkst einfach ganz schnell, ob jemand einfach >ääh< Dom ist, weil er einfach diese Neigung hat, oder ob

133 Unverständliche Textpassage.

der vielleicht einfach gerne die Hosen anhaben möchte und halt kein passendes Weibchen findet, dass das mit sich machen lässt und sich dann halt als Dom hinstellt und sich eine Sub sucht.«

An dieser Stelle wird ein interessanter Punkt offensichtlich: nämlich die Reaktion in der BDSM-Szene auf äußere Veränderungen im Umgang zwischen Mann und Frau. Es scheint, als diene die BDSM-Szene als Möglichkeitsraum, um asymmetrische Beziehungsstrukturen und -anteile weiterhin ausleben zu können. In diesem Fall ist es der öffentliche Konsens über gleichberechtigte Partnerschaften als *Ideal* und dessen Verneinung ungleichberechtigter Partnerschaften. Die BDSM-Szene fungiert dabei als Raum, der diese Praktiken in die Szene mit aufnehmen muss. Wie und ob sich diese Praktiken in die BDSM-Szene integrieren lassen, wird gerade an den hier betrachteten Konfliktlinien sichtbar.

Interessanterweise erscheinen vor allem diejenigen Männer als präventiv dominant, denen öffentlich nur wenig *männliche* Attribute zugeschrieben werden. Im Umkehrschluss ist ein hochgewachsener, muskulöser Mann mit einer tiefen Stimme – also ein Mensch, dem öffentlich viele *männliche* Attribute zugeschrieben werden – in einer submissiven Rolle zuerst womöglich gleichfalls irritierend.

Homo- versus Heterosexualität

Der Debatte um Weiblichkeit versus Männlichkeit schließt sich unmittelbar der Frage nach Hetero- und Homosexualität an. Generell lässt sich dazu seitens der Interviewten festhalten, dass die BDSM-Szene – was unterschiedliche geschlechtliche Sexualitäten angeht – eher tolerant eingestellt ist:

BENIKE: »Also grundsätzlich ist, was, gerade was Homo- und Bisexualität angeht, die Toleranz im SM-Bereich größer als jetzt im alltäglichen Leben. Nicht immer, aber grundsätzlich. Was allerdings trotz allem auffällt ist, dass die Toleranz Frauen, die bi- oder homosexuell sind, gegenüber erheblich größer ist als bei Männern. (//mhm//) Also, wobei man da auch noch unterscheiden kann, wenn jetzt ein Sklave sagt, er ist bi, dann ist es schon wieder toleranter, als wenn jetzt ein männlicher Dom sagen würde, er ist bi.«

Dennoch werden die Sexualitäten anhand der eingenommenen Rollen unterschiedlich bewertet. In einem Beispiel aus den Beobachtungsprotokollen wird auf folgende Situation verwiesen: Eine dominante Frau beschwert sich bei den Or-

ganisator*innen, weil sie zwei männliche Submissive beobachtet hat, die analen und oralen Geschlechtsverkehr miteinander ausgeübt hatten. Meine erste Annahme war, dass sie sich dabei über die homosexuellen Praktiken beschwert habe. Letztlich ging es aber darum, ob den Männern als Submissiven diese Handlungen befohlen wurden, oder ob sie sich über ihre Rollen – und somit über ihre Dominanten – hinweggesetzt haben.

Der geschlechtliche oder/und sexuelle Rollenkonflikt steigert sich dabei, wenn es um Bi-Sexualität oder um *Switchen* geht. Allem Anschein nach ist gerade diese Grenzüberschreitung fester Rollenbeschreibungen das, was als problematisch empfunden wird. CAJA und BENIKE erklären diesen Sachverhalt so:

CAJA: »Das ist wie bi.«

I: »Das ist nichts Halbes und nix (.)?«

CAJA: »Das geht nicht, das geht nicht, das ist wie bi (BENIKE: ja).«

I: »Warum? Was ist da so? Was ist das?«

CAJA: »Es ist nicht klar abgegrenzt. Das ist für ganz viele ein Problem. Die Gesellschaft, die braucht einfach: das ist schwarz und das ist weiß. Punkt. Mehr geht nicht. Du kannst nicht zwischendrin einfach mal die schwarze von links nach rechts (.) [...]«.«

Auch in einem späteren Interview wird diese Thematik noch einmal aufgegriffen. Es geht dabei um die Überschreitung klar definierter Rollen. Wie diese Rollen definiert sind, ist dabei im Prinzip egal. Konfliktreich wird es immer dann, wenn die Rollenbeschreibungen wässrig, umdefiniert oder generell infrage gestellt werden.

Alt versus Jung – Alt versus Neu

Die nächsten betrachteten Konfliktlinien ergeben sich zwischen Alt und Jung im Sinne des Generationenkonflikts und zwischen Alt und Neu im Sinne des *Szene-Alt*. Die Grenzen sind dabei nicht klar definiert. Auffallend ist, dass Erfahrung und Expertise – generell sowie spezifisch im BDSM-Bereich – eher älteren als jüngeren Menschen zugeschrieben werden. Dieser Umstand ist auch in der Szene zu beobachten:

I: »Ja, ist interessant, also das wäre jetzt nämlich noch so 'ne andere Konfliktlinie, wo ich gedacht habe, ob die vielleicht passt >ääh<: Alt gegen Jung, also so generationenkonfliktmäßig. Also, dass die Herrschaften und Damenschaften, die vielleicht jetzt so 50 sind, dass die >ääh< auch anders

SM sehen oder BDSM und auch so ein bisschen anders auf die junge Generation gucken. [...] Also, ist euch da so was aufgefallen, dass es vielleicht so eine Konfliktlinie da gibt?«

BENIKE: »Ja, ich find schon. Also ich denke, man kann das nicht pauschalisieren, >äähh< aber es gibt durchaus solche. Und ich denke, dass es nicht nur im SM-Bereich so ist, sondern auch allgemein, dass die, die älter sind, grundsätzlich meinen, sie haben mehr Erfahrung und >äähh< was sie tun, ist das einzig Wahre. Gibt's im SM-Bereich leider auch (.) sehr ausgeprägt vor allem (I: Ja?). Ja, weil die sagen: >Ja, du bist 27, du kannst ja noch gar nicht so viel Erfahrung haben<. Wenn der jetzt 45 ist und hat vor drei Jahren mit SM angefangen und ich bin 27 und ich hab mit 16 angefangen. Ich hab elf Jahre real gelebte Erfahrung. Ja?! Nur weil ich 20 Jahre jünger bin als er, muss das halt noch lange nicht heißen, dass er mir im SM was voraus hat. Und das sehen viele halt nicht gern. Das schmeckt denen dann einfach nicht.«

Gerade auf den Stammtischen ist dieses Phänomen scheinbar durchaus öfter anzutreffen. Jedoch soll hier noch einmal betont werden, dass es sich dabei generell eher um die Hierarchie nach Alter – also um den Konflikt zwischen *Alt und Jung* – als tatsächlich um ein BDSM-spezifisches Phänomen handelt. Das *Szene-Alter*, das unabhängig vom biologischen Alter ist, müsste dabei eigentlich den Ausschlag geben, also wie lange man mit welchen Praktiken Erfahrungen gesammelt hat. CAJA fasst dies wie folgt zusammen:

CAJA: »Was weiß ich, der eine hat halt CBT¹³⁴-Erfahrung und der andere hat dafür Erfahrung, was Cutten und Nadeln angeht. Oder er hat mit Atemreduktion Erfahrung, hat der andere nicht. Dafür hat er Erfahrung, wie man Körperteile abbindet. Weißte, das ist halt auch unterschiedlich und wenn mir einer sagt, er hat von allem Erfahrung, dann sag ich: >Cool. Bist du 180?<.«

Zeitliche Veränderungen

BENIKE gibt an, seit 2007 in der BDSM-Szene organisatorisch aktiv zu sein. Auf meine Frage, ob sie in diesen Jahren irgendwelche Veränderungen in der Sze-

134 CBT (Cock-Ball-Torture): die Folterung des männlichen Genitalbereichs (z. B. durch Schläge etc.).

ne wahrgenommen hat, nennt sie erstens die sich wandelnde Mode – vor allem der modische Wandel der Spielzeuge:

CAJA: »Du merkst die Unterschiede in den Spielzeugen. Früher war es eben, ääh, sagen wir mal zwischen 2003 und 2006 war der Rohrstock recht modern. Weil der Rohrstock ist was, das ist klein, das ist handlich, das passt auch in meine Handtasche. Oder ich kann mir das in den Stiefel stecken. Da war das halt total modern, dass ich mir was in meine Reiterstiefel stecke oder irgendwas (/mhm/) (BENIKE: oder 'ne Reitgerte). Ja, die kam, dann kam die Reitgerte. Reitgerte und Springgerte wurde dann moderner, weil die Springgerte auch recht kurz ist [...].«

BENIKE: »Mittlerweile find ich, haben sie auch gern Peitschen.«

CAJA: »Peitschen, jetzt kommt viel >ääh< hier, Viehtreiber, Elektroschock. Viel Elektro ist (.) also, dass, je moderner das Handy geworden ist, desto moderner werden die Spielzeuge. Vibro-Eier sind seit ein, zwei Jahren der Running-Gag anscheinend.«

Zweitens kann eine unterschiedliche Wahrnehmung der Praktiken festgestellt werden. Dabei wird nicht klar, ob die Toleranz innerhalb der Szene für gewisse Praktiken zugenommen hat oder ob sich die Szene soweit ausdifferenziert hat, dass sich die unterschiedlichen Praktiken sozusagen nicht mehr oder nur noch selten tangieren. CAJA nennt – für mich überraschend – hierfür das Beispiel Latex:

I: »Hat sich der Standard verschoben? So, wie lang, seit 2007 (CAJA: bin ich in der Szene unterwegs, ja). Und wenn du dir das jetzt mal so überlegst, ist es intoleranter geworden oder hat sich es verschoben, wo man sagt zum Beispiel, vor zehn oder sieben Jahren da war (.)«

CAJA: »Die Grenze hat sich verschoben.«

I: »Wohin?«

CAJA: »Dass jetzt Latex nicht mehr so schlimm ist. Vorher war ja Latex: >Oh nee, und der mit seinem stinkenden Gummi, der mit seinem Autoreifen, muss der jetzt da sein?< und >ääh<: »Kann man da nicht eigene Partys machen, wo bloß sie hinkönnen?«.«

I: »Jetzt gibt's eigene Partys? Jetzt ist es in Ordnung?«

CAJA: »Ja. Jetzt gibt's eigene Partys, jetzt ist es ja in Ordnung. Jetzt, wenn ein, zwei rumlaufen: >Ach schau mal, ganz nett.< Was sich nie verschoben hat, von Anfang bis Ende (.) sind die blutigen Dinge, die haben sich nie verschoben.«

Aus den zeitlichen Veränderungen wird ersichtlich, dass sich nicht nur die Grenzen dessen, was zu BDSM zählt und was nicht verschoben haben, sondern dass sich die Szene generell ausdifferenziert hat. Diese Ausdifferenzierung resultiert aus einer breiteren und zahlenmäßig größeren Szene, was wiederum spezifischere Veranstaltungen ermöglicht. Man könnte hierbei auch von der eingangs beschriebenen räumlichen Parzellierung der Praktiken sprechen. Diese Aufteilung kann sogar unter ein und demselben Eventrahmen stattfinden, wenn die Räumlichkeiten es ermöglichen. Auf meine Frage, ob diese Feststellung von den Organisator*innen geteilt wird, antwortet sie:

CAJA: »Ja. Das siehst du, wenn du im ETABLISSEMENT, im hinteren rechten Teil waren die Popper (I: ja). Also in dem ganz hinten rechts zum Beispiel [...] da war Spanking, aber Gyn und das Bett, dann [...], da gehst du nur zum Vögeln hin auf blöd gesagt. Die haben das aber auch mit Absicht so gemacht, dass sie sich Sachen suchten, wo sie abgetrennt waren, weil halt viele sagen: »Nee, du kannst dich nicht von deinem Sklaven vögeln lassen.« Und die wissen das selber. [...] Die wissen halt einfach, dass es viele scheiße finden und dann gehen sie halt auf die Seite.«

Dabei geht es vor allem um das bereits beschriebene Thema Geschlechtsverkehr zwischen dominanter Frau und submissivem Mann. Um Konflikte zu vermeiden wird die Praktik der vaginalen Penetration eher in privatere, nicht einsehbare Räumlichkeiten verlagert – wohl wissend um diese Debatte. Die unter den Frauen beliebten männlichen homosexuellen Praktiken werden eher im öffentlichen Kreis ausgelebt. Dies ist aber mitunter wohl auch dem Umstand geschuldet, dass es sich hier mehrheitlich um Spielkreise handelt, das heißt, viele Dominante ersteinern sich zusammen mehrere Submissive, und dass die öffentlichen Spielorte flächenmäßig meist größer sind als die privateren Rückzugsmöglichkeiten.

Kurzes Resümee

Auch in diesem Interview lassen sich die ersten Schritte in die BDSM-Szene deutlich nachzeichnen. Zu Beginn stehen erste Fantasien. Das Thema wird zunächst über das Internet erschlossen. Eine konkrete und reale Kontaktaufnahme geschieht dabei über die Stammtische, die ebenso wie die einschlägigen Internetforen somit primäre Integrationspunkte für die Szene darstellen.

Die ausgelebten Rollen und Vorlieben können sich im Zeitverlauf durchaus

verändern. Sie sind nicht in Stein gemeißelt, sondern letztlich abhängig von den Erfahrungen, die man macht und von der Bereitschaft, weitere Erfahrungen in seine bisherige Sexualität zu integrieren.

Die Organisator*innen BENIKE und CAJA praktizieren in ihrer privaten Partnerschaft kein BDSM. Ihre Vorlieben leben sie entweder mit anderen oder gemeinsam mit Dritten aus. Sie begründen dies unter anderem einerseits mit dem dadurch entstehenden Rollenkonflikt und andererseits damit, dass BDSM in diesem Falle nicht mit Personen ausgelebt wird, zu denen sie sich emotional stark hingezogen fühlen.

Beim Event selbst wird die SSC-Regel als Metakonsens vorausgesetzt. Daneben gibt es aber noch andere Kontrollformen von BDSM, vor allem RACK und DEBRIS, die jedoch in der Szene – unter diesen Begriffen zumindest – weniger geläufig sind. Das CFNM-Event setzt Erfahrungen mit BDSM voraus. Die Übernahme der möglichen Rollen geschieht dabei zwar nach persönlicher Neigung, die Eventstruktur erlaubt jedoch nur eine spezifische Rollenkonstellation.

Aktive Frauen sind – im Vergleich zur Trierer Studie (vgl. Wetzstein et al., 1993) – mittlerweile häufiger vertreten. Das liegt vor allem daran, dass sich die BDSM-Szene in diese Richtung weiter ausdifferenzieren konnte, dass es quantitativ gesehen also Sinn macht, eigene Events für aktive Frauen und passive Männer zu veranstalten und dass man sich womöglich generell mit dem Thema Sexualität öffentlich und auch privat mehr oder anders auseinandersetzt.

Reibungspunkte ergeben sich insbesondere zwischen den Spielenden oder vielmehr in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Verständnissen davon, was BDSM ist und was BDSM nicht oder nicht mehr ist. Oft sind diese Auseinandersetzungen mit einem *Herausfallen* aus der Rolle verbunden.

Obwohl BENIKE und CAJA privat ihre Vorlieben für bestimmte Praktiken (Cutten, Piercen, Branding, Nadelspiele) äußern, sind diese bei dem Event aufgrund der topologischen Rahmung nicht realisierbar. Sie werden außerdem scene-intern des Öfteren als No-Go-Praktiken bezeichnet, ebenso wie die zuvor beschriebenen Ekel-Praktiken (NS und KV). Diese Praktiken können als abweichend von der Szenenorm betrachtet und somit also als meta-deviant bezeichnet werden. Sie bilden damit eine weitere Grenzzone zwischen dem, was BDSM ist und dem, was es nicht mehr ist oder sein soll.

Das SM-Paradoxon – also die scheinbare Umkehr der eingenommenen Rollen im BDSM-Kontext – wird vor allem an den geschlechtlichen Rollen- und Sexualitätszuschreibungen außerhalb der Szene und innerhalb des Events deutlich. Hier ergeben sich durchaus Konflikt- und Diskussionspotenziale. Die Normen

und Zuschreibungen innerhalb der BDSM-Szene stehen somit im unmittelbaren Zusammenhang mit denjenigen außerhalb der Szene. Sie wirken aufeinander ein und konstituieren sich miteinander gegenseitig.

Die Konfliktlinien *Alt versus Jung* und *Alt versus Neu* bzw. *Etabliert versus Neuling* werden eher für die Stammtischsituationen genannt und dabei als generelles und nicht als szenes-internes Problem ausgewiesen. Beim Event selbst oder in den Beobachtungsprotokollen können hierzu nur marginale Beobachtungen gemacht werden.

Auch beim CFNM-Event wird Bezug auf die Swinger-Szene genommen. Hierbei wird betont, dass der Eintrittspreis keine Spielgarantie darstellt. Die Passiven stehen nicht unter dem sozialen Zwang spielen zu müssen, ebenso wenig die dominanten Personen.

Hinsichtlich der zeitlichen Veränderungen wird deutlich, dass sich die Szene – modisch und bezüglich der Praktiken und Techniken – im Wandel befindet. Waren womöglich vor zwei Dekaden noch Lederkleidung und Lederpeitschen vorherrschend, so sind heute eher Korsagen und elektronisch unterstützte Spielzeuge im Kommen. Die Strömungen und Einflüsse, durch welche die Szene geprägt wird, sind also kulturell und zeitlich bedingt.

Spank-Party**

Das Interview wird mit den beiden Veranstaltern DANTE und ELOS gemeinsam bei ihnen zu Hause geführt. Sie leben seit über fünf Jahren in einer gemeinsamen Partnerschaft. Da beide die Party zusammen organisieren, sind keine Probleme durch die Anwesenheit Dritter anzunehmen.

Entdeckung der Vorlieben, erste Erfahrungen

DANTE hat seine persönliche Sexualität und die Vorliebe für BDSM ziemlich spät und erst in Verbindung mit der Reflexion seiner Homosexualität kennengelernt. Mit 30 Jahren findet sein Outing statt, davor war er mit einer Frau verheiratet. Die Vertiefung oder Intensivierung der Vorlieben zu BDSM-Elementen steht dabei in Verbindung mit der Organisation der eigenen Party:

DANTE: »Und wie gesagt, bin ich dann so in diese BDSM-Schiene, in diesen Fetisch Spanking reingekommen und im Laufe der Jahre, sagen wir mal

15 Jahre und fünf Jahre, wo wir jetzt zusammen sind. [...] Und wie gesagt haben wir dann die Spank-Party gegründet und die Partys gemacht und ja seit fünf Jahren gibt's das und ich bin dann persönlich immer mehr, immer intensiver mit reingerutscht um dann eben auch andere Sexualpraktiken auszuprobieren als Spanking, also auch richtig mit BDSM, mit (.) eigentlich hab ich so ziemlich fast alles probiert, außer jetzt intensive Nadelspiele, wo halt (.) ja, Extremnadelspiele, das hab ich bis jetzt nicht ausprobiert, und fühl jetzt auch nicht irgendwie, dass ich das jetzt mal machen müsste >äähh< ist noch gerade so, wo ich dann sage: >Nee, hier ist die Grenze.<.<

Eine eigene Verortung ist für DANTE schwierig. Sein Partner ELOS würde ihn eher auf der devoten Seite einordnen. Dennoch gibt es keine Seite oder Vorliebe, die von ihm ausschließlich ausgelebt wird. Beide Partner switchen zudem. DANTE lebt seine passive Seite dabei mit einem anderen Partner aus. Er unterteilt seine Vorlieben so:

DANTE: »Ja, das ist dann meine devote Seite, also es gibt für mich wirklich solche Dinge, wo ich weiß (.) ich leb mit dem meine devote Seite, weil ich dann richtig sage: >Okay, dann brauch ich mich auch auf nichts anderes einzustellen.< Die Switcherseite ist dann so, ich hab für jeden irgendwie irgendjemanden (.) den DOMUS [dominante Person, mit der DANTE seine devote Neigung auslebt], den ich jetzt hab, da kann ich wirklich sagen: >Okay, da brauch ich mich auf nix anderes einzulassen. Der weiß, was ich will, wie ich es will.< Und da muss ich mir auch keine Sorgen machen, dass der danach kommt und sagt: >Ja, jetzt komm ich mal dran.< (I: okay, ja). Ich hab dann einen Freund, der ist dann auch aktiv und passiv, sag ich jetzt mal, so wie ich auch (.) >äähh< da ist es für mich immer schwierig (.) da hat man in letzter Zeit auch überhaupt kein Treffen mehr mit ihm gemacht, weil da (.) kommt von seiner Seite her auch das Verlangen (.) passiv zu sein, wo ich hergehe und sage: >Nö, da hab ich aber jetzt kein Bock drauf< weil, entweder bin ich jetzt aktiv oder passiv und beides ist für mich immer (I: schwierig), schwierig bei einer gewissen Spielart, sag ich jetzt mal. Und dann gibt es halt die aktive Seite, wo ich auch hab, wo ich auch gerne auslebe, aber da ist das Publikum immer jünger, sag ich jetzt mal (.) Also, ich kann mit einem Älteren jetzt nicht wirklich, weil (.) diese Art von Spiel, also jetzt auch mit DOMUS sind immer eine Form von Rollenspiele (*reden kurz über das Haustier*), ja das sind immer so eine Art Rollen, immer ein Rollenspiel.<

Die Konflikte, die sich aus der eingenommenen Rolle beim Spanking und der Rolle in der Partnerschaft ergeben, können auch hier scheinbar durch das Ausleben der verschiedenen Rollen mit anderen Personen gelöst werden. Dabei sind – allgemein gesprochen – vor allem die Aspekte fremd und vertraut von Bedeutung, denn fremde, nicht vertraute Partner*innen haben den Vorteil, dass man mit ihnen auch neue Seiten von Sexualität ausprobieren kann, vertraute Partner*innen dagegen haben den Vorteil, einen sicheren Ablauf, ein sicheres Einlassen auf die Rolle besser gewährleisten zu können:

DANTE: »Das ist die Kunst bei dem Ganzen. Das ist, dass wie man auch vorher gesagt hat, bei den einen hat es gepasst, da trifft er sich gern immer wieder, und bei den anderen passt es nicht, die können dich einfach, glaub ich, in diese Rolle einfach (.) Du kommst einfach in die Rolle nicht rein als Passiver, sag ich jetzt mal.«

I: »Ja, wenn du dich in die Rolle fallen lassen kannst, dann auch.«

DANTE: »Du hast ein Partner gegenüber, der vielleicht neu ist oder fremdelt und dann hast du eine Vorstellung schon und so ein Dings und (.) wenn der das dann irgendwie bringt (.) der braucht nur einmal was falsch sagen, ne?!«

I: »Dann biste raus aus dem Spiel?«

DANTE: »Dann bist du aus dem Spiel und dann ist das Spiel auch eigentlich schon vorbei und (.)«

ELOS: »Ich tu mich eigentlich besonders schwer, mich fallen lassen zu können. Was auch ein bisschen ein Problem dann ein bisschen in der Partnerschaft ist, weil bei Fremden fällt es mir dann einfacher (I: kenn ich), >ääh< ist ganz blöd eigentlich, aber ich glaube das geht nicht nur uns so, weiß es nicht.«

ELOS entdeckt seine Vorliebe für Spanking bereits recht früh mit ersten Fantasien. Eine Kontaktaufnahme für das reale Ausleben dieser Fantasien erfolgt auch hier über das Internet. Er hat sich nach ersten Kennenlernphasen schnell auf feste Partnerschaften geeinigt und begründet dies vor allem mit der Schwierigkeit, Personen zu finden, bei denen es einfach *passt*. Mit seinem ersten festen Partner hat er dann die erste Party organisiert. Bei der Selbstverortung erwähnt ELOS einen Test¹³⁵, der im Internet gratis durchgeführt werden kann, und der als Ergebnis eine prozentuale Verteilung von BDSM-Vorlieben ausgibt. Demnach gibt

135 Vgl. <http://www.bdsm-test.com>.

ELOS an, etwa zu 70 Prozent devot zu sein. Interessanterweise unterscheidet er selbst zwischen BDSM und der Praktik des Spankens:

ELOS (lacht): »Okay. Ja, weil in der (.) ich sag mal vorweg (.) in der sagen wir mal (.) ja richtigen BDSM-Szene kenn ich mich jetzt nicht so gut aus > ääh< weil ich ja eigentlich nur Spanking mache (.) Ich meine, das ist ja auch eine Form von SM, aber das halt nicht so tief greifend wie das komplette (.) Master-Sklave oder so, ne?! Sag ich jetzt einfach mal.«

Den Umgang mit der eigenen Sexualität beschreiben beide generell als offen:

ELOS: »Also bei mir weiß es (.) ich sag mal, die Schwulen-Szene in STADT oder die, die mich kennen, da ich ja früher oft in die Szene gegangen bin, als es noch gab, bin ich eigentlich von Anfang an offen damit umgegangen (.) des weiß eigentlich jeder, der mich so kennt, weiß, dass ich auf Spanking stehe.«

I: »Die Eltern?«

ELOS: »Nee (*alle lachen*), aber (.) die können sich das freilich denken. Die wissen auch, dass wir eine Party im ETABLISSEMENT machen (.) die kennen auch das ETABLISSEMENT, die waren da auch schon mehrmals drin, weil ich da mal ein Geburtstag gefeiert hab. ääh Die sind nicht dumm, die können sich das denken, aber über so was rede ich mit meinen Eltern nicht.«

DANTE: »Also, ich geh eigentlich sehr offen damit um, nach außen. Also, mein Chef weiß auch, dass wir im ETABLISSEMENT Party machen (.) er weiß jetzt nicht die Richtung (.) mein Arbeitskollege (ELOS: der weiß es eigentlich genau), der weiß es eigentlich ganz genau [...].«

ELOS: »Nee, wir gehen sehr offen damit um (DANTE: ja) außer ich jetzt bei meiner Verwandtschaft [...] ¹³⁶, das geht mir dann doch zu weit (.)«

I: »Weil man generell mit der Familie und Verwandtschaft nicht über Sex redet?«

ELOS: »Ja, genau. Kann man so sagen. Ja, das ist ...«

DANTE: »Ja, das ist (.) ich rede eigentlich auch mit meinen Eltern über so was.«

Es geht – wie bei den bereits beschriebenen Events erwähnt – letztlich darum, wie offen man mit seiner persönlichen Sexualität generell umgeht. Offenheit und das Eingestehen der einzelnen Vorlieben hängt letztlich vom Grad der Detailge-

136 Unverständliche Textpassage.

nauigkeit ab. Das heißt, wenn man sich über die einen Vorlieben äußert, wird man sich auch über die anderen Vorlieben äußern. Ist das Kommunizieren der persönlichen Sexualität generell problematisch oder zu intim, erübrigt sich auch das Sprechen über die Details. Bezüglich der eigenen Verortung in der Szene unterteilen beide in BDSM- und Schwulen-Szene:

I: »Und so vom Freundeskreis her? Also, seid ihr (.) Szenemitglieder? Kann man das so sagen? Würdet ihr euch eigentlich zur Szene dazugehörig ...?«

ELOS: »Müssen wir ja eigentlich, wenn wir eine Party veranstalten, sind wir eigentlich automatisch in der Szene, weil ja die Szene immer zu uns kommt. Und wir sind ja integriert, und es ist jetzt aber nicht so, dass wir jetzt in andere Clubs gehen, privat(.) war auch mal, aber ist auch schon lang nicht mehr.«

I: »Der Freundeskreis, wie (.) sind da viele Szenegänger?«

DANTE: »Blätter, blätter (*geht im Kopf seinen Freundeskreis durch*).«

I: »Oder gemischt, oder?«

ELOS: »Sagen wir mal so (.) jein. Eigentlich nur die Freunde, die jetzt weiter weg wohnen, also jetzt hier in der Umgebung (...) ja, reine Schwulenszene klar, aber jetzt BDSM-mäßig fällt mir jetzt eigentlich keiner ein.«

I: »Also heißt jetzt *reine Schwulenszene* also auch schwule Freunde oder was meinst du jetzt damit?«

DANTE: »Jaja, wir haben in STADT schon ...«

ELOS: »Also, die reinen schwulen Freunde, die gehen halt in die Schwulen-Szene aber nicht in die BDSM-Szene, also ganz normal auf Partys oder so (ELOS: Discos und Kneipe oder so) aber jetzt hier in der Umgebung kenn ich jetzt keinen Freund, der hier wirklich (I: mit spanken) unterwegs ist. (...) Bekannte ja, aber Freunde jetzt nicht.«

DANTE: »Also, wir haben auf unserer Spank-Party sehr sehr wenig Leute von hier (I: echt?). Ja (.)«

Die SSC-Regel ist DANTE und ELOS unter dieser Bezeichnung letztlich kein Begriff. Dennoch wird im Laufe der Diskussion – vor allem wenn es um die eigenen Eventregeln geht – deutlich, dass auch hier die SSC-Regel als Metakonsens vorausgesetzt wird. Bei ihren privaten Spielen wird – wenn überhaupt – ein Safeword benutzt. Ihre ersten privaten Erfahrungen mit BDSM machten sie allerdings ohne die Verwendung der SSC-Regel, des Ampelcodes oder des Safe-words als Sicherheitsmaßnahme. Im privaten Bereich könnte man bei ihnen also eher – wenn man so will – von RACK sprechen:

ELOS: »Safeword kennengelernt hab ich dann denk ich mal durch (.) ja, meinen ersten Spielpartner dann. [...] wobei ich das da auch nie gebraucht hab, weil er von Anfang an gesteigert hat, sag ich mal. Also er konnte sehr gut auf den anderen sich einlassen und drauf eingehen [...], also, solche gibt's ja auch (I: ja), die das sehr gut merken, was der andere braucht und was nicht geht. Und Regeln so an sich, ja eigentlich seit wir die Party machen, hab ich mich damit ein bisschen befasst (.) aber, ja wie man jetzt schon bemerkt, nicht so tiefgründig [...]. Du hattest doch mal was Interessantes mit [andere Person] gemacht. Wenn er Stopp sagt, kriegt er noch sechs und kann dann entscheiden, ob er weitermacht. Und wenn er aber dann das Codewort sagt, hörst du gleich auf (//mhm//) (DANTE: jaja). Das war dann auch so mal so eine Art Spiel, und da hat er zwar öfter mal *stopp* gesagt, aber wollte dann trotzdem wieder weitermachen.«

DANTE: »Jaja, weil *stopp* ist (ELOS: [...]¹³⁷ komplett abbrechen) das *stopp* ist immer meistens [...] ich erklär das den Leuten immer so, das *stopp* ist ja grad nur das für ihn im Moment ist es zu viel, wo ich dann sag »Okay, *stopp* ist jetzt (.) mach mal langsam«, dieses gelb.«

ELOS: »Das wäre so nach Ampel [...]»¹³⁸ eigentlich.«

Die Eventregeln

DANTE und ELOS haben die Regeln für die eigene Party vollständig von einem ähnlichen Event in einer anderen Region Deutschlands übernommen. Die Regeln sind dabei vor allem organisatorischer Natur, das heißt, es sind Vorschriften zum Verhalten in den Räumen oder zur Hygiene.

An der Party nehmen zwischen 20 und 40 Gäste teil. Auf meine Nachfrage, warum es denn nicht mehr seien, antworten die Organisatoren:

DANTE: »Ja, das ist halt, dass Spanking halt doch eine Nische ist und die doch von sehr sehr weit herkommen.«

ELOS: »Sagen wir mal so, es gibt, wenn ich jetzt in FORUM guck, auch hier in der Umgebung allein schon hundert, die drauf stehen.«

I: »Aber die stehen halt privat [...].«

ELOS: »Ja (//mhm//), die kommen nicht zur Party.«

137 Unverständliche Textpassage.

138 Unverständliche Textpassage.

DANTE: »Es ist auch so, dass sich vieles in jeder Hinsicht ins Private verlagert hat (ELOS: ja), dass sich viele eben sagen: »Also, ich mach mit drei, vier zu Hause eine Session, bevor ich dann da hingeh und 50 Euro zahle und weiß nicht, was und wen und wo, und alles andere kann ich zu Hause auch machen.«

Um Regelverletzungen vorzubeugen wird zu Beginn der Party explizit auf die Möglichkeit hingewiesen, einfach die Organisatoren aufzusuchen und das Problem zu erklären. Dies wird – wohl aus Angst, als Petze zu gelten – nur selten genutzt. Gleichzeitig werden von den Organisatoren Kontrollgänge unternommen, um nach dem Rechten zu sehen und um den Überblick zu behalten etc.

Die Hygieneregeln und den Geschlechtsverkehr betreffend steht auch hier der Geschlechtsverkehr – also die Penetration – nicht im Vordergrund des Events. Geschlechtsverkehr kommt zwar vor, wird aber nicht besonders beachtet. Die Hygieneregeln zum Thema Geschlechtsverkehr werden dennoch angesprochen:

DANTE: »Ja, das ist das, was wir sagen und was die Leute draus machen. Wir sagen halt immer, Kondome sind keine Dekoration jetzt hier im ETABLISSEMENT.«

ELOS: »Würde ich jetzt jemand sehen, der es ohne macht, würde ich mich jetzt auch nicht einmischen. Das muss jeder selber wissen (DANTE: Kann ich nicht ändern) Hinweisen find ich wichtig (.) und Prävention.«

DANTE: »Also, wir haben von der STÄDTISCHEN Aids-Hilfe schon ein Lob bekommen, die waren auch mal da [...]. Und die haben gesagt: »Sehr vorbildlich. Überall sind Zewa, Kondome, Abfalleimer.« Das ist uns auch immer ganz wichtig, da wird wirklich drauf geschaut. Wenn mal nix da ist, dann wird es gekauft von uns dann auch, privat sag ich jetzt mal.«

Der Alkoholkonsum hält sich wie bei den bereits beschriebenen Events in Grenzen. Alkoholisierung steht nicht im Mittelpunkt der Veranstaltung. Es geht vor allem darum, wach und fit zu bleiben. DANTE und ELOS erinnern sich an keine Situation, in der jemand so alkoholisiert war, dass sie eingreifen mussten.

Probleme mit den Eventregeln

Auch bei dieser Party werden vor allem Regelverletzungen angesprochen, die den Umgang mit anderen Teilnehmer*innen betreffen. DANTE und ELOS beschreiben Beispiele von Spielenden, die sich in andere Sessions einmischen oder eben

diese ungefragt kommentieren. Diese Vorfälle werden den Organisatoren häufig erst im Nachhinein gemeldet, wenn keine Handlungsmöglichkeit ihrerseits mehr besteht. Sie nennen dafür folgendes Beispiel, bei dem sie tatsächlich einschreiten mussten:

ELOS: »Da war mal 'n Hetero, wir haben einen Stammgast, einen Hetero, und den hat das dann (DANTE: den hat's gestört), den hat jetzt nicht unbedingt das Wichsen gestört, sondern weil er es halt fast neben ihm gemacht hat. Und der hat Zeichen gemacht, er soll weggehen, und er kam halt immer wieder, bis er ausgepackt hat.«

DANTE: »Der ist halt dann zu uns gekommen und hat gesagt: ›Also, der und der hat das (.), das stört mich.<.«

DANTE: »Ja, und das haben wir dem gesagt und (.)<«

ELOS: »Seitdem ist es nicht mehr (DANTE: ja).<«

I: »Nimmt er Abstand seitdem?<«

ELOS: »Ich hab einmal gesagt, das kann er ja machen aber bitte nicht so, dass es der andere gleich sieht, weiter weg, was weiß ich, aber nicht direkt neben, jetzt mal ...<«

DANTE: »Oder, er soll mit ihm reden und fragen: ›Stört es dich, wenn ich da bin und da mit mir rumspiele?< Und seitdem macht er es auch nicht mehr. Seitdem ist er eigentlich ein umgänglicher Gast geworden, muss ich jetzt ganz klar sagen.<«

Die Organisator*innen berichten außerdem von einem Vorfall, bei dem im Rahmen der Party von einem Gast sexuelle Dienstleistungen gegen Geld angeboten wurden – also Prostitution. Sie schildern hierzu folgende Situation:

DANTE: »Da, wo wir wirklich ganz böse reagiert haben, das weiß ich ganz genau (.) und auch wirklich gleich gehandelt haben, war wie der eine gesagt hat: ›Du willst es mit mir machen, dann gib mir 'nen 50er.< (ELOS: Ja.) Den haben wir dann rausgeschmissen.<«

ELOS: »Naja, rausgeschmissen nicht. Pass auf, das war anders (.) ›ääh< da kam ein Gast zu mir, also das war nicht ein Stammgast aber der war schon öfters da, und der hat gesagt ›ääh<: ›Ich könnte jetzt mit dem da was machen, aber (.)< ›ääh< ›der will irgendwie Geld.< Da bin ich klar ausgeflippt: ›Wie, der will Geld?< Da bin ich nach hinten, und dann hat er das erst mal abgestritten, und dann hab ich gesagt (.) ich hab ihn nicht gleich rausgeschmissen (.) ich habe dann gesagt: ›Wenn ich das jetzt noch einmal hör

oder so, dann hast du Hausverbot, aber für immer.< Und der ist dann freiwillig gegangen, aber das geht gar nicht.<<

I: »Ja, aber (.)<<

ELOS: »Das Problem war, der Gast hätte ihm sogar Geld gegeben, aber selbst das will ich nicht.<<

I: »Ja, war das ein Professioneller, oder?!<<

ELOS: »Ja, anscheinend. Anscheinend war das ein Callboy oder so, keine Ahnung. >ähäh< Und wie gesagt, der Gast wollte ihm sogar Geld geben, ich weiß auch nicht, warum er mir das überhaupt gesagt hat. Da hab ich auch gesagt: >Das möchte ich hier nicht. Wenn du das machen willst, dann geh. Dann kannst du ihm Geld geben, dann geh in ein Hotel, dann kannst du das machen, aber nicht hier. Ich will nicht, dass hier irgendwie untereinander bezahlt wird für irgendwas.<.<<

DANTE: »Weil das auch auf die Party zurückgeht (ELOS: ja), wenn jetzt dann der Falsche [...] ¹³⁹ und sagt: >Ey, jetzt hab ich schon 50 Euro gezahlt, jetzt soll ich noch für den noch was zahlen.<.<<

ELOS: »Oder er braucht ja nur erzählen: >Ja, die Party war geil und da hatte ich 'n jungen Typen, den hatte ich zwar bezahlen müssen.< Der kann das jetzt ja gutheißen, aber wenn das jemand anders hört und das geht dann rum (.) das kann schnell gehen so was (.) dann heißt es, ja (.)<<

I: »Dann heißt es auch Spielgarantie (.) anscheinend nur für Geld.<<

No-Go-Praktiken

Die No-Go-Praktiken, die von DANTE und ELOS erwähnt werden, sind die gleichen wie bei den bereits beschriebenen Events. Der Grund dafür sind auch hier die räumlichen Gegebenheiten, die Praktiken mit Körperausscheidungen (ausgenommen Sperma, Schweiß und Blut) und Praktiken, die nahezu sterile Bedingungen erfordern, von a priori ausschließen. Demnach werden Praktiken mit Kot und Urin sowie Nadelspielchen als No-Go-Praktiken genannt. Praktiken, die unter die Kategorie *Klinik*¹⁴⁰ fallen, kamen bei diesem Event noch nie vor und können daher nicht von vornherein ausgeschlossen werden.

139 Unverständliche Textpassage.

140 Unter Klinik-Praktiken sind medizinische Maßnahmen (z.B. Katheterisierungen, Einführen von Kanülen oder Spritzen etc.) zu verstehen, die höchste Sterilität und Fachkenntnis verlangen.

Konfliktlinien

Rollenkonflikte

Im Unterschied zu den bereits untersuchten Events sind bei der Spank-Party keine Frauen erlaubt. Dadurch kann sich auch kein geschlechtsspezifischer Rollenkonflikt ergeben, wie beispielsweise beim CFNM-Event. Ein Konflikt zwischen aktiver und passiver Rolle kann nicht festgestellt werden.

Homo- versus Heterosexualität

Wie bereits erwähnt, nimmt das Thema der sexuellen Orientierung bei diesem Event keinen besonderen Stellenwert ein. Die Party ist jedoch nur an Männer gerichtet. Auf meine Nachfrage, ob es auch Ausnahmen gab, an denen Frauen zum Event zugelassen waren, schildern DANTE und ELOS zwei Vorfälle. Im ersten Beispiel wurden die beteiligten Personen umgehend wieder nach Hause geschickt, weil in jeder Werbung für die Party ausdrücklich vermerkt war, dass nur Männer zugelassen sind. Im zweiten Beispiel wurde eine Frau nur versehentlich hereingelassen. Die Organisatoren beschreiben diese Situation so:

DANTE: »Und man muss, jetzt muss ich aber auch dazusagen, wir hatten einmal (...) einen Arbeitskollege von mir da, da hab ich noch woanders gearbeitet, der ist mit 'ner Frau gekommen.«

ELOS: »Den haben wir auch noch reingelassen.«

DANTE: »Ja, das wussten wir ja nicht. Der hat halt geklingelt und dann drücken wir und dann stehen halt dann ein Mann und eine Frau vor der Tür und dann hast du von Sekunden gesehen, war die Theke leer. Die war wirklich leer, die sind alle verschwunden. Da standen ich, das Pärchen und ELOS halt dann vor der Theke. Ab und zu hat dann mal einer vorgespitzt, hat dann sein Bier getrunken, ist dann wieder nach hinten ...«

ELOS: »Ich weiß nicht, ob die Angst haben dann, das kann ich dir nicht sagen.«

DANTE: »Also, das war dann wie so in einem Western, wo dann so der Strohhallen vorbeirollt, ne?!« (*alle lachen*)

Warum nur Männer? Eine Erklärung auf mein persönliches Unverständnis für diese Restriktion wird zunächst folgendermaßen begründet:

ELOS: »Nee, weil Men only ist deswegen entstanden von Anfang an, ja weil ich ja selber nur mit Männern gespankt hab und es mir mit einer Frau überhaupt nicht vorstellen konnte bzw. weil ich ja schwul war, sag ich mal. Deswegen hab ich die Party von vornherein *Men only* gemacht. Und dann war es natürlich auch – naja, es ist jetzt ein blödes Argument aber so hab ich trotzdem gedacht – leichter zu bewerben. Weil, ich hätte die SZ, konnte ich damals nicht. Ich hätte überhaupt nicht gewusst, wo bewerbe ich im Hetero-Bereich diese Party?«

Bei weiteren Nachfragen zu dieser Thematik stellt sich heraus, dass die sexuelle Ausrichtung im Prinzip nicht das ausschlaggebende Merkmal für die geschlechtliche Begrenzung der Party ist – es geht vielmehr darum, dass generell keine weiblichen Körper zugelassen sind:

I: »[...] Dieses *Men only*, weil, mich kotzt es ja auch an, dass ich da nicht arbeiten darf, so in der Richtung, ne?! So ist es ja nicht, aber kann (.) möchte man lieber unter sich bleiben oder gibt es so eine strikte Trennung wirklich zwischen (.) also hat das wirklich was mit einer strikten Trennung zwischen Hetero- und homosexuell zu tun?«

ELOS: »Nee, nee, nee. Nicht hetero- und homosexuell, einfach zwischen männlich und weiblich. Wir haben ja auch heterosexuelle Gäste, die aber beim Spanking (.) die sind zum Beispiel verheiratet mit ner Frau, aber Spanking möchten sie nur mit Männern machen, >äähh< das ist ja am Spanking jetzt nicht unüblich, sag ich mal.«

I: »Was?«

ELOS: »[...] Dass Heteros zum Beispiel trotzdem nur mit Männern spanken (.) oder umgekehrt (.) naja, umgekehrt weniger. Eigentlich, also was ich so beobachte und sehe, dass (.) ja (.) Verheiratete gern mit Männern spanken, warum das auch immer so ist. [...] Überhaupt diese Trennung: [...] Mann haut Frau, [...] Frau haut Mann, Mann haut Mann, Frau haut Frau. Das ist ja bis heute im Internet, wenn man im Bereich Spanking ist, getrennt, was jetzt Geschichten oder Bilder oder irgendwas betrifft. Von vornherein sagst du: >Ich will nur Mann-Mann 'ne Geschichte oder Bild und genauso ist es mit Frau-Mann, Mann-Frau und so. Das ist irgendwo (.) ja fest verankert, ne?! Hab ich so das Gefühl ...«

DANTE und ELOS berichten von einem von ihnen organisierten Event, das sich an beide Geschlechter richtete. Dieses gemischte Event folgte ihrer Einschätzung

nach einer ganz anderen Ordnung, als sie es bei der hier beschriebenen Spank-Party erlebt und strukturiert haben. Die folgende Situation soll diesen Umstand verdeutlichen:

ELOS: »Ja. Also, wir hatten schon mal eine Party, 'ne gemischte [...] zweimal haben wir das gemacht. Jaaa, hätte man schon aufbauen können, aber wir kamen mit dem Publikum nicht so zurecht. Das war eine ganz andere Welt, von den Gästen, die kamen. Die waren jetzt nicht irgendwie, wie soll man sagen, unsympathisch oder so, aber es war (...) ein anderes Publikum einfach, damit muss man klarkommen irgendwie, oder (.). Das waren halt wirklich so Pärchen und Grüppchen. Ins Gespräch gekommen bist du dann gar nicht. Teilweise habe ich mich dann irgendwie auch blöd gefühlt (DANTE: ja), irgendwie so als Veranstalter irgendwie so überhaupt nicht wahrgenommen >äähh< (...) ja >pfff<, wie soll man das beschreiben?«

DANTE: »Ich mein, wir machen die verrücktesten Spiele, aber dafür lieben die Leute unsere Party.«

ELOS: »Ja, solche Spiele machen wir dann und das kam halt dann nicht so gut an bei den Heteros [...]. Solche Spiele machen wir, um ein bisschen Stimmung zu bringen und [...].«

I: »Um aber auch zu vermischen halt, ne?!«

DANTE: »Zu vermischen, ja.«

ELOS: »Auch zu vermischen, ja.«

I: »Und also, sprechen wir hier zum Beispiel von heterosexuellen Pärchen, die das dann komisch fanden, oder (.)?«

ELOS: »Ja, so diese GEMISCHTE SPANK-PARTY.«

DANTE: »Ja, das waren überwiegend Mann-Frau. Also, es war so komisch, es sind immer so ...«

ELOS: »Da waren auch ganz viele Pärchen, schon mal [...].«

DANTE: »Ja. Also, du kommst mit denen eigentlich überhaupt nicht ...«

ELOS: »Wir sind nicht warm geworden.«

DANTE: »Du kommst nicht ins Gespräch mit denen [...].«

I: »Die möchten eher unter sich bleiben?«

ELOS: »Ja. Die waren in ihrer eigenen Welt, aber (.).«

I: »Als Pärchenspieler?«

ELOS: »Genau, ja.«

Allem Anschein nach fand unter heterosexuellen Personen eher eine Grüppchen- oder Pärchenbildung statt als bei den anwesenden homosexuellen Gästen.

Dies mag dem Umstand geschuldet sein, dass sich heterosexuelle Personen eventuell zunächst in ihrer persönlichen Sexualität noch näher an einer monogamen, auf Zweierbeziehung, Ehe und Familie ausgerichteten Leitkultur (Heteronormativität) orientieren, als beispielsweise Homosexuelle, die bei einer ersten Reflexion ihrer persönlichen Sexualität bereits davon – gesetzlich – ausgeschlossen waren und teilweise noch sind. Die Struktur der Party reproduzierte gewissermaßen die Struktur der persönlichen Beziehungsstrukturen der Gäste. Ein Event, das eher auf eine homosexuelle Klientel ausgerichtet ist, scheint dabei zunächst strukturell offener, was die Spielkonstellationen betrifft. Diese ergeben sich womöglich auch erst im Verlauf der Party, wobei – wie aus den bereits beschriebenen Events ersichtlich wird – Heterosexuelle die Partys bereits in gesetzten Paar- oder Gruppenkonstellationen aufsuchen. Ob dieses Phänomen mit der gesetzlichen Bemühung um die Gleichstellung von Homo- und Heterosexualität abnimmt, lässt sich anhand dieser Datenlage jedoch nicht sagen.

Mit Bi- und Transsexualität werden bei der hier untersuchten Spank-Party zwar wenig Erfahrungen, aber keine Probleme geschildert. Die Organisatoren berichten lediglich von einer Anfrage in dieser Richtung:

I: »Wie sieht's mit Bi- und Transsexualität aus?«

ELOS: »Auch sehr interessant. Wir hatten – das ist jetzt zwei Jahre her – da hatten wir eine Anfrage von einem Transvestiten, >ähäh< ob er denn erwünscht wäre, was unsere Gäste denken. Da hab ich gesagt: >Na, ich hab persönlich dagegen überhaupt nichts. Weißt du was, wir machen mal eine Umfrage.< Ich glaub 95 Prozent haben gesagt: >Überhaupt kein Problem< und fünf Prozent haben gesagt, das ist denen egal oder so, aber ich (.) kein Einziger hat nein gesagt [...]. Der NAME ist so (.) ja, Damenwäscheträger sag ich mal, ne?! Der schminkt sich dann auch richtig. Und zieht sich Stöckelschuhe an und so, >ähäh< das finden unsere Gäste eigentlich cool, also gibt's eigentlich auch überhaupt kein Problem.«

Alt versus Jung – Alt versus Neu

In diesem Interview wird von DANTE und ELOS vor allem das Thema *Alter* angesprochen, das besonders die Schwulen-Szene betreffe. Sie beschreiben dabei das Problem, jüngere Personen als Eventklientel zu akquirieren. Dieses Phänomen sei generell bei Events zu beobachten, welche die Schnittstelle von BDSM und Homosexualität bilden:

DANTE: »[...] Der dritte Punkt: Alt oder Jung, ja, weil Jüngere ist ja eh schwierig zur Party zu bekommen.«

I: »Warum?«

ELOS: »Weiß ich nicht, die haben da irgendwie (.) keine Ahnung. Entweder haben die mehr Angst oder machen das wirklich zu Hause (.) »pfff« Die Älteren, die kommen, die kennen eben viele Partys noch von früher, da gab's auch viel mehr.«

DANTE: »Wo die Szene halt noch (.)«

ELOS: »Ich weiß noch in Holland war die größte Spanking-Party Europas, >ääh< ich hab es nicht mehr mitbekommen, aber jeden, den ich kenn, war schon dort und die schwärmen alle davon (.)«

I: »Und die gibt's jetzt nicht mehr?«

ELOS: »Nee, oder ist extrem klein geworden. >ääh< Ja. Und die Neueren, >ääh< die Neueren sag ich, die Jüngeren [...], es ist so die Frage, ob das Ganze nicht eher so (.) Meine Frage ist wirklich, ob das nicht überhaupt irgendwann ausstirbt. Ich weiß nicht, ob es in 20 Jahren die SPANK-PARTY überhaupt noch geben kann, weil vielleicht kommt keiner mehr (.)«

DANTE und ELOS berichten in diesem Zusammenhang von einer anderen Spank-Party, die extreme Schwierigkeiten zu haben scheint, jüngere Gäste anzulocken. Das Problem sei dabei einerseits der scheinbar schwindende Nachwuchs und andererseits der Umstand, dass Jüngere sofort die Aufmerksamkeit der Älteren auf sich ziehen, wenn sie denn einmal ein solches Event aufsuchen:

DANTE: »Also, wo halt bei ANDERE SPANK-PARTY geschimpft wird, dass nur noch die alten Säcke drin hocken (.)«

I: »Von welchen alten Säcken reden wir jetzt? Also, welches Alter?«

DANTE: »Von 50 aufwärts bei dieser ANDEREN SPANK-PARTY, das ist, was der NAME auch sagt.«

ELOS: »Ich wollte gerade sagen, dass ist bei den NAME seit Jahren auch so. Eigentlich sind wir, kann man mal sagen – rein Männer die beste gemischteste Party Deutschlands.«

I: »Was sind die NAME oder wie?«

ELOS: »Das ist ein Verein, den gibt's bestimmt schon seit 20, 30 Jahren in GROSSSTADT. (//mhm//) Das ist auch ein Spanking-Club, aber die haben eine feste Bar (.) das ist ein Verein.«

I: »Und bei denen ist das auch >äähh< jetzt älter geworden, also (.) das Publikum wächst mit?«

ELOS: »Ja, kann man sagen, und deswegen hab ich ja gemeint, keine Ahnung, ob es in zehn Jahren noch die Spank-Party gibt, weil ich seh keinen Nachwuchs, also keinen in der Szene. FORUM oder Kontaktanzeigen >oooh<, ganz viele. Aber du kriegst die nicht – aus welchem Grund auch immer – oder schwer eben zur Party bewegt.«

Nach diesen Beispielen kann für die Spank-Party Folgendes konstatiert werden: Die Anzahl der Eventbesucher in der Schwulen-Szene nimmt ab. Zwar sind viele Praktizierende im Internet und den einschlägigen Foren zu finden, aber sie suchen eher Kontakte für den privaten Bereich. Der genannte Verein sowie die erwähnte andere Spank-Party scheinen daher Schwierigkeiten mit dem Nachwuchs zu haben. Die Realisierung der beschriebenen Praktiken verlagert sich also weg vom halb-öffentlichen Event und hinein ins Private. Erste Kontaktaufnahmen finden daher nicht mehr körperlich bei den realen Events statt, sondern zuerst im virtuellen Raum. Das Event dient womöglich nur noch zur Bereitstellung der Instrumente und Räumlichkeiten, wenn diese privat nicht vorhanden sind.

In Bezug auf das Alter der Gäste berichten DANTE und ELOS von der scheinbar üblichen Praxis in einschlägigen Foren, eine Altersgrenze zu setzen, nach deren Überschreitung man neue Partner nicht mehr kennenlernen möchte:

I: »Ja, also wie heißt der Film: *Nicht der Homosexuelle ist pervers, sondern die Situation, in der er lebt* oder so? Kennt Ihr den Film?«

DANTE: »Hab ich glaub ich schon mal gehört aber (.) kenn ich nicht.«

I: »Also, das ist genau das. Da wird halt dieses Alter, das Thema Alter und Jugend thematisiert, dass du ab 35 sozusagen, da guckt dich keine Sau mehr an.«

DANTE und ELOS: »Das geht schon vorher los.«

ELOS: »Ist schon bei 28 im Chat (DANTE: ja). Ich hab mal spaßeshalber mein Alter in 24 geändert, ich hatte dreimal so viel Besucher an dem Tag und Anfragen (.) ich brauch es halt nicht aber, das war interessant, ne?! Aber was ich noch sagen wollt, ich finde das so hohl, ne?! Ich meine, wenn jemand nur bis 30 sucht, ist ja ganz normal, gib'ts ja gar nichts dagegen zu sagen, aber dann denjenigen von vornherein zu schreiben: >Und mit älteren Säcken über 30 chatte ich gar nicht erst. Braucht gar nicht zu schreiben.< Es

ist (.) das ist eigentlich das, was daran so gefährlich ist. Und das machen dann halt immer mehr nach (.) Das hast du in den letzten zwei, drei Jahren (.) ist das immer schlimmer geworden. Und die sind auch so blöd, weil die schaufeln sich ihr eigenes Grab (.) (I: ja) die werden ja auch mal alt (DANTE: ja). So! Und jetzt ahmt das jeder nach und die stehen vielleicht auch auf Jüngere (.) Ja, können sie mit keinem mehr chatten, weil sie das mitbewegt haben aber das kapiere sie nicht.«

Interessanterweise spielen Jüngere – wenn sie sich zu den Events trauen – oft nur mit Gleichaltrigen. Dazu muss gesagt werden, dass es natürlich auch Gäste gibt, bei denen das Alter mehr oder weniger im Hintergrund steht. Vielmehr zählen hier Sympathie und ob die jeweiligen Vorlieben zueinander passen:

ELOS: »Die Jüngeren, die nicht auf Ältere stehen, die kommen (.) eigentlich habe ich noch keinen gehabt, der alleine da war. Die kommen dann wirklich zu zweit oder zu dritt, und wissen das halt und spielen (.) alleine. Diejenigen, die mit >äähh< und dann gibt's ja die, die stehen auf Jung *und* Alt, ja denen ist das Alter egal, die spielen halt, mit wem es denen gefällt. Und dann haben wir noch einen, der kommt ab und zu. Das ist natürlich immer geil, weil der unterhält alle Gäste. Der mag das dann, sich irgendwo aufhängen zu lassen und sich dann (.) ja, dass zehn Männer zugucken und ihn angrapschen. Das ist natürlich megageil, weil dann sind alle unterwegs und alle begeistert, ne?!«

DANTE: »Ich glaub, bei der Party kommt es überhaupt nicht so auf das Alter drauf an.«

ELOS: »Nee, das eigentlich nicht.«

DANTE: »Da ist, glaub ich, noch nie irgendwie: >Och, wie alt bist du denn? Ach, du bist 31? Scheiße, ich hab geschrieben, nur bis 30.< Das gibt's da eigentlich bei der Party überhaupt nicht, da geht's eigentlich wirklich über den Kontakt. Also, reden miteinander: >Was gefällt denn dir? Und was magst denn du? Und was willst du denn?<.«

Konflikte zwischen bereits etablierten Gästen und Neulingen werden von DANTE und ELOS nicht genannt. Im Gegenteil schaffen die Stammtisch-Struktur und der familiäre Umgang untereinander eher eine einladende Atmosphäre für Neue. Dabei kommen Neulinge nur selten allein zum Event. Oft sind sie bereits in Begleitung von erfahreneren Spielern. Daher ist das Risiko, ungewollte Verletzungen zu provozieren, sehr gering:

ELOS: »Und da (.) vielleicht liegt es aber auch wirklich daran, weil (.) eigentlich, wenn wir wirklich einen da haben, der so weit, dass er spielt mit jemanden (.) dass wir es eigentlich noch nie hatten, dass der mit jemanden gespielt hat, der keine Ahnung hat, ne?! (DANTE: (//mhm//)) Irgendwann hat der eigentlich immer einen erfahrenen Partner dabei gehabt. Nicht, dass wir das immer gesteuert hätten oder so, aber da wir halt eben so viele Gäste haben (.) ich sag mal 70, 80 Prozent, man kann schon 80 Prozent sagen (.) sind halt aus der Spanking-Szene und die kennen sich aus, die machen das seit Jahren. (//mhm//) Deswegen gibt's glaub ich da auch keine Probleme mit Anfängern.«

Zeitliche Veränderungen

Schwindende Szene

Was die zeitlichen Veränderungen angeht, so sind bei dieser Spank-Party zwei Phänomene zu nennen. Das erste ist das scheinbare Schwinden der Schwulen-Szene. Die Organisatoren berichten von einigen öffentlichen Kneipen oder Clubs aus der regionalen Schwulen-Szene, die mittlerweile – aufgrund fehlender Gäste – schließen mussten:

DANTE: »Also wir kennen den, der den CLUB gehabt hat, den kennen wir auch privat sehr gut. [...] Ja, der hat den halt zugemacht, der hat halt gesagt: »Samstagabend, wo die Leute weggehen, geh mal auf FORUM, da sind 200 Leute auf FORUM und suchen halt privat was, bevor die halt dann (.)« Und dann wenn, hat er gesagt, treffen sie sich in der Kneipe bei ihm (.) dann haben sie aber schon vorgeglüht und fahren dann halt irgendwie nach GROSSSTADT oder irgendwo in (.) und da hat er gesagt, davon kann er nicht mehr leben, ne?! Und deswegen halt auch das Ding zugemacht, ne?!«

Auch die steuerlichen Restriktionen – vor allem die Steuern auf *Darkrooms* oder Steuern für das Zeigen von Pornografie – tragen wesentlich für diese Entwicklung bei. Ob es sich tatsächlich um einen quantitativen Rückgang der Szenegänger oder der Homosexuellen generell handelt, ist dabei ungewiss. Vielmehr verlagern sich die Funktionen, die sonst die Schwulen-Szene erfüllte, ins Private. DANTE und ELOS berichten von vielen Bekannten, die sich selbst ei-

nen privaten *Playroom* eingerichtet haben, womit die Notwendigkeit, ein Event für das Ausleben der beschriebenen Praktiken aufzusuchen, nicht mehr gegeben ist. Dies zeigt sich vor allem darin, dass sich die Gäste der hier beschriebenen Spank-Party vor allem aus Etablierten und Stammkunden zusammensetzen. Es können nur wenig neue Gäste geworben oder akquiriert werden. Einen wesentlichen Grund für diese Veränderungen sehen die Organisatoren im Internet, das andere Möglichkeiten bietet, einen ersten Kontakt zu Gleichgesinnten herzustellen – ein reales Treffen ist dabei nicht mehr unbedingt der erste Schritt, sondern vielmehr Folge eines ersten virtuellen Kennenlernens. Damit ersetzt das Internet die Funktion von szenespezifischen Örtlichkeiten, die früher eventuell die einzige Möglichkeit waren, Gleichgesinnte oder Spielpartner kennenzulernen.

Von der Szene zur spezifischen Eventstruktur

Ein zweiter Trend betrifft die Ausdifferenzierung der Szene sowie der sexuellen Praktiken im Allgemeinen. Das gilt für die Schwulen-Szene und in ähnlichem Maße auch für die BDSM-Szene, was an folgender Diskussion anschaulich wird:

DANTE: »Also, wenn wir jetzt von unserer Fetisch-Party ausgehen (.) wir haben mal eine Fetisch-Party gemacht, ne?!«

I: »Was für ein Fetisch dann?«

DANTE: »Das ist nämlich das Problem.«

ELOS: »Die hieß NAME [...]. Und darunter stand *Men, SM, Play*.«

DANTE: »Genau. Und dann ging's halt darum, dass ja Fetisch so ein großer Begriff ist (I: ja) und dann kamen halt drei Leute in Gummi (I: Ja) und der andere kam halt in seinen Chaps und der andere kam halt nackig (.) und dann hast du aber hier nix zusammengebracht. Dann haben die drei Gummis, die sind einfach nach zwei Stunden gegangen.«

ELOS: »Das war glaub ich auch früher anders. (DANTE: Ja) Aber das liegt auch am Internet wieder.«

I: »Wieso früher anders? Also, da war eine Fetisch-Party und dann sind halt alle gekommen und [...].«

ELOS: »Weil's gar nicht so viel Alternativen gab auch. Weil es nicht so einfach war, da (.) (//mhm//) ich finde, dass Internet hat viel kaputt gemacht, hat viel auch gebracht aber auch sehr viel kaputt gemacht.«

I: »Jeder hatte Spaß, weil jeder einfach nur seinen Fetisch ausleben kann?«

DANTE: »Ja. Es ist ja auch wirklich, ne?! Du hast diesen (.) da gibt's ja diesen *Stutenmarkt*, und dann gibt's dieses *doggy play* und dann gibt's das, und dann musst du wirklich für jedes Ding musst du wirklich spezifisch sein und sagen: »Ich mach jetzt diese Art von Party, dass halt die Art Leute kommen und dass die halt dann ihren Spaß dann haben, ne?!«

Aus den Schilderungen ist Folgendes festzuhalten: Die Szene als Vergemeinschaftungsform muss zunächst einmal nicht unbedingt im Rückgang sein. Vielmehr könnte sich auch ihre Struktur verändern. Sie wird einerseits ausdifferenzierter – was die spezifischen Vorlieben und somit die Zielgruppe betrifft – und daher quantitativ kleiner. Andererseits nimmt die Szene zunehmenden Eventcharakter an. Das bloße Bereitstellen einer Örtlichkeit – eines Möglichkeitsraumes also, wie es die Szene-Kneipe oder der Szene-Club darstellen – reicht mitunter nicht mehr aus, um eine reale Vergemeinschaftung zu realisieren. Vielmehr steht ein spezifisches Thema im Vordergrund, das ein Zusammentreffen von Menschen mit je spezifischen Gemeinsamkeiten motiviert. Die Möglichkeit, sich mit seiner persönlichen Sexualität auseinanderzusetzen, ist nicht mehr an eine andere anwesende Person gebunden. Erste Informationen und der Austausch über Praktiken, Produkte, Örtlichkeiten etc. finden generell mittlerweile vermehrt virtuell statt. Die Anonymität des Internets bietet dabei einerseits mehr Menschen die Möglichkeit, ihre persönliche Sexualität ausdifferenzieren und kennenzulernen. Andererseits kann dies auch vollkommen im privaten Bereich realisiert werden. Dadurch büßt die Szene auf der einen Seite ihr Identifikationspotenzial und auf der anderen Seite ihr Potenzial zu Vergemeinschaftung und sozialer Einbindung zugunsten neuer Möglichkeiten derselben ein – eben durch Events oder andere Vergemeinschaftungsformen, die real oder virtuell stattfinden können.

Kurzes Resümee

Die Spank-Party ist zusammenfassend kein Event für homosexuelle Männer, sondern ein Event für Menschen mit männlichem Körper, wobei die sexuelle Orientierung zunächst keine Rolle spielt. Der weibliche Körper ist vom Event ausgeschlossen. Das Event zählt zahlenmäßig zu den Kleineren und ist von einer familiären Atmosphäre geprägt, die sich auch in der Gruppenzugehörigkeit und in der *Community*-Struktur bemerkbar macht.

Es gelten die gängigen Eventregeln, deren Einhaltung von den Organisatoren und den erwähnten Stammgästen überwacht wird. Dadurch, dass auch die

Stammkunden nach dem *Rechten* sehen, ist die unmittelbare soziale Kontrolle unter den Spielenden erhöht, sie bleibt dabei aber unauffällig. Regelüberschreitungen oder -verletzungen sind daher selten. SSC, RACK etc. sind den Organisatoren unter dieser Bezeichnung kein Begriff, obwohl sie sich explizit mit der Thematik auskennen und auch persönlich danach spielen. Probleme mit den Eventregeln ergeben sich letztlich wieder auf interindividueller Ebene – Stören, Einmischen oder das Kommentieren anderer Spiele und Spielender sind die hauptsächlichsten Probleme, die bei diesem Event auftreten.

Das Event ist nicht auf Paare ausgerichtet. Vielmehr formieren sich die Spielkonstellationen erst im Laufe des Abends – was dieses Event von gemischten Partys unterscheidet. Dabei bieten Spiele etc. den Gästen die Möglichkeit, sich untereinander kennenzulernen. Im Vergleich zu gemischten Events lassen sich zudem deutlich unterscheidbare Personenstrukturen ausmachen. So ist die Spank-Party im Hinblick auf neue Spielformierungen generell offener. Es fällt auf, dass gerade heterosexuelle Paare zur dyadischen Schließung neigen. Sie kommen – idealtypisch gesprochen – zum Event zusammen, spielen zusammen, unterhalten sich nur miteinander und gehen auch wieder gemeinsam – die Interaktion nach außen ist hierbei deutlich eingeschränkt. Das lässt sich bei diesem Event aber eher seltener beobachten, und wenn es vorkommt, dann vor allem bei den Jüngeren, die teilweise auch eine geschlossene, dyadische Konstellation einnehmen.

Das Event bietet eine Spielgarantie an. Sie dient eher kontaktscheuen Menschen dazu, geeignete Spielpartner für diesen Abend zu finden. Die Spielgarantie wurde bisher – in fünf Jahren also – nur ein- oder zweimal genutzt. Sie kann allerdings auch Anlass für Konflikte sein, beispielsweise wenn eine Spielgarantie gegen Bezahlung angeboten wird, womit sich das Event letztlich an der Grenze zur Prostitution befände. Die Organisatoren schildern hierzu einen Vorfall, den sie sofort unterbanden. Es mag Partys geben, bei denen man eine Spielgarantie gegen Aufpreis *dazu buchen* kann, diese habe ich jedoch nicht untersucht und kann deshalb keine Aussage über solche Events treffen.

Die in den vorherigen Interviews erwähnten No-Go-Praktiken kommen bei diesem Event noch nicht vor oder werden – wie auch bei den anderen Events – aufgrund der räumlichen Gegebenheiten von vornherein ausgeschlossen.

Bemerkenswerte Besonderheiten ergeben sich vor allem in den Bereichen *Jung versus Alt* und *Homo- versus Heterosexualität*. Das Alter, oder vielmehr die Jugend, spielt eine scheinbar wichtige Rolle, nicht nur im Rahmen der männlichen Homosexualität. Dennoch kämpft gerade die Schwulen-Szene mit Nachwuchs, was bei den anderen hier untersuchten Events ansonsten nicht zu beobachten ist. Jüngere nutzen allem Anschein nach in vielen Dingen zuerst das Internet, bevor

sie einschlägige Etablissements aufsuchen. Sie treffen sich auch eher privat, nehmen also die Eventstruktur weniger gut an. Wenn sie an einer Party teilnehmen, dann vor allem im bereits vertrauten Spielkreis oder mit schon bekannten Spielpartnern. Eine Kontaktaufnahme mit anderen Personen ist dadurch erschwert.

Die Spank-Party befindet sich an der Schnittstelle von Schwulen-Szene und BDSM-Szene, wobei erstere eine deutlich ältere Geschichte aufweist. Gerade an den zeitlichen Entwicklungen, welche die Schwulen-Szene bereits erfahren hat, lassen sich die Veränderungen ablesen, die auf die BDSM-Szene noch zukommen könnten. Beide Organisatoren beklagen die Entwicklungen: weg vom realen Kennenlernen, hin zur ersten Kontaktaufnahme per Internet. Die Szenestruktur wandelt sich insofern, als spezifische Örtlichkeiten nicht mehr die ersten Kontakte ermöglichen, sondern dem Internet nachgelagert sind. Bars und Clubs als fixe Szene-Treffpunkte verlieren dadurch ihre Bedeutung, weil die Eventstruktur hierbei die Funktion des flexiblen, zeitweise fixen Treffpunktes übernimmt. Von der Szene zum Event also.

LARP-Event**

Das Interview wird in einer öffentlichen Gaststätte in Anwesenheit Dritter geführt, denn neben den beiden Organisator*innen, GALANE und FENNO, kommen noch ein aktiver Spieler (HONTES) und eine passive Spielerin hinzu. Das Interview ist sehr vielen Störfaktoren ausgesetzt (Bedienungen, Geräuschkulisse durch andere Gäste etc.). Dennoch wird das Gespräch sehr offen gehalten. GALANE und FENNO bilden zusammen seit über fünf Jahren eine Partnerschaft. Das Interview wird hauptsächlich mit ihnen geführt, jedoch zeitweise durch Äußerungen von HONTES ergänzt.

Entdeckung der Vorlieben, erste Erfahrungen

In Bezug auf das persönliche Kennenlernen ihrer sexuellen Vorlieben beschreiben GALANE und FENNO ein empfundenes sexuelles Defizit in ihren damaligen Partnerschaften bzw. Ehen. GALANE schildert ihren Eintritt in die BDSM-Szene so:

GALANE: »Okay. Also, ich bin Baujahr 1969 und in die Szene bin ich eigentlich erst 2009 gekommen (//mhm//), und zwar eigentlich so nach nem

Spruch meines Jetzt-Ex-Mannes >ääh< (.) wo ich gefragt habe, so nach zwei Jahren Abstinenz was das Bett anbelangt hat, hab ich da mal gefragt: >Na, wie sieht's denn eigentlich aus? Kommen wir jemals noch zusammen in die Kiste oder wie stellst du dir das restliche Leben vor?<. Da meinte er: >Ich lieb dich nicht mehr, such dir für Sex 'nen Anderen.< Und das war irgendwo so der Schlüsselsatz, wo ich dann gedacht habe: >Was erwartest du jetzt eigentlich von der Zukunft? >ääh< Was sind deine Träume?< und dann kam so irgendwo: >Lebe deine Träume< und geheime Träume waren da einfach irgendwo (...) gefesselt sein [...].<

GALANE gibt an, bereits seit dem Kindesalter erste Fantasien in diese Richtung gehabt zu haben. Realisiert hat sie diese dann erst 30 Jahre später. Eine erste Kontaktaufnahme zum Thema BDSM geschieht auch bei ihr über das Internet und im zweiten Schritt über den Besuch eines Stammtisches:

GALANE: »Der Stammtischleiter hat sich eigentlich [...], hat sich recht gut gekümmert. [...] Es war schon vorab klar, dass natürlich am Stammtisch nicht gespielt wird (//mhm//), weil es in einer öffentlichen Gaststätte ist, dass man auch nicht in Fetisch-Klamotten und so weiter erscheint und so Zeug. Ja, und dann hat der auch einen Neueinsteiger-Workshop gemacht (.) und da hat er eigentlich auch so Regeln erklärt: Ampelcode >ääh< was man als Tabu erklärt, er hat das auch sehr sehr ausführlich gemacht. Im Prinzip, richtig bürokratisch: Wenn man mit jemand spielt, gib ihm Informationen, Gesundheitszustand, gib's irgendwelche psychische Belastungen oder [...].«

Im besuchten Workshop ergibt sich für GALANE die Möglichkeit, BDSM-Praktiken sicher und regelgerecht zu erlernen und auszuführen. Workshops können als weiterer sicherer Schritt in Richtung selbstständiges Praktizieren von BDSM angesehen werden. GALANE beschreibt die Workshop-Struktur als eine Art Trockenübung in BDSM. Ihre Rollenneigung ändert sich im Laufe ihrer persönlichen Reflexion über BDSM und Sexualität:

GALANE: »Also, zunächst mal war meine Neigung definitiv >ääh< submissiv mit Maso-Anteil, definitiv >ääh< und das witzige war eigentlich, >ääh< umso mehr ich mich mit SM befasst habe, wollte ich – rein Neugierde halber – wissen, wie tickt die andere Seite (//mhm//) und über das hab ich dann eigentlich auch für mich festgestellt, ich bin nicht unbedingt dominant, aber sadistisch (*lacht*).«

GALANE beschreibt – wie FENNO auch – den offenen Umgang mit dem Thema BDSM und Sexualität an sich abhängig von den Gesprächspartner*innen und der Situation. Mit zunehmender Beschäftigung mit BDSM werden dabei auch Gleichgesinnte kennengelernt und in den persönlichen Freundeskreis integriert.

FENNO schildert eine ähnliche Annäherung an das Thema Sexualität im Allgemeinen und an BDSM speziell. Eine erste Informationsmöglichkeit bietet auch ihm das Internet und im weiteren Verlauf der Besuch eines Stammtisches:

FENNO: »Also, so ein Stammtisch war für mich 'ne ganz interessante Schnittstelle (//mhm//), um einfach andere Menschen kennenzulernen, und wie die so ticken, was sich da dahinter so verbirgt. Und, dann war da der Latex-Stammtisch, also konnte man so andere Nischen kennenlernen (.) und von dem her konnte ich dann auch über zwei, drei Partys mal mit Live-Berührungspunkten relativ schnell auch die praktische Seite mal in Farbe sehen.«

Das Kennenlernen neuer Menschen in diesem Bereich beschränkt sich dabei nicht nur auf die eigene Region. FENNO bleibt zu Beginn seiner sexuellen Neu- oder Umorientierung generell offen, schnuppert sozusagen in die unterschiedlichsten Facetten von Sexualität und BDSM hinein:

FENNO: »Ich war dann in einer REGION, hab dort jemand, bin im Prinzip über Dating dort gelandet, hab dort wieder Menschen kennengelernt, hab 'ne Domina mit eigenem Studio kennengelernt und das war im Prinzip so 'ne super Schnittstelle (*Störung von außen*), das war 'ne super Schnittstelle >ähhh< dadurch, dass du dich dann mit jemandem unterhalten kannst, der das [...] professionell macht, der ein eigenes Studio hat über 120 Quadratmeter, da siehst du viele Dinge.«

Wie bereits erwähnt, ist er seit über fünf Jahren mit GALANE in einer Beziehung. Beim Event selbst übernehmen sie zusammen die Leitung und Organisation.

Die Eventregeln

Die Regeln des Events umfassen einen straffen und detaillierten Katalog, der weit über die Hausordnung der Örtlichkeit des Events hinausgeht. Es gelten für alle Teilnehmer*innen die zuvor unterschriebenen Regeln und eine Einverständ-

niserklärung. Auf diesem Event wird von allen Spieler*innen das szenegängige Safeword *Mayday* benutzt. Es ist verbindlich und somit unmissverständlich und führt zum sofortigen Abbruch des Spiels. Mit *komplettem* Spielabbruch ist dabei zuerst die momentane Situation gemeint. In vielen Fällen ist es ein temporäres *Herausfallen aus der Rolle* seitens der Passiven, das beispielsweise durch Zuhören oder Reden aufgefangen werden kann. Das Herausfallen aus der Rolle ist dabei nicht mit einem Kontrollverlust über die ausgeübte Rolle – vor allem seitens der Aktiven – zu verstehen. In den meisten Fällen wird eine Situation wegen körperlichen Missbefindlichkeiten abgebrochen:

I: »Und >ääh< geht's da um Kontrollverlust oder aus der Rolle rausfallen?«

GALANE: »Nee, Unbefindlichkeiten. Meistens ist das ...«

FENNO: »Kontrollverlust ist das wenigste, weil das bestellen sie ja. Also, es liegt am Kontext des Passiven, dass du sagst: >Ich leg mich auf die Pritsche und warte was passiert.<«

GALANE: »>ääh< Abbrüche sind das meistens, weil irgendjemand Bauchweh hat.«

I: »Körperliche also? Der eine hatte doch irgendwie einen Ischias und hat eine Spritze bekommen letztes Mal, das war doch das, oder?!«

GALANE: »Bandscheibenvorfall. Der kam mit einem Bandscheibenvorfall schon, der eigentlich aber insoweit schon behandelt war, aber er hat sich da einfach (.) das war eine Bewegung, wo er gemacht hat und dann ist das Ding in dem Sinne wieder verrutscht und (.) ja klar, wenn er einfach von den Schmerzen her nicht weiterspielen kann, dann ist es totaler Blödsinn, wenn er sich da zu irgendwas zwingt.«

Es herrscht ein bewusst gesetztes Machtgefälle zwischen Gefangenen und Wärter*innen. Dieses Gefälle muss auf der aktiven Seite von der Spielleitung kontrolliert und gesteuert werden:

FENNO: »Durch diese (.) ich sage mal große Machtstruktur, die zwischen aktiv und passiv steckt (.) durch diese Kluft muss aktiv auch hierarchisch gesteuert sein (//mhm//), wenn dort freie Wahl bestehen würde, dann würde das eskalieren. Das heißt, dann würde jeder alles tun (*Störung von außen*).«

Gerade hier ist es seitens der Organisator*innen unabdingbar, die Persönlichkeiten der spielenden Aktiven bewusst einzuschätzen und einzusetzen, wobei die Wichtigkeit der Teamarbeit zu betonen ist.

Probleme mit den Eventregeln

An diesem Punkt ergeben sich für das Event spezifische Probleme. Personen, die sich im Verlauf des Spiels als nicht teamfähig herausstellen, werden entweder gemäßregelt oder müssen das Event verlassen. FENNO berichtet von einer Situation mit einem Wärter, der sich nicht ins Team eingebracht hat und sogar seine Schichten nicht angetreten hat. In diesem Fall haben zuerst seine Teamkolleg*innen reagiert, indem sie ihn in eine Zelle eingeschlossen haben und ihm damit die aktive Rolle ab- und die passive Rolle zuerkannt haben mit dem Ergebnis, dass dieser Spieler das Event verlassen hat:

FENNO: »Wer nicht zum Team passt und sich contra Team verhält, wird automatisch auch im Rudel sozusagen dafür gegängelt. Er hat es nicht verstanden. Ist daraufhin gegangen. Wobei jetzt sein Gehen nicht sonderlich ins Gewicht fiel, weil er war ja eh kein Teamplayer.«

Auf meine Frage, welche Möglichkeiten es denn für die Eventleitung gibt, mit Problemen oder Regelverletzungen umzugehen, ohne dabei die Authentizität des Spiels zu verletzen, weisen die Organisator*innen zwar auf viele Optionen hin, nennen aber nur wenige präzise Mittel zur Maßregelung. Einige Maßnahmen bestehen jedoch in der direkten oder indirekten Steuerung der aktiven Rolle. Auf mein Bitten gibt FENNO ein konkretes Beispiel:

I: »Moment, das ist mir zu abstrakt.«

FENNO: »Das ist dir zu abstrakt? Das ist ganz einfach. Ich gehe zum Schichtleiter und sag: »Pass auf, Wärter so und so, der verhält sich gegenüber dem und dem Häftling (.).«. Machen wir ein Beispiel: Du hast zehn Leute eingeknastet. Davon sind sieben Männer, drei Frauen. Von denen drei Frauen ist eine die Schwester von Claudia Schiffer. Und die anderen zwei, die Zwillingsschwestern von Alice Schwarzer. So, es wird wohl unweigerlich passieren, dass die Schwester von Claudia Schiffer einen höheren sexuellen Reiz auswirkt wie die von Alice Schwarzer. Und wenn du dann halt das Pendant auf der aktiven Seite hast, jemand der einen unheimlichen Hormonstau hat und sich dann dieses Leckerchen rausgesucht hat (GALANE: und nur, nur) und dieses Weibchen dann halt dauerhaft besteigen möchte, dann kommen wir irgendwann an den Punkt, wo wir sagen: »Stopp. Es ist ein Rollenspiel und keine *Vögelparty*.« Es ist ein Rollenspiel, wo jeder für jeden da ist. Das heißt, wenn irgendein Passiver einen Toilettengang braucht oder irgendwas

anderes oder mich herausfordert verbal, dann kann es nicht sein, dass du sagst: >Oh, der, der interessiert mich nicht, der kann mich provozieren, soviel er will.< Und die andere darf nur laut atmen, schon hab ich sie in der Mangel, ja?! Das geht halt nicht und das kann man im dem Sinne steuern, indem man ihm auch Aufgaben über die Schichtleitung zukommen lässt, die ihm gar nicht den Freiraum lassen, dorthin ableiten zu lassen, wo wir ihn nicht haben wollen.<<

Für dieses Beispiel gibt es mehrere Interventionsmöglichkeiten. Erstens: Der Aktive wird mit anderen Aufgaben betraut. Zweitens: Es wird eine Zwangspause für die passive Person angeordnet. Dies geschieht beispielsweise über Markierungen im für jede*n Inhaftierte*n persönlich erstellten Zeit- und Maßnahmenplan. Drittens: Im extremsten Fall wird die betreffende Person vom Event ausgeschlossen.

In Bezug auf den Umgang mit Abweichungen von den Regeln ergibt sich speziell bei diesem Event der Widerspruch, dass Sanktionen im Sinne von Bestrafungen ja durchaus – von beiden Seiten – gewollt sind. Auf meine Frage nach diesem Umstand, entsteht folgende Diskussion:

I: »Ich hätte da noch 'ne Frage mit (.) Also, wenn sich jemand unziemlich verhält [...], sagen wir mal ein Passiver, wie wird der bestraft? Weil, eine Bestrafung ist ja eigentlich keine Bestrafung in der Hinsicht, weißt du was ich mein?«

HONTES: »Es kommt drauf an, wie du ihn bestrafen willst. Man kann zum Beispiel hingehen und sagen: >Wenn du jetzt nicht die Schnauze hältst, lassen wir dich in deiner Zelle und das war's dann!<.<<

I: »Und wir bespielen dich zum Beispiel nicht?«

FENNO: »Das haben wir beim letzten Event gehabt. Jemand hat, also (.) zum dritten Mal dabei und kennt alle Rahmenbedingungen, das heißt kein Neu-Beleckter, sondern eigentlich jemand, der weiß wie es läuft (.) Kommt und gibt mir eine Tabuliste ab, wo alles (GALANE: tabu ist) als Tabu drauf steht. So, daraufhin hat man sich noch mal im Zuge der Häftlingsvorstellung zitiert, und ich hab ihm dann angeraten da nochmal drüber nachzudenken, ob er da korrigieren will oder nicht. [...] Weil ich hab diese Tabuliste, nachdem er sie nicht verändert hat, hab ich auch seiner Frau gesagt: >Pass auf, wer bei mir 40 Stunden Langeweile bestellt, der bekommt exakt 40 Stunden Langeweile.< Weil ich mich auf diese Art und Weise nicht provozieren lass. [...] Die sind auch früher gegangen, weil es ihn einfach auch angeödet

hat. Aber ich hab's ihm auch beim Gehen gesagt: >Pass auf, wer mir diese Liste so abgibt, der gibt mir rein rechtlich, weil es im Zusammenhang auch mit der Einverständniserklärung steht (I: ja) keinen Spielraum [...].«

Bestrafung ist in diesem Sinne beispielsweise *Nicht-Bestrafung*, also das In-Ruhe-Lassen oder das Nicht-Interagieren mit der passiven Person. Wenn keine Deeskalation durch Maßregelungen oder Interventionen herbeigeführt werden kann, wird die betreffende Person von den Organisator*innen aus dem Spiel genommen, sie muss das Event dann verlassen.

No-Go-Praktiken

Trotz der starren Reglementierung existieren beim LARP-Event im Vergleich zu den anderen Events weniger No-Go-Praktiken. Wegen der geringen Zahl der Teilnehmer*innen kann die sich in den Räumlichkeiten befindende Dusche teilweise als Nassbereich genutzt werden. Somit können diejenigen Praktiken realisiert werden, die mit Körperrausscheidungen in Verbindung stehen.

Was ausdrücklich als No-Go-Praktik angesehen und von vornherein ausgeschlossen wird, sind unkontrolliert herbeigeführte Verletzungen der Gefangenen. Dabei wird jedoch zwischen absichtlichen und unabsichtlichen Verletzungen unterschieden. Verboten sind nur diejenigen Verletzungen, die sich außerhalb des Eventkontextes ereignen. Verletzungen wie beispielsweise Striemen oder aufgeplatzte Haut durch die Züchtigung mit einem Rohrstock etc. sind davon also ausgenommen, denn diese Arten von Verletzungen werden durchaus im Kontext des Events zugefügt. FENNO nennt als Beispiel eine Kopfverletzung, die dadurch herbeigeführt wurde, dass ein ungleiches Kräfteverhältnis zwischen Gefangener und Wärter bestand:

FENNO: »Das war einmal 'ne sehr aggressive Aktion gegenüber jemand, der dann mit dem Kopf gegen die Wand gescheppert ist, wo ich dann sofort in Break ging und gesagt habe: >So, jetzt möchte ich erst mal wissen, ob die Kollision mit der Wand >ääh< irgendwas an Probleme erzeugt<, sprich, gibt das eine Gehirnerschütterung? Ja/Nein? Das war einfach, ich sage mal, ein Stück weit körperliche Überlegenheit. Wenn jetzt so ein massiver Schrank à la Schwarzenegger gegen unsere INHAFTIERTE scheppert, dann ist es halt definitiv eine Masse-Differenz, die da herrscht. Und, ob das so gewollt war oder nicht, das ist ja auch in dem Moment gar nicht Thema, sondern (.)

es passiert etwas, was >ääh< Gefahrenpotenzial hat, wo ich sag: >Okay, jetzt möchte ich einfach aus Veranstaltersicht ein Auge drauf haben. Geht's da weiter oder ist derjenige dadurch gehandicapt?< Es könnte viel sein.<<

In diesem Zusammenhang wird von allen beim Interview Anwesenden berichtet, dass generell ziemlich wenig unvorhergesehene – also außerhalb der Eventordnung oder des Eventkontextes liegende – Ereignisse stattfinden.

Obwohl oder gerade weil es die ständige Kontrolle der Situation beinhaltet, wird das gemeinsame Spiel als höchst authentisch erlebt. Und genau hier liegt auch eine der größten Schwierigkeiten des Events: die Herstellung von Authentizität innerhalb eines Spiels. Die Vermischung von Spiel und Realität ist hier bewusstes Ziel. Der Kontext definiert dabei die Grenze der Echtheit im Spiel und die Überschreitung zur Realität. Das Spiel muss so realistisch wie möglich sein, um als authentisch erlebt werden zu können. Gerade in Bezug auf die erwähnte Unterscheidung der Verletzungen spielt der Kontext eine wichtige Rolle. Die Organisator*innen machen dies an einem Beispiel deutlich:

GALANE: »Also, wenn zum Beispiel jetzt eine Wärterin zu einem Gefangenen >Du Sklavensau< sagt, (FENNO: genau), jaaaa, also das ist alles andere als dieses Rollenspiel (FENNO: Kontext), ja?!<<

FENNO: »Und wenn ich hergehe, und geh an die Zelle und rede denjenigen, der da drin ist, plötzlich mit seinem Vornamen an.<<

GALANE: »Und nicht mit 0815.<<

FENNO: »Genau. Dann bin ich nicht kontextlich, weil der Kontext heißt: Mit Eintreten zur Tür verliert derjenige seinen Namen, jegliche Persönlichkeit und bekommt eine Nummer. Diese Deprivatisierung steckt auch (.) die gehört in Kontext rein.<<

Konfliktlinien

Rollenkonflikte

Rollenkonflikte sind bei diesem Event selten. Die Rollen werden bewusst von den Spieler*innen selbst ausgesucht. Das Geschlecht hat auf die Wahl der Rolle keinen Einfluss. Schwierigkeiten können sich – wie bereits beschrieben – dadurch ergeben, dass einzelne Spieler*innen zeitweise aus ihrer Rolle *herausfallen*, was vor allem an der langen Spieldauer von 40 Stunden liegt.

Ein Konflikt ergibt sich letztlich nur dadurch, dass die Rolle nicht nach eigenen Vorlieben oder Fähigkeiten gewählt wird, sondern nach außer-individuellen Vorgaben (z. B. geschlechtliche Sozialisation). Die authentische Verkörperung der Rollen seitens der Spieler*innen und deren Einteilung in die Personalstruktur wird so – auf die Dauer des Spiels betrachtet – mehr als schwierig:

FENNO: »Man versucht auch dem so gerecht wie möglich zu werden, aber jetzt kommt der Faktor X dazu: Du hast Menschen, die sich, manchmal für mehr verkaufen als das, was sie sind [...].«

Ein Beispiel hierfür ist ein Spieler, der auf der aktiven Seite spielt, weil ihm *männlich* als natürliche Verbindung zu *aktiv* erscheint, der aber nicht die nötige Autorität vermitteln kann, um die aktive Rolle authentisch zu realisieren.

Homo- versus Heterosexualität

Auch die sexuelle Orientierung steht bei diesem Event im Hintergrund. FENNO unterscheidet hierbei zwischen seiner persönlichen Rolle und seiner Rolle als Organisator:

I: »Homosexualität? Kein Thema?«

FENNO: »Bei mir? Da hab ich kein Problem.«

I: »Hast du schon mal von einem Mann 'n Blow-Job gekriegt?«

FENNO: »Ich? Nee (*HONTES lacht*).«

I: »Warum?«

FENNO: »Weil ich da keine Lust darauf habe. Für mich versprüht ein Mann keinerlei erotischen Reiz. Für mich persönlich. (I: Okay.) Wenn das welche tun wollen, hab ich da kein Problem. Ich spiel auch mit diesem Gedanken- gut innerhalb des Knastes. [...] Ich spiel damit schon, und ich lieb das auch, das Kopfkino zu bedienen und was die dann draus machen, das sieht man in ihrem Verhalten dann, ne?!«

Dennoch können nicht alle sexuellen Vorlieben und Orientierungen in den Eventkontext eingebunden werden. Dies betrifft vor allem den Transvestismus:

GALANE: »Das ganze Problem ist: Sie sind diejenigen, die auf: >Ich mach mich hübsch, ich mach mich zur Frau< stehen, >äähh< was du aber in dem Augenblick, im Knast-Kontext, ja gar nicht hinkriegst, weil, die haben dann

dort keinen Spiegel, um sich Lippenstift oder weiß der Kuckuck was aufzutragen.«

I: »Die haben da drin vielleicht auch gar kein Geschlecht, so in der Richtung?«

FENNO: »Nö, also du bist entweder Mann oder du bist Frau. Aber beides gleichzeitig geht nicht, aber mangels Tuning-Maßnahmen. (GALANE: Ja.) Du kriegst von uns bis auf deine Unterhose und das T-Shirt und Socken [...]. Ansonsten ist die Kleidung gestellt. So, und dann wirst du im Prinzip durch diese orangene Kleidung mit den Schuhen, mit deinen Handschellen auf das reduziert, was du wirklich bist, wenn man dich biologisch betrachtet.«

Wahrscheinlich liegt die Schwierigkeit darin, dass sich Transvestismus (TV) – im Unterschied zu Transsexualität (TS) – ja gerade durch äußerlich sichtbar gemachte Merkmale auszeichnet (z. B. Kleidung, Frisur, Make-up). Durch die Reduzierung der passiven Personen auf ihre biologischen Merkmale und durch das Tragen der gleichen Häftlingskleidung ist Transvestismus in diesem Kontext nicht oder nur schwer realisierbar.

Transsexualität stellt bei diesem Event dann kein Problem dar, wenn die Person eindeutig einem Geschlecht zugeordnet werden kann:

FENNO: »Andere Baustelle. Transsexuelle sind anders programmiert. Weil die sind auch, ohne dass sie sich aufhübschen und in Latex-BHs schnallen, >ääh< zumindest dem anderen Geschlecht zugewendet, weil dort steht Hormonbehandlung, eventuell sogar Operation im Raum, da hast du (.) die ticken auch ganz anders, die sind (.) egal wie, sie sind dann männlich oder weiblich, je nachdem, aus welcher Richtung sie halt kommen. Aber TV ist weder Fleisch noch Fisch.«

Auch hier wird eine eindeutige geschlechtliche Linie gezogen. Für das Ausüben der aktiven oder passiven Seite im Spiel ist es irrelevant, wer welche geschlechtliche Zuschreibung erfährt. Viel wichtiger ist der Umstand, dass sich die Auffassung von Geschlecht als dichotom nicht verändert. Die Kategorien männlich und weiblich werden womöglich umdefiniert oder mit anderen Zuschreibungen versehen, die dichotome Ausprägung von Geschlecht bleibt jedoch unangetastet.

Alt versus Jung – Alt versus Neu

Mit den bereits genannten Beispielen für Rollenkonflikte verbunden ist die ange-deutete Konfliktlinie zwischen Alt und Jung bzw. Etablierten und Neulingen.

GALANE und FENNO erklären, dass die Kombination von Alt und Jung bzw. Alt und Neu nicht als konfliktreich erlebt wird, sondern dass genau das Gegenteil der Fall ist:

GALANE: »Überhaupt nicht. Das ist ja sogar das Tolle, dass es die Mischung macht, und zwar auf der aktiven wie auf der passiven Seite, weil die >ääh< alten Hasen, die nehmen ein bisschen die Neulinge an die Hand, nehmen sie mit, nehmen ihnen die Angst oder aber dann im aktiven Bereich ist ja dann auch wieder so, >ääh< durch das An-die-Hand-Nehmen führen sie die vielleicht auch in etwas ein, wo die Neulinge noch nicht so sicher sind, also nicht nur das Rollenspiel selber, sondern auch irgendwelche Praktiken.«

Wichtig ist demnach in allen Fällen nur, dass die Spielenden ihre Rolle oder Persönlichkeit offen darlegen, denn ein Konflikt entsteht eben dann, wenn die Situation oder die Person von den Organisator*innen nicht richtig eingeschätzt werden kann.

Das Alter spielt bei diesem Event insofern eine Rolle, als das Risiko körperlicher Missbefindlichkeiten mit zunehmenden Lebensjahren teilweise stark zunimmt. Einen Unterschied in der Ausübung der Rollen und Positionen ist vom Alter jedoch unabhängig. Die Position des Neulings wird in diesem Event nicht als defizitär, sondern als bereichernd empfunden. Neuling bedeutet schließlich nicht BDSM-Neuling, sondern nur Anfänger*in in dieser spezifischen Nische. Kenntnisse und Praktiken anderer BDSM-Teilbereiche können also durchaus bereits vorhanden sein. Dadurch ergibt sich zum Teil ein Austausch über Praktiken und Techniken, die durchaus *Workshop-Charakter* annehmen können. Das Verhältnis von erfahrenen und neuen Eventbesucher*innen ist dabei ausschlaggebend. FENNO drückt das so aus:

FENNO: »Also, machbar ist dieses Event mit einer kompletten Neubesetzung gar nicht, oder andersrum, nur unter massivsten Energieaufwand von der Organisationsseite her, weil du nämlich jedem alles vor [...]»¹⁴¹ musst. Jemand, der mit dem Rollenspiel nicht sicher ist, jemand, der mit dem Kontext nicht sicher ist, jemand, der mit diesem Machtgefälle und Uniform und allem, dieser Knastsituation nicht sicher ist, der schießt sich und andere dadurch aus der Rolle, weil er sich halt nicht artgerecht verhält.«

141 Unverständliche Textpassage.

Das SM-Paradoxon

Auch in diesem Interview werden die Organisator*innen mit dem SM-Paradoxon, das heißt der scheinbaren Umkehr der eingenommenen Rollen im BDSM-Kontext, konfrontiert. Das Phänomen wird dabei besonders dadurch sichtbar, dass die Passiven durch ihre Tabu- und Vorliebenlisten letztlich den Rahmen für die Aktiven vorgeben, in welchem die Rollenausübung dann stattfinden kann. GALANE und FENNO fassen es so zusammen, dass die Passiven letztlich definieren »was geht, aber wie es geht, sagt der Aktive«. FENNO berichtet von einer passiven Person, die in ihrer Tabu- und Vorliebenliste ihr Interesse an einer Gang-Bang-Situation¹⁴² bekundet hat. Diese Situation wurde durchgespielt, allerdings so verfremdet, dass sie von der passiven Spielerin nicht durchschaut werden konnte. Die Verfremdung der Situation ist dabei das wesentliche Moment, welches das Spiel authentisch macht:

FENNO: »Genau. Das ist genauso, wie sie mir auch schon mehrfach mitgeteilt hat, dass sie auch mal Bock drauf hat (.) so 'ne Gang-Bang-Situation [...].«

I: »Ihr Wille geschehe?«

FENNO: »Genau, aber nicht nach ihrem Drehbuch, sondern es wird so verpackt, dass zwar unterm Strich der Wunsch erfüllt wird, ja genau (GALANE *lacht*). Ich geh dann her, die wird dann aus dem Häftlingstrakt geholt, wird geduscht, wird aufgepimpt, ja?! Kriegt so ein richtiges Nuttenoutfit an, mit allem Drum und Dran. Und dann holt man jemand extern aus dem Event, der halt gar nicht dazugehört, den ich natürlich im Vorfeld organisiert und gebrieft hab (.) und erzähl ihr, dass ich auf STÄDTISCHEN Straßenstrich in kompletter Dienstuniform war, und ein Freier für sie bestellt hab, ja?! Und das geile ist halt, das glaubt die in dem Moment und zwar definitiv und auch die Feilscherei um die Kohle. Er hat mir 25 Euro in Fünf-Euro-Scheinen vor ihren Augen in meine Hand reingezählt, um dann mit der auf diesem netten wackeligen Bett die »Indianer und ich reite«-Nummer abzuziehen.«

Zeitliche Veränderungen

Das Event an sich besteht nun seit etwas mehr als vier Jahren. Mit jeder Veranstaltung haben sich auch die Regelungen weiterentwickelt und konkretisiert. Der

142 Gang-Bang ist eine Art Gruppensex, bei dem eine oder wenige passive Personen von mehreren aktiven Personen penetriert werden.

Regelkatalog, die Einverständniserklärung, die Tabu- und Vorliebenlisten etc., die als Grundlage des Events anzusehen sind, werden im Anschluss an jedes Event reflektiert und gegebenenfalls abgeändert, um Verständnisprobleme zu vermeiden. Die Regelungen und verschrifteten Satzungen unterliegen also einem Prozess:

FENNO: »Das ist ein laufender Prozess, weil auch da ist, sag ich mal die Szene, auch ein bisschen abhängig von den Leuten, die mit dabei sind, ist das eine Sache, die nicht fix in Stein gemeißelt ist. Das ist wie bei allem, du musst halt immer schauen, dass du am Puls der Zeit bleibst. Du kannst nicht einfach Gesetze von vor zehn Jahren als heute noch gültig betrachten, also gesellschaftlich.«

Das LARP-Event wurde von einigen Spieler*innen schon mehrmals besucht. Dadurch ergibt sich die Situation, dass es im Laufe der Zeit nicht nur durchorganisiertes, sondern eben auch eingespielter erlebt wird.

Kurzes Resümee

Für dieses Event lässt sich Folgendes zusammenfassen: Eine einmal entdeckte sexuelle Rolle oder Vorliebe kann sich im Laufe der Auseinandersetzung mit der persönlichen Sexualität durchaus ändern oder präzisieren. Zumeist ist die Ausübung jedweder Rolle oder Neigung auch von der Spielkonstellation oder explizit von den Spielpartner*innen abhängig.

Workshops bieten die Möglichkeit – wie eine Art Trockenübung – BDSM-Praktiken und -Techniken sicher und von ausgewiesenen Expert*innen zu erlernen.¹⁴³ Sie fördern somit die Weitergabe und Umsetzung des spezifischen Szenewissens und auch die Regeln und Gebote der Szene. Gleichzeitig tragen Workshops dazu bei, BDSM auch im privaten Bereich nach einem allgemeinen Grund- oder Metakonsens – also vor allem *safe, sane and consensual* – zu realisieren.

Im Vergleich zu den anderen Events ist die Struktur des LARP-Events am präzisesten und am kontrolliertesten gehalten. Niemand spielt in eigener Regie, sondern stets innerhalb des vorgegebenen Handlungsrahmens. Dadurch ergeben

143 Mir wurde in einem anderen Zusammenhang davon berichtet, dass manche Workshops sogar Zertifikate über die erlernten Praktiken und Techniken ausstellen, was die Vertrauensbeziehung zwischen den Spielpartner*innen erleichtert.

sich einerseits weniger unkontrollierbare Situationen, aber andererseits besteht gerade deswegen die Möglichkeit, mehr Praktiken und Grenzen auszutesten. Die konkreten Regeln und Verhaltensanweisungen sowie die straff hierarchisch organisierte Personalstruktur ermöglichen Praktiken, die in einem weniger reglementierten Event wahrscheinlich nicht realisierbar sind. Die gesicherte Überwachung der Spielsituation ermöglicht den Spieler*innen mehr Freiheit im Kontrollverlust sowie die Annäherung an die eigenen Grenzen und deren kontrollierte Ausweitung. Dies erscheint zuerst paradox, allerdings spielt hierbei sicher auch die geringe Zahl der Teilnehmer*innen eine Rolle. Wie von den Organisator*innen beschrieben, ist die soziale Kontrolle der einzelnen Situationen beim LARP-Event um einiges höher, als bei Events, die explizit privates und intimes Ausleben von Sexualität ermöglichen wollen, deren Praktiken also nicht vor den Augen Dritter stattfinden. Ein anderer Grund ist meines Erachtens auch darin zu sehen, dass es sich bei den Teilnehmer*innen dieses Events ausschließlich um erfahrene BDSM-Praktizierende handelt, welche die Grenzen von Gewolltem und Nicht-Gewolltem meistens weiter auffassen als komplett unerfahrene Spieler*innen. Die Definition dessen, was gefällt und was nicht, entwickelt sich erst im Laufe des Kennenlernens der persönlichen Vorlieben und Abneigungen, vergleichbar mit Howard Beckers »Karriere eines Abweichlers« (vgl. Becker, 1981).

Regelverletzungen werden im äußersten Fall mit dem Ausschluss vom Event bestraft. Das kommt den Organisator*innen zufolge jedoch selten vor, da alle Teilnehmer*innen das Ziel haben, das Event selbst und somit die 40 Stunden Rollenspiel durchzuhalten, das heißt, alle wollen das Event gemeinsam beenden. Die bewusste organisatorische Steuerung der Handlungen und Praktiken ist bei diesem Event unabdingbar. Durch die Anweisungen der Schichtleiter*innen an die aktiven Spieler*innen werden mögliche Konflikte bereits am Entstehen gehindert. No-Go-Praktiken sind dabei letztlich alle Handlungen, die nicht in den Eventkontext passen. Meist handelt es sich dabei um unabsichtlich und unvorhergesehen herbeigeführte körperliche Verletzungen.

Die Authentizität des Rollenspiels hängt vor allem von der Rollenausübung jeder einzelnen spielenden Person ab. Probleme ergeben sich daher hauptsächlich auf interindividueller und persönlicher Ebene, beispielsweise durch Konflikte mit der eigenen Rollenausübung, mit der Hierarchiestruktur oder mit anderen Spieler*innen oder durch körperliche Beschwerden, die einen Rollenverlust nach sich ziehen können. Dennoch ist das LARP-Event eines der hier behandelten Events, das am wenigsten Konfliktpotenzial aufweist.

