

2 Der Mensch und das Tier

Als Jäger_innen und Sammler_innen waren die Menschen früher auf Tiere als Nahrungsquelle angewiesen, ab der Jungsteinzeit lebten sie durch Ackerbau und Viehzucht zunehmend auch mit Tieren zusammen. Tiere wurden als Nutz- oder Haustiere, Reinkarnationen und Gött_innen betrachtet oder als unberechenbare Bedrohung im Alltag gefürchtet. Um die Verbindung zwischen Menschen und Tieren zu verstehen, ist es notwendig, diese sprachlich, emotional und spirituell zu betrachten. Im Fokus steht dabei besonders die Beziehung zwischen Menschen und den im Petplay am häufigsten verkörperten Tieren: Pferd, Hund und Katze. Hieraus ergibt sich die Frage, warum gerade diese im Petplay, wie es in westlichen, industrialisierten Staaten praktiziert wird, bedeutsam sind.

2.1 Gib mir Tiernamen! – Sprachliche Besonderheiten

Bis heute prägen Tiernamen, die den zugeschriebenen Charaktereigenschaften der Tiere entsprechen – zumeist mit beleidigender Intention –, unsere Sprache: Dumme Gans, angeberischer Gockel, dreckiges Schwein, lüsterner Bock, brutales Wildschwein, grausamer Wolf, treulose Katze sind nur einige Beispiele hierfür, vor allem dem Esel werden in diesem Kontext die verschiedensten negativen Merkmale zugeschrieben: stur, gefräßig, hässlich, laut, dumm (vgl. Fossier, 2009, S. 232). Es gibt noch weitere Beispiele für Eigenschaften, die Tiere in unserer Wahrnehmung verkörpern: Vögel sind anmutig und besonders Schwäne gelten als elegant,

Hunde wirken stets wachsam und Elefanten sind gelehrig, treu und voller Weisheit, während der Löwe als König der Tiere majestätisch ist und das – fabulöse – Einhorn als Symbol der Reinheit verstanden wird (vgl. ebd., S. 237). Dann gibt es noch jene Bezeichnungen, mit denen körperliche Besonderheiten eines Menschen mit dem Körperteil eines Tieres verglichen werden: Hasenscharte, Hühnerbrust oder Rattenkopf (vgl. Dekkers, 2003, S. 101).

2.2 In meinem Bett: Unberechenbares Ungeheuer vs. Familienmitglied

Der Mensch hatte immer auch Angst vor Tieren. Dieser Umstand ist einerseits ihrer oft unberechenbaren Erscheinung geschuldet, andererseits können sie Menschen sowohl direkten (Insektenstiche, Bären- oder Wildschweinangriffe, Infektionsübertragungen durch Ratten, Zecken u. a.) als auch indirekten (Wolf reißt Nutztiere, Heuschrecken vernichten die Ernte u. a.) Schaden zufügen, gegen den sich der Mensch nicht immer zur Wehr zu setzen (wusste und) weiß (vgl. Fossier, 2009, S. 232). Dennoch haben sich die Menschen einige Tiere zu Nutzen gemacht (z. B. Viehzucht), andere werden sogar als Haustiere zu emotional-partnerschaftlichen Gefährt_innen.

Schon der Verhaltensforscher Konrad Lorenz – der zu recht dafür kritisiert wird, sich nie von NS-Ideologien distanziert, sondern diese sogar unterstützt zu haben – hat untersucht, welche Merkmale eines Neugeborenen unter anderem ausschlaggebend für das angeborene Verhalten der Erwachsenen sind, ihn zu versorgen und zu lieben: Dazu gehören das pausbäckige Gesicht, die großen Augen, die kleine Nase, der runde Leib und die weichen Stummelbeine (vgl. Dekkers, 2003, S. 83). Man spricht hier von »Kindchenschema«, das in der Werbung und auch in der Spielzeugbranche Anwendung findet: »Spielzeugfabrikanten entwarfen aus den Eigenschaften des Kindchenschemas den Teddybären« (ebd.). Was den Teddy zusätzlich zu den kindlichen Eigenschaften so besonders macht, ist sein plüschiges,

streichelbares Fell – sowohl zahm als auch flauschig muss also ein Tier sein (lieber Fell als Federn), damit es der Mensch nicht nur ins Haus, sondern auch mit ins Bett nimmt (vgl. ebd., S. 81f.).

2.3 Religion, Mythen und Legenden

In den verschiedensten Kulturen wurden zu den verschiedensten Zeiten Menschen sowie Gött_innen als Tiere oder Mischwesen dargestellt und als Reinkarnationen verehrt. Auch rituelle Tierbegräbnisse – teils kostspielig und aufwendig – sind schon aus frühen Zeiten bekannt. Diese gab es vermutlich nicht nur für die als göttlich verehrten Tiere, sondern auch für die, die in einer engen Beziehung zum Menschen standen (vgl. Meyer, 1975, S. 36).

»Die Götterwelt des Alten Ägypten war sehr komplex, was nicht zuletzt an einer sehr weiten Verwendung des Begriff >Gott< im Ägyptischen liegt. Außer für die großen Götter wurde er für weniger bedeutende Gestalten verwendet, die in der Forschung heute oft als Dämonen bezeichnet werden. Doch nicht nur imaginäre Wesenheiten konnten mit diesem Wort belegt werden, sondern auch höchst reale Entitäten wie Gestirne, heilige Tiere oder Könige und andere als göttlich erachtete Menschen.«⁸

Auch die urgeschichtlichen Gött_innen der Griechen und Römer waren »gestaltlose Mächte oder Tiere oder Gegenstände« (Becher, 1982, S. 38). In der römischen wie griechischen Religion erhielten Gött_innen später menschliche Gestalten, und sie

8 Von Lieven, Alexandra (2006). Götter/Götterwelten Ägyptens. <http://www.bibelwissenschaft.de/de/wiblex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/goetter-goetterwelt-aegyptens/ch/ba8ee44ff066f150dcd53628e7580fb3/> (27.07.2018).

»unterschieden sich von den Menschen durch Unsterblichkeit und große Macht, glichen ihnen jedoch in ihrem Denken und Fühlen, so daß bes. unter dem Einfluß Homers, Götterfamilien und -mythen entstanden. [...] Der frühere Tierkult erhielt sich daneben in geringen Rudimenten« (ebd., S. 39).

Beispiele von Gött_innen in teilweiser oder vollständiger Tiergestalt und von solchen, die sich in einzelnen Sagen durch Zoomorphismus (Verwandlung vom Menschen zum Tier) kurzzeitig als Tiere ausgaben, finden sich in unzähligen Geschichten. Im Folgenden werden einige von ihnen auszugsweise dargestellt.

Gottheiten in der ägyptischen Mythologie

- *Anubis (Totengott)*: Darstellung als schwarzer Hund/Schakal bzw. Mensch mit Hunde-/Schakalkopf
- *Apis (Fruchtbarkeitsgott)*: Darstellung als Stier
- *Horos (Himmels- und Sonnengott)*: Darstellung als Falke
- *Isis (Göttermutter)*: Darstellung mit einem Kuhkopf
- *Thot (Gott des Mondes, der Zeitrechnung, Schrift, Weisheit u. a.)*: Darstellung in menschlicher Gestalt mit Ibis-Kopf, hockend oder in Mantelpaviangestalt; als Götterbote in der griechischen Mythologie mit Hermes gleichgesetzt

Gottheiten und Mischwesen in der griechischen und römischen Mythologie

In der griechischen und römischen Mythologie finden sich vielfältige Darstellungen⁹ und Geschichten, die im Folgenden

9 Die Darstellungen anthropomorpher/zoomorpher Gött_innen diene der Betonung besonderer Eigenschaften, so wurde das »Göttliche« sichtbar, was nicht sichtbar war.

auszugsweise und nur beispielhaft anhand weniger Charaktere und einiger Geschichten aufgegriffen werden, um verbreitete und akzeptierte Vorstellungen vergangener Zeiten zu verdeutlichen.

- *Zeus (röm. Jupiter) (Göttervater)*: Zu den bekanntesten Geschichten von fruchtbaren Tier-Mensch-Vereinigungen zählen die Entführung der phönizischen Königstochter Europa durch Zeus in Gestalt eines Stiers sowie die Eroberung Leda, der Zeus in Gestalt eines Schwans erscheint (vgl. Becher, 1982, S. 620).
- *Acheloos (röm. Achelous) (Flussgott)*: Dieser »begehrte die auch von Herakles umworbene Deianeira [...]. Während des Kampfes verwandelte sich A[cheloos] in eine Schlange, dann in einen Stier, dem Herakles ein Horn abbrach« (ebd., S. 10).
- *Minotauros (röm. Minotaurus)*: Er stammt aus der Vereinigung von Pasiphae, Tochter des Zeus, mit einem Stier. Er wird als Mensch mit dem Kopf eines Stiers geboren und in ein Labyrinth gesperrt, wo er später von Theseus getötet wird (vgl. ebd., S. 359).
- *Artemis (röm. Diana) (Göttin der Jagd und des Mondes)*: Sie wird als »Herrin der Tiere« und später als »Schutzgöttin der Jagd« verehrt. In ihrer Rolle als Mondgöttin wird sie mit der ägyptischen Göttin Isis gleichgesetzt (vgl. ebd., S. 60).
- *Sirenen*: Sie sind Mischwesen aus Mensch und Vogel und werden meist mit einem Frauenkopf dargestellt. Mit ihrem Gesang locken sie Seefahrer an, um sie dann auf ihrer Insel zu töten. Bei Homer entging Odysseus durch eine List diesem Schicksal (vgl. ebd., S. 277).
- *Harpyien (Sturmdämonen)*: Es handelt sich um Mischwesen, halb Vogel und halb Mensch, die meist hässlich und ekelerregend dargestellt werden (vgl. ebd., S. 219).
- *Satyrn (Naturdämonen)*: Es sind wilde, übermütige, lüsterne Wesen in Pferdegestalt (ähnlich den Silenen), die wie die

Nymphen vielfach als Begleiter des Dionysos (röm. Bacchus) auftauchen. In der hellenistischen Zeit werden sie eher wie Pan als Mischwesen zwischen Mensch und Bock beschrieben (vgl. ebd., S. 496).

- *Pan* (röm. *Faunus*) (*Walddämon*): Er ist der Schutzgott der Hirten und des Kleinviehs und Sohn des Hermes (röm. Merkur). Dargestellt wird er als lüsternes Mischwesen mit Bocksbeinen, Bockskopf und Hörnern (vgl. ebd., S. 405), und eben jene Ikonografie wurde für die Darstellung des christlichen Teufels übernommen (vgl. Wilsdorf, 1982, S. 562).
- *Zentaur* (röm. *Centaurus*): Er wird als »wilde[s] Fabelwesen« mit menschlichem Oberkörper und Pferdeleib dargestellt (vgl. Becher, 1982, S. 277).

(Neo-)Schamanismus und andere Naturreligionen

Sowohl verschiedene gesellschaftliche Konzepte des sozialen Zusammenlebens als auch religiöse Konzepte von Glaubensgemeinschaften gehen davon aus, dass in jedem Individuum ein animalischer Anteil existiert, der sich auf die Persönlichkeit und Interaktion mit anderen auswirkt. Meyer beispielsweise berichtet von verschiedenen nord- und südamerikanischen Tierritualen (vgl. Meyer, 1975, S. 40f.) und auch von rituellen, sexuellen Mensch-Tier-Vereinigungen in Vorderasien und Ägypten (vgl. ebd., S. 59).

Es existieren bis in die heutige Zeit verschiedene Ansätze bezüglich der Frage, auf welche Weise Menschen mit Tieren und mit der Natur im Allgemeinen verflochten sind, vor allem zwei Aspekte sind weit verbreitet und in verschiedenen Kulturen weltweit bekannt: »Totemismus« und »Seelen-/Krafttiere«.

»Der Begriff Totemismus – er stammt aus der nordamerikanischen Algonkinsprache – bezeichnet eine ›intime Beziehung‹ oder Verwandtschaft zwischen einer Menschengruppe und einer Gattung

natürlicher oder künstlicher Gegenstände. Die Mitglieder einer Sippe oder eines Clans glauben an ihre Abstammung und an die perennierende Abhängigkeit von einem meist tierhaften Ahnen« (ebd., S. 70).

Schon Gerardus van der Leeuw, ein niederländischer Religionswissenschaftler und Ägyptologe, unterschied zwischen »Sozialtotemismus« und »Individualtotemismus« bzw. »Nagualismus« (Zentralamerika) und »Manituisimus« (Nordamerika) (vgl. ebd.). Hierzulande ließe sich der Stierkopf als Wappentier des Bundeslandes Mecklenburg-Vorpommern als ein auf totemistischen Anschauungen basierendes Beispiel verstehen (vgl. ebd., S. 78). Ein Totem dient also der Identitätsfindung – ob als Zeichen der Zugehörigkeit zu einer (verwandten) Gruppe und/oder im religiös-spirituellen Sinne als Verbindung zu Orten, Tieren, Handlungen oder Ähnlichem.

»Die Identifizierung von Mensch und Tier sowie die Konvertibilität ihrer Seelen beziehungsweise ihrer Seele blieb nicht auf verstorbene Sippenangehörige und ihr Totemtier beschränkt. Auch die Lebenden suchten nach einem Medium, in dem sie sich ihre Seele anschaulich vorstellen und ihr begegnen können. Sie fanden diese Form im Seelentier [Krafttier] [...]. Als Seelentier erscheint das Alter ego¹⁰ der sibirischen Schamanen, ebenso die als Alter ego erlebte Seele der Indianer [Ureinwohner] Mesoamerikas« (ebd., S. 71).

Ein Krafttier, so die Überzeugung, ist ein Persönlichkeitsanteil, dem man durch Traumreisen (einer Art Meditation) im Inneren begegnen und mit dem man in Interaktion treten kann – es zu pflegen bedeutet also auch, sich selbst zu pflegen. Ein weiterer, spiritueller Ansatz sind die Tierkreiszeichen, die bis heute als

10 Alter Ego ist hier zu verstehen als ein Ausdruck aus dem Lateinischen für »anderes Ich«, also die subjektive Wahrnehmung und Identifikation eines »zweiten Selbst«, das zugleich Teil der eigenen Person ist.

Geburtshoroskope in Zeitungen und Zeitschriften abgedruckt werden.

»Die Verwissenschaftlichung der Tierkunde hatte und hat sich weiterhin auseinanderzusetzen mit vorwissenschaftlichen Anschauungen und Positionen, die im Mensch-Tier-Grenzbereich besonders resistent sind, da sie in enger Verbindung mit dem [...] menschlichen Selbstbild stehen« (ebd., S. 46).

Hinduismus, Buddhismus und andere Religionen

Auch im Hinduismus finden sich theriomorphe¹¹ Gestalten: Ganesha beispielsweise ist ein Mischwesen – auch wenn manche Darstellungen variieren – mit einem menschlichen Körper und einem Elefantenkopf. Auch die Gottheit Hanuman besitzt tierische Attribute: Das Gesicht ähnelt stark dem eines Affen, und oftmals wird auch ein Affenschwanz abgebildet.

In einzelnen indischen und iranischen Kulturen gibt es zudem den Glauben an eine Reinkarnation (Samsara) als Tier, auch einzelne Tierarten werden dort als heilig verehrt (Kuh, Falke und Adler) (vgl. Fossier, 2009, S. 235). Im Buddhismus ist die Reinkarnation ein fester Bestandteil der Glaubenslehre: Durch das individuelle Verhalten können Menschen in der Rangordnung »auf-« oder »absteigen«. Der Mensch steht hierarchisch über dem Tier und kann somit den Kreislauf aus Sterben und Wiedergeburt eher beenden und das Ziel, das Nirwana (Erleuchtung), erreichen.

»Im christlichen Kulturraum lebten die Tierdämonen fort, obwohl die Orthodoxie generell gegen die numinose Apperzeption [heilige Wahrnehmung] und Besetzung von Tieren sich wandte, insbesondere gegen die Dämonen und Monstra. Man verurteilte

11 »Theriomorph« bedeutet tiergestaltig (von Göttern), auch im Sinne von seelischer Gestalt.

unter anderem die Tierbilder an mittelalterlichen Kirchen. Unter Einfluß der von Papst Innozenz III. durchgeführten strengen Reformen wurden die Tierbilder an den sakralen Gebäuden des 13. Jahrhunderts immer seltener, an zahlreichen Dominikaner- und Franziskanerkirchen fehlten sie gänzlich. Die Entwicklung der Tiersage zu einer Waffe der freieren Geistesrichtungen innerhalb der Kirche gegenüber rigoroseren Ordensanschauungen hängt mit der Bewertung des Tieres durch die Orthodoxie eng zusammen. Generell wurden die heiligen Tiere mit einbezogen in die christliche Diskreditierung des Heiden oder Antichristen und dargestellt als Wesen mit bösen Eigenschaften. Der Bock und die Ziege, einst Thors heilige Tiere, belegen die Umwertung« (Meyer, 1975, S. 78).

Trotz der Vielfalt in der nordischen Mythologie, von Odins Raben bis hin zur Midgardschlange, beschränke ich mich hier in diesem Buch auf Odin, der unter anderem ein achtbeiniges Pferd besaß, das als unbesiegbar galt (vgl. ebd., S. 77).

Die Griechen verehren die Eule als heiligen Vogel Athens (vgl. ebd.) und im »chinesischen Kulturraum wird der Drache nicht wie im abendländischen als das Prinzip des Bösen gefürchtet. Der mächtige Drachen ist der mächtige und zugleich edle Freund des Menschen« (ebd., S. 43).

Astrologie

Von den zahlreichen Sternbildern am Himmel gehören zwölf den Tierkreiszeichen an. Ihre Entstehung geht wahrscheinlich auf jene Zeit zurück, in der die Gesamtwahrnehmung der Welt noch vermehrt mythologisch geprägt war. Gött_innen und Held_innen in Sternbildern waren ein fester Bestandteil des Volksglaubens (vgl. Wilsdorf, 1982, S. 545).

Vermutlich stammen die heutigen astrologischen Sternzeichen aus jener Zeit: Widder, Stier, Zwillinge, Krebs, Löwe, Jung-

frau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock, Wassermann, Schütze. Das gilt auch für die zwölf Tierkreiszeichen der chinesischen Astrologie: Ratte, Büffel, Tiger Hase, Drache, Schlange, Pferd, Ziege, Affe, Hahn, Hund, Schwein (vgl. Sauer, 1996, S. 7).

»Die chinesischen Wissenschaftler kannten schon früh die Astrologie der Chaldäer und Babylonier, auch die Wahrsagekunst der Ägypter. Über die sogenannten Seidenstraßen trieben chinesische Kaufleute einen regen Handel mit den vorderasiatischen und ägyptischen Händlern und lernten nebenbei die astrologischen Erkenntnisse in den von ihnen bereisten westlichen Ländern kennen« (ebd., S. 10).

In der Deutung chinesischer Horoskope werden neben den zwölf Tierkreiszeichen unter anderem auch die Konzepte von Yin und Yang¹², die fünf Elemente (Wasser, Feuer, Holz, Metall und Erde) und die Jahreszeiten¹³ berücksichtigt (vgl. ebd., S. 9).

2.4 Die Liebe zum Haustier als »Kultursodomie«

Als eine besondere Beziehung gilt heutzutage die zwischen Menschen und ihren Haustieren. Die Artengrenzen scheinen hier sogar zu verschwimmen, werden Haustiere doch zum Teil stark

-
- 12** Yin steht für das Dunkle, das Weibliche und die Erde und Yang für das Helle, das Männliche und den Himmel. Es sind ständig rotierende Kräfte, die Glück, Gesundheit und Erfolg im Leben eines Menschen beeinflussen (vgl. Sauer, 1996, S. 12f.). Außerdem versinnbildlicht Yin den Mond, die Kälte und den Winter, wohingegen Yang die Sonne, die Wärme und den Sommer symbolisiert (Huizinga, [2011] 1938, S. 66). Yin und Yang sind zwei gegensätzliche Prinzipien, die einander bedingen und untrennbar miteinander verbunden sind.
- 13** Es heißt, dass die Jahreszeit, in der eine Person geboren wurde, Einfluss auf ihre Charakterzüge habe. So gelten beispielsweise Frühlingstypen als aufgeschlossener als Wintertypen (vgl. Sauer, 1996, S. 14).

vermenschlicht und wie ein Ersatz für Kinder, Familie, Partnerschaft oder Freundschaften angesehen. Neue Begriffe wie »Homo animal« oder »Animal sapiens« (vgl. Sigusch, 2005, S. 59) beschreiben einige gelebte Beziehungen und menschliche Verhaltensweisen gegenüber Haustieren wohl sehr passend: »Wenn Menschen Menschen wie Tiere behandeln, behandeln sie womöglich zum Ausgleich Tiere wie Menschen« (ebd., S. 62).

Der Psychiater und Sexualwissenschaftler Volkmar Sigusch beschreibt in seinem Buch *Neosexualitäten* (2005) die sodomische Lebenspartnerschaft als eine der sich zunehmend entwickelnden Neoallianzen der heutigen »reichen Länder des Westens« (vgl. ebd., S. 57): »Könnten die Tierliebhaber schon jetzt ihre Lieblinge heiraten, täten es viele« (ebd.)¹⁴. Sigusch zeigt anhand einiger Beispiele¹⁵ die zunehmende Bedeutung domestizierter Haustiere für die Menschen, was sich auch in kostspieligen Accessoires widerspiegelt. Selbst Personen mit nur geringen finanziellen Mitteln investieren oft viel Geld in ihr Tier: Tierarztrechnungen, Zubehör wie Spielzeug und Tiermöbel, Futter und Versorgungsoptionen während einer Abwesenheit wie Tiersitter oder -pensionen. Das Tier wird zum Familienmitglied. Die meisten Menschen in Industriestaaten halten sich ein einziges Tier und bauen (auch deshalb) eine intensive Be-

14 Nach deutschen Gesetzen ist eine rechtlich anerkannte Ehe zwischen Menschen und Tieren nicht möglich. Es existieren jedoch viele Berichte, zum Beispiel aus den USA, über solche (nicht-institutionell abgesicherte) Eheschließungen. »Ehe« meint in diesem Kontext auch das Ritual des symbolischen Versprechens, den Akt der emotionalen, eine auf langfristige Verantwortung füreinander ausgelegte Verbindung zweier (oder mehrerer) Personen (oder Gegenstände).

15 Als Beispiele nennt er unter anderem ein in Japan entwickeltes Laufband für übergewichtige Hunde, das etwa 3.000 Euro kostet, sowie den gesetzlichen Anspruch eines Hundes auf einen Zwinger mit einer Mindestfläche von neun Quadratmetern – einem asylsuchenden Menschen stehen im Vergleich durchschnittlich nur fünf Quadratmeter zu (vgl. Sigusch, 2005, S. 58).

ziehung zu ihm auf, die gleichzeitig emotionale Zuwendung bedeutet:

»Um ein Tier liebzuhaben, muß man es als Individuum ansehen. Dann erst tritt eine persönliche Beziehung an die Stelle einer versachlichten. Eine ganze Tierart kann man nicht liebhaben, das einzelne Tier aber sehr wohl. [...] Man gebe dem Tier einen Namen. Mit der Namensgebung macht man es sich zu eigen, ergreift Besitz von ihm, verleibt es sich ein. Ein Hund ohne Namen ist ein Hund, doch wenn er getauft ist, ist er jemandes Hund« (Dekkers, 2003, S. 227f.).

Die Zuneigung zu Tieren ergibt sich nicht nur aus der künstlich erzeugten Abhängigkeit, in die Tierhalter_innen Haustiere »zwingen«, sondern auch aus dem Verhalten des jeweiligen Haustiers: So sind Hunde zum Beispiel vom Menschen domestizierte Wölfe. Der Jagderfolg von Wölfen basiert auf der Gemeinschaft, dem Rudel, hierauf geht auch das bis heute erkennbar ausgeprägte Sozialverhalten bei Hunden zurück. Jedes Rudel hat einen Rudelführer, dem alle folgen. Laut Dekkers genügt Wölfen für ihre Jagd,

»wenn einer Spaß daran hat, den Anführer für die restlichen Gefolgsleute zu spielen, die womöglich noch mehr Spaß daran haben, ihm hinterherzulaufen. Diese Freude am Gehorsam ist dem Hund erhalten geblieben und wird durch gezieltes Züchten noch verstärkt. Als seinen Anführer betrachtet der Hund merkwürdigerweise den Menschen. Die Beziehung zwischen Mensch und Hund ist folgerichtig eine Beziehung zwischen Herr und Knecht, Meister und Sklave, Vorgesetztem und Untergebenem« (ebd., S. 228f.).

Ein ganz anderes Verhalten zeigen Katzen dem Menschen gegenüber: Sie gelten als eigensinniger und sind nicht so anhänglich wie Hunde. Es gibt eine anhaltende Diskussion darüber, was

das Halten von Hunden oder Katzen über den Charakter eines Menschen aussagt.¹⁶ Während Hunde ein eher anhängliches und untergebenes Verhalten an den Tag legen, bedienen sich Katzen in der Interaktion mit Menschen dem gesamten Verhaltensrepertoire aus ihrer Kindheit¹⁷. Aus diesem Grund vermitteln sie ein eher abhängiges und kindliches Bild – so als müssten sie stets versorgt werden wie in einer Art »Mutter-Kind-Beziehung« (vgl. ebd., S. 230).

Dekkers zufolge wurden Katzen selbst »aus keinem anderen Tier herausgezüchtet. Es gibt sie, seit es Menschen gibt« (ebd., S. 229). So verehrten bereits die Ägypter_innen katzenähnliche Gottheiten wie Bastet, eine in der ägyptischen Mythologie als Katze dargestellte Göttin, oder Apedemak, der häufig als Mensch mit Löwenkopf dargestellte nubische Kriegs- und Fruchtbarkeitsgott.

Von solchen Verehrungen war im Mittelalter nichts zu spüren. Hier wurden während der Inquisition nicht nur sogenannte Hexen verfolgt, sondern auch Katzen, denn diese symbolisierten Lüsternheit und standen nach damaliger Überzeugung mit dem Teufel in Verbindung (vgl. Fossier, 2009, S. 233).

»Bei Sodomie wie bei Hexerei arbeiten Mensch und Tier im Dienste des Teufels zusammen. Als Handlanger der Hexe konnten allerlei Tiere dienen; Satan nahm, was er kriegen konnte. Die weitaus belieb-

16 Aussagen wie »Hunde haben Herrchen – Katzen haben Personal« oder die Bezeichnungen eines Katers als »König« und einer Katzenbesitzer_in als »Dosenöffner_in« heben bis heute unterhaltsam die Unterschiede in den Beziehungen der Tiere zu den Menschen hervor, die sie versorgen.

17 Das warme Nest, in dem die Katzenbabys ihre ersten Wochen verbringen, ist vergleichbar mit dem Schoß des Menschen; das Ablecken des Jungen durch die Mutterkatze zwecks Fellreinigung oder »Massage« des Bauches zur Anregung der Verdauung lässt sich ebenso im Streicheln mit der menschlichen Hand entdecken; die leichten Trittbewegungen der Katzen ähneln stark den kindlichen Milchritten (zur Stimulation der mütterlichen Milchdrüsen zwecks Laktation).

teste Gefährtin der Hexen war jedoch die Katze. Sie erreichte damals ihren Tiefpunkt in der menschlichen Wertschätzung. Das Nachttier war selbst häufig schwarz, konnte mit funkelnden Augen plötzlich aus dem Nichts auftauchen und hatte neun Leben; so stellte die Katze das ideale Vehikel des Teufels dar« (Dekkers, 2003, S. 167).

Diese mystische Verbindung zum Bösen ist auch heute noch tief im europäischen Volksglauben verwurzelt, was das Beispiel einer die Straße kreuzenden schwarzen Katze zeigt, die vermeintliches Unglück bringt.

Bis heute gelten schwarze Katzen in Tierheimen als schwieriger vermittelbar im Vergleich zu anders gefärbten Tieren.

»Seit der Mensch in größeren Gruppen zusammenlebt, versucht er, den anderen Gattungen seinen Willen aufzuzwingen, das heißt, sie seinem Dienst zu unterwerfen, ja sogar sie an sich zu binden, sie zu >zähmen< und zu >domestizieren<. Allerdings bedingt Letzteres in der vollen Bedeutung des Wortes einen wechselseitigen, beinahe gefühlsmäßigen Kontakt. Auf dieser höheren Ebene hat der Mensch nur den Hund und vielleicht noch das Pferd zu domestizieren vermocht. Seit Zehntausenden von Jahren hat sich keine Gattung, nicht einmal die Katze, aus freiem Willen und bewusst seiner Kontrolle unterworfen. [...] Zumindes scheinen sie sich bemüht zu haben, deren Fang und Dressur zu perfektionieren. Natürlich war auch die Regulierung der Fortpflanzung ein wesentlicher Aspekt der Viehzucht, die der Mensch mehr und mehr zu steuern versuchte« (Fossier, 2009, S. 246f.).

Haustiere werden von ihren Besitzer_innen durch einen Namen individualisiert, ihre Kastration sichert den Menschen, so könnte man es überspitzt ausdrücken, eine asexuelle Freundschaft.

Natürlich dient die Kastration auch zur Prävention einer unkontrollierten Vermehrung und somit der Überpopulation. Denn anders als dem Menschen, der üblicherweise individuel-

le Regeln zur sexuellen Triebkontrolle durch die Sozialisation der jeweiligen Gesellschaft erlernt, in der er lebt, wird dem Tier eben jene individuelle Fähigkeit abgesprochen und ihm durch eine Sterilisation bzw. Kastration die Triebkontrolle aufgezwungen.

»Es ist stinknormal, seine Liebesgefühle mit einem eigens dafür angeschafften Tier auszuleben. Sieht man heutzutage jemanden bei zärtlichem Umgang, dann geschieht das zehn zu eins mit einem Haustier. Im Durchschnitt wird ein Mann seltener gestreichelt als sein Hund. In einem Viertel aller Haushalte geht man mit Hund oder Katze zu Bett. Auf dem Kissen, am Fußende oder sogar unter der Bettdecke tröstet das Tier Alleinstehende oder ist dem Geschlechtsverkehr Verheirateter im Wege« (Dekkers, 2003, S. 223f.).

Nicht nur die nahe und innige Beziehung zum Tier übt auf den Menschen einen gewissen Reiz aus, auch das tierische Verhalten und Leben an sich, wie Sigusch erläutert, wirkt verlockend:

»Welch enormer Reiz liegt in der Vertierung: immer gefüttert werden, kein Gewissen haben, nicht zum Denunzianten werden können, seinen Tod nicht ahnen, einfach schamlos brünstig sein und die Schnauze überall reinstecken dürfen, ohne dass der Geruchssinn organisch verdrängt wäre« (Sigusch, 2005, S. 59f.).

Auch auf die Perspektive des Menschen geht Sigusch kurz ein:

»Die Bezeichnungen *Tierhalter* und *Hundebesitzer* sagen schon, worum es eigentlich geht: die Macht haben über ein anderes Wesen, alles kontrollieren können, ebenso zärtlich wie gewalttätig sein dürfen, ohne Strafe, Vergeltung und Verachtung wirklich befürchten zu müssen. Wer möchte seinen Liebespartner nicht zu Hause >halten<, im Freien >anleinen<, auf Gedeih und Verderb >besitzen<?« (ebd., S. 60)

Diese Formulierungen und diese Wortwahl finden sich auch im Vokabular der BDSM-Subkultur, was die Interviews zeigen (vgl. Kap. 5.4).

»In Gesellschaften mit enger Beziehung zum Tier ist die Sodomie offenbar verbreiteter als in Gesellschaften, die in einem distanzierteren Verhältnis zu ihm leben. Wahrscheinlich entspricht dieser unterschiedlichen Praxis auch eine divergente Bewertung auf der Skala zwischen normal und pervers. Die radikale Verurteilung der Sexualität korrespondiert dem Erlebnis der Distanz zwischen Menschlichem und Animalischem« (Meyer, 1975, S. 59).

2.5 Sexualität zwischen Mensch und Tier

In der Literatur (u. a. in Joseph Massens *Zoophilie. Die sexuelle Liebe zu Tieren*) finden sich Beispiele zur Haltung von sogenannten Schoßhunden oder auch zu Tierbordellen, die der sexuellen Befriedigung des Menschen dienen, auch ist allgemein bekannt, dass die von Menschen definierte Artengrenze schon immer sexuell überschritten wurde und diese Praxis trotz gesellschaftlicher Verurteilung weiter existiert. Im Petplay kann es ebenso zu sexuellen Interaktionen kommen, die jedoch nicht mit »echten« Tieren ausgeführt werden (siehe Kap. 5; vgl. Daniels, 2005, S. 15ff.; Wilcox, 2008, S. 4).

Im folgenden Kapitel werden die verschiedenen Begriffe, die im Kontext von »sexuellen Handlungen zwischen Mensch und Tier« häufig synonym verwendet werden, näher ergründet¹⁸. Es gibt Überschneidungen der jeweiligen Definitionen und Dar-

18 Das Thema Sodomie/Zoophilie soll an dieser Stelle nur angeschnitten werden und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es dient dem Gewinn eines besseren Verständnisses der Perspektive zoophiler Menschen und des ganzen Themas. In der Diskussion (vgl. Kap. 6) werden die hier ange deuteten Fragen erneut aufgegriffen.

stellungen, aber der Vollständigkeit halber werden hier die relevanten, gebräuchlichen Begriffe erörtert¹⁹.

Sodomie

»Zu Beginn der Zivilisationen waren alle Gesetze religiöse Gesetze, das heißt, sie drückten den Willen einer übermenschlichen Macht aus. Geister, Götter oder Gott wünschten, daß die Menschen sich in bestimmter Weise verhielten und sie strafte Ungehorsam sofort. Daher setzten sich die Gesetze praktisch von selbst durch« (Haerberle, 1985, S. 382).

Bereits im Alten Testament findet sich eine Geschichte, in der davon berichtet wird, dass es »großes Geschrei über Sodom und Gomorra [gibt], dass ihre Sünden sehr schwer sind« (Gen 18,20). Ferner heißt es: »Aber die Leute zu Sodom waren böse und sündigten sehr wider den HERRN« (Gen 13,13). Der »HERR«²⁰ zerstört trotz Verhandlungen²¹ mit Abraham die beiden Städte, nachdem die Bewohner die von Gott gesandten Engel bedrohten und Geschlechtsverkehr mit diesen forderten²²:

-
- 19** Die Wortvielfalt der asexuell konnotierten Spielweisen umfassen auch Begriffe wie Zoomimik (oft synonym für Petplay verwandt), therianthrop (tiermenschlich; Verwandlung von Mensch in Tier) oder theriomorph (»tiergestaltig«, auch im Sinne von »seelische Gestalt«) bis hin zur Diagnose »Lykanthropie« (Verwandlung eines Menschen in einen Werwolf). Die Begriffe werden je nach Gebrauch im Textverlauf definiert.
- 20** »Der HERR« wurde umgangssprachlich mit »Gott« übersetzt und wird im weiteren Textverlauf auch als solcher benannt.
- 21** Abraham handelt mit Gott aus, dass er (Gott) die Stadt verschone, sollte er wenigstens zehn »Gerechte« in der Stadt finde (Gen 18,23–32).
- 22** »Aber ehe sie sich legten, kamen die Männer der Stadt Sodom und umgaben das Haus [...] und riefen Lot und sprachen zu ihm: Wo sind die Männer, die zu dir gekommen sind diese Nacht? Führe sie heraus zu uns, daß wir uns über sie her machen« (Gen 19,4–5). Die hier wieder-

»Da ließ der HERR Schwefel und Feuer regnen vom Himmel herab auf Sodom und Gomorra und vernichtete die Städte und die ganze Gegend und alle Einwohner der Städte und was auf dem Lande gewachsen war« (Gen 19,24–25).

Umgangssprachlich wird die Bezeichnung »Sodom und Gomorra« häufig im Kontext für sexuelle Handlungen und Interaktionen²³ verwendet, die von der geltenden sozialen Norm abweichen. In anderen Lesarten wird hingegen darauf verwiesen, dass die Bewohner_innen der beiden Städte das Gastrecht missachteten und missbrauchten, das sie hätten gewähren müssen. In dieser biblischen Geschichte findet sich jedoch kein Verweis auf sexuelle Handlungen an oder mit Tieren, weshalb sich die Etymologie bzw. die Verbindung des Begriffs »Sodomie« zu dieser Geschichte nicht eindeutig klären lässt.

Im *Bilder-Lexikon Kulturgeschichte* (1928) wird Sodomie wie folgt definiert:

»Die Bezeichnung S. [Sodomie] leitet ihren Ursprung von den aus der Bibel bekanntgewordenen Schwesterstädten Sodom und Gomorra her. Man verstand ursprünglich darunter gleichgeschlechtliche Betätigungen (Päderastie), mit Bezugnahme auf jene Erzählung der Bibel [...]. Nach einer anderen Auffassung bedeutete S. nicht gleichgeschlechtlichen Verkehr, sondern allgemeine Verworfenheit und Frivolität, wie sie besonders die Sodomiter gezeigt hätten. [...] Das Wort S. wird aber auch, besonders in

gegebenen Übersetzungen stammen aus der *Lutherbibel* (1984). In den verschiedenen Bibelübersetzungen wird der sexuelle Akt unterschiedlich übersetzt: In der *Einheitsübersetzung* steht z. B. »verkehren«, während es in der *Revidierten Elberfelder Bibel* oder bei *Luther* (1912) »erkennen« heißt, was im bibl. Hebräisch u. a. den (ehelichen) Geschlechtsverkehr meint.

23 Ähnlich der Verwendung des Begriffs »Perversion« oder »pervers«.

Deutschland für Bestialität und Zoophilie (s.d.) d.h. zur Bezeichnung der fleischlichen Vermischung mit Tieren gebraucht, weshalb auch Moll im Sachregister seiner ›Konträren Sexualempfindung‹ zwischen Sodomie im Sinne von Unzucht mit Tieren und S. im Sinne von Päderastie unterschiedet. Am besten wird daher der Begriff S. nach Meckel (Handbuch d. gerichtlichen Medizin, Halle, 1821) dahin gedeutet, daß darunter ›alle in regelwidriger Befriedigung des Geschlechtstriebes bestehenden Verbrechen‹ zu verstehen seien« (Institut für Sexualforschung, 1928, S. 789f.).

Bis Mitte des 18. Jahrhunderts galt die Peinliche Gerichtsordnung Kaiser Karls V. (1532) als »Rechtsgrundlage des gemeinen Rechts« (Haeberle, 1985, S. 390), sie enthielt, geprägt durch die jahrhundertelange Hexenverfolgung²⁴, eine umfangreiche Definition des Verständnisses von Sodomie. Hierunter wurden über längere Zeit verschiedene sexuelle Handlungen subsumiert, unter anderem die »Verschwendung des Samens« durch Selbstbefriedigung (Masturbation, Autoerotik) oder das Abbrechen der Sexualhandlung bzw. das Herausziehen des Penis aus der Vagina vor der Ejakulation (Coitus interruptus) zur Schwangerschaftsverhütung. Auch Oral- und Analverkehr sowie sexuelle Kontakte mit Leichen (Nekrophilie) oder Tieren (Zoosexualität) (vgl. Wolter, 2013, S. 9f.) – also alle Handlungen, die als »wider der Natur«²⁵ galten – wurden unter diesem Begriff zusammengefasst. Mit der

24 Da die meisten Geständnisse des *Hexenhammers* das Ergebnis von Folter waren, ist die hohe Anzahl der »gestandenen« Mensch-Tier-Sexualekontakten nicht als verlässlich anzusehen. Zudem wurden viele Gerichtsakten mit den Betroffenen verbrannt, »damit keine Spur der abscheulichen Tat übrig bleibt« (Dekkers, 2003, S. 163).

25 Als »wider der Natur« galt alles, was nicht dem Zwecke der Fortpflanzung diene, das heißt, erlaubt waren nur die zur biologischen Fortpflanzung nötigen Praktiken (Geschlechtsverkehr im Sinne genitaler Vereinigung von Penis und Vagina) mit dem_der entsprechenden Partner_in (vgl. Haeberle, 1985, S. 135).

Aufklärung zu Beginn des 17. Jahrhunderts entstand eine neue Denkart und ein neues Rechtssystem. Das Zusammenleben der Menschen wurde nun zunehmend von Rationalismus geprägt, was eine Abkehr von Aberglauben und der gottbezogenen Weltanschauung des Mittelalters zur Folge hatte. Diese neue Rechtsauffassung beeinflusste auch das Strafrecht, besonders in Bezug auf Hexerei und Sodomiedelikte (vgl. Heaberle, 1985, S. 392).

Dennoch wurden in das Allgemeine Preußische Landrecht (1794) und Österreichische Strafgesetz (1803) restriktive Formen des Sodomiebegriffs übernommen und nach Neuformung in ein reichseinheitliches »Reichsstrafgesetzbuch« (1872) überführt, das bis 1969 bzw. 1973 nur wenig verändert wurde (vgl. Haerberle, 1985, S. 392).²⁶ Im September 1969 wurden im Zuge der Reform des Sexualstrafrechts in der Bundesrepublik sowohl Ehebruch als auch Unzucht mit Tieren als Straftatbestand abgeschafft; für Homosexualität wurde eine Schutzalterregelung getroffen (erst 1994 wurde §175 StGB, der sich gegen gleichgeschlechtliche sexuelle Handlungen unter Männern richtete, in Angleichung an das DDR-Recht auch in den alten Bundesländern gestrichen) (vgl. ebd.).

Seit Juli 2013 sind sexuelle Handlungen am oder mit dem Tier wieder als strafbar im Tierschutzgesetz (§3 Abs. 13 TierSchG) verankert: »Es ist verboten ein Tier für eigene sexuelle Handlungen zu nutzen oder für sexuelle Handlungen Dritter abzurichten oder zur Verfügung zu stellen und dadurch zu artwidrigem Verhalten zu zwingen.« Gegen die Verabschiedung des neuen 13. Absatzes, in dem sexuelle Handlungen zwischen Menschen und Tieren erneut unter (Geld-)Strafe gestellt werden, positionierte sich zum Beispiel ZETA (Zoophiles Engagement für Toleranz und Aufklärung) (vgl. Abschnitt zu »Zoophilie«).

26 1935 gab es im Deutschen Reich Verschärfungen bezüglich männlich-homosexueller Handlungen, die während der gesamten Zeit des Nationalsozialismus und darüber hinaus gültig blieben.

»In der mit *Sodomie* beschrifteten Schublade blieb bei uns nur noch der Sex mit Tieren übrig, alles andere wurde auf die Felder von Toleranz, Legalität und Desinteresse geschüttet« (Wolter, 2013, S. 10).

In der (Fach-)Literatur wird der Begriff »Sodomie« heute zunehmend von dem der »Zoophilie« abgelöst. Neben »Bestiality« wird »Zoophilie« im Folgenden betrachtet, um zu einer angemessenen Differenzierung beizutragen und ein besseres Verständnis von Petplay zu ermöglichen.

Zoophilie

Um eine Vorstellung von Zoophilie zu gewinnen, das (auch wissenschaftlich) als gesellschaftliches Randphänomen behandelt wird²⁷, werden hier einige Definitionen vorgestellt, auf die Darstellung existierender klinisch-pathologischer Diagnosen²⁸ wird hier bewusst verzichtet.

Josef Massen, ein ehemaliger Kriminalpolizist, veröffentlichte 1994 das Buch *Zoophilie. Die sexuelle Liebe zu Tieren*²⁹, das als größtes, deutschsprachiges Werk zum Thema gilt. Darin sind

- 27 Offizielle Schätzungen über »Fallzahlen« liegen nicht vor. ZETA, das nach eigenen Angaben ca. 100 Mitglieder hat, vermutet ca. 100.000 zoophile Menschen in Deutschland (<https://www.zeta-verein.de/> [13.07.2015]).
- 28 Zoophilie wird im ICD-10 unter F65.8 »Sonstige Störungen der Sexualpräferenz« verortet.
- 29 Formuliert Schlussfolgerungen und manche inhaltlichen Ausgestaltungen weisen teils mangelhafte wissenschaftliche Neutralität auf, daher sollten die Thesen in dem Buch kritisch hinterfragt werden. So beschreibt Massen die »Koitusversuche« von Hunden an menschlichen Beinen als Onanieversuch (vgl. Massen, 1994, S. 23) bzw. trainiertes Verhalten, das die sexuelle Aktivität der Besitzer_innen mit dem Tier offenbart (vgl. ebd., S. 35ff.), wohingegen Hundebesitzer_innen heutzutage solches Verhalten eher als »Dominanzversuche« kategorisieren. Trotz der berechtigten Kritiken ist Massens Buch – allein wegen seiner Materialfülle – für eine fortführende Beschäftigung mit dem Thema sehr zu empfehlen.

Beschreibungen Massens aus über 15 Jahre versammelt. Er unterteilt die Grundformen der Zoophilie in drei Gruppen:

- Gruppe 1:
 - a) das zufällige Erlebnis und die latente Zoophilie
 - b) die zoophile Schaulust
- Gruppe 2:
 - a) Frotteure
 - b) das Tier als Instrument der Selbstbefriedigung
 - c) das Tier als minderwertiger Ersatz für Handlungsfetischist_innen
 - d) das Tier als Fetisch³⁰
- Gruppe 3:
 - a) körperliche Nähe und Wärme
 - b) das Tier als Ersatz für einen humanen Sexualpartner
 - c) das Tier als frei gewählter Sexualpartner

Zur ersten Gruppe gehören laut Massen diejenigen, deren »Triebabbau in der Regel ohne ein Tierobjekt« (vgl. Massen, 1994, S. 58) erfolgt. Tiere dienen hier zur »äußeren, nichttaktilen Wahrnehmung« (ebd.) und die »sexuelle Spannung resultiert allein aus einer geistigen Leistung« (ebd.).

Anhänger_innen der zweiten Gruppe involvieren und instrumentalisieren das Tier in bzw. für ihre Sexualhandlungen, es »ist lediglich eine lebendige ›Sache‹, ein Sexualobjekt, dessen einziger Wert zum Zeitpunkt des Sexualaktes darin besteht, die Lust des Zoophilen zu befriedigen« (ebd.). Wie das Tier dabei empfindet, ist dem Handelnden nicht wichtig.

Für Personen der dritten Gruppe steht das Tier als Individuum – als eigenes Wesen mit Gefühlen und eigener Sexualität – im Fokus. »Das Tier kann Zuneigung und ›Liebe‹ empfangen und geben« (ebd.).

30 Fetisch wird in diesem Zusammenhang im klinisch-pathologischen Sinne betrachtet und nicht wie im üblichen Sprachgebrauch benutzt (vgl. Kap. 5.9).

Zu dieser dritten Gruppe zählen sich auch Menschen wie Michael Kiok, der Vorsitzende der deutschsprachigen Vereinigung ZETA (Zoophiles Engagement für Toleranz und Aufklärung), der in verschiedenen medialen Berichten der Zoophilie ein Gesicht gibt (vgl. Kix, 2013; Rath, 2012). Auf der ZETA-Homepage werden die Ansichten zum Thema Zoophilie dargestellt, Erklärungen gegeben und allerlei Argumente angeführt. Zudem erfolgt ein Hinweis, dass neben anderen Paraphilien die Zoophilie wissenschaftlich nicht genügend untersucht wurde und es daher nur unzureichend möglich sei, zoophile Menschen zu verstehen.³¹ Der Verein steht für weitere Informationen und eine nähere Kontaktaufnahme zur Verfügung und macht deutlich, selbst aufklärerisch zu arbeiten, indem zum Beispiel über die Homepage verschiedene Texte, Erklärungen und Stellungnahmen veröffentlicht werden.

Was früher (fast) unmöglich erschien, ist heute mithilfe des Internets möglich: Menschen finden andere Menschen in gleichen Situationen, mit gleichen Gedanken und – wenn auch selten – sexuellen Neigungen. Dies ermöglicht nicht nur den Menschen mit zoophilen Fantasien eine weltweite Vernetzung, sondern hilft auch in der wissenschaftlichen Forschung, neue Erkenntnisse zu gewinnen:

»Es gibt verschiedene Quellen neuer Erkenntnisse zum Thema Zoophilie [...]. Zoophilie ist historisch seit biblischen Zeiten belegt. Die jüngsten Daten zur Zoophilie wurden aus nicht-klinischen Proben zusammengetragen, vor allem über das Internet [...]. Diese [...] Stichproben zeigen, dass sich Männer und Frauen, die sich selbst als zoophil verstehen, zu Tieren hingezogen fühlen aufgrund des Bedürfnisses nach Zuneigung, sexueller Anziehungskraft und der Liebe zu Tieren. Einige der Probanden bevorzugten ein sexuelles Verhältnis zu nicht-menschlichen Tieren, was Miletski dazu veran-

31 Vgl. <http://www.zeta-verein.de/> (13.07.2015).

lasst, darauf hinzuweisen, dass Zoophilie eine alternative sexuelle Orientierung sei. Personen, die sich selbst als zoophil beschreiben, unterscheiden sich von denen, die Tiere ohne emotionale Bindung als Sexobjekte benutzen (Bestiality)« (Kafka, 2010 [2009]; Übers. d. A.).³²

Auch auf der Homepage von ZETA wird zwischen zoophilen Praktiken und Bestiality unterschieden.

Bestiality

Im *Bilder-Lexikon Kulturgeschichte* (1928) wird Bestiality (hier: Bestialität³³) wie folgt definiert:

»Bestialität, auch >Zoophili« (griech. v. Zoon = Tier und phileo = lieben), >Zooerastie« (griech. v. Erastes = Liebhaber), >Zoostuprum« (lat. v. Stuprum = Schändung), >Zoosadismus«, >Sodomie« (s. d.) oder >Unzucht mit Tieren« genannt, finden wir schon im Altertum als einen Bestandteil des Götterkultus, wie bei den Aegyptern den Mendes (s. d.), den heiligen Bock oder Dan (s. d.) von dem Rosen-

32 »There are several sources of new data regarding Zoophilia [...]. Zoophilia has been noted historically since biblical times. The most recent data regarding zoophilia have been gathered from non-clinical samples, particularly via the Internet [...]. These [...] samples [...] reported that men and women who self-identified as zoophiles were drawn to animals out of a desire for affection, a sexual attraction toward, and a love for animals. Many of the subjects preferred sexual relations with non-human animals, prompting Miletski to suggest that Zoophilia is an alternative sexual orientation. Persons who self-identified as zoophiles made a distinction between themselves and others who used animals as sex objects without emotional attachment (bestialists)« (Kafka, 2010 [2009]).

33 Der Anglizismus »Bestiality« wird auch im Deutschen benutzt, da für das englische Wort »bestialty« keine deutschsprachige Entsprechung existiert. Wird der Begriff in Zitaten jedoch mit »Bestialität« übersetzt, ist damit immer Bestiality gemeint.

baum in seiner >Geschichte der Lustseuche im Altertum< an der Hand von Plutarch, Strabo und Herodot berichtet, daß derselbe durch Geschlechtsakte von Seiten der Frauen, die mit ihm eingeschlossen waren, verehrt wurde. [...] Böttger, der Verfasser der >Sabina, Morgenszenen im Putzzimmer einer Römerin<, spricht die Vermutung aus, daß sowohl in den Aeskulaptempeln als auch in den Privathäusern vornehme Römerinnen Schlangen zu geschlechtlichen Akten benützt hätten, ähnlich wie heute manche Frauen Schoßhündchen und Kätzchen zum geschlechtlichen Verkehr abrichten. [...] Die B. hat, scheinbar von Asien ausgehend, in aller Welt die Stätte gefunden. So ist es bekannt, daß es im alten Rom eigene Bordelle (s. d.) gegeben hat, in denen Hunde, Ziegen, Gänse u. a. Tiere den >Dilettanten der Bestialität< zur Verfügung standen« (Institut für Sexualforschung, 1928, S. 136f.).

In den meisten anderen Quellen werden die Begriffe Zoophilie und Bestiality synonym benutzt. Aber für eine spezifischere Sprache mit zutreffenden, differenzierten Begriffen ist die Definition von Ranger und Fedoroff nützlich: »Zoophilia is a psychiatric condition, whereas bestiality is a legal term« (Ranger & Fedoroff, 2014) – Zoophilie ist also eine Neigung, Bestiality die strafrechtlich relevante Handlung. In diesem Buch folge ich der Definition von Ranger und Fedoroff und unterscheide explizit zwischen Zoophilie und Bestiality.

2.6 Mediale Darstellung 1: Vermenschlichte Tiere vs. vertierte Menschen

Auch wenn mittelalterliche Darstellungen anthropomorpher Tiere oft für Gesellschaftssatiren genutzt wurden (vgl. Fossier, 2009, S. 232), sind Bilder von vermenschlichten Tieren nicht unbekannt. Auch heute gehören Menschen, die sich dem Aussehen und Verhalten von Tieren angleichen, zu unserer Sozialisation. Nicht nur in der Werbung, der Kunst oder in Serien (z. B. *Wilfred* [2011–2014] oder *Drawn Together* [2004–2007]) wird das Bild

vom Hin-und-her-Springen in eine Menschen- bzw. Tiergestalt genutzt, vor allem Kinder sind Expert_innen in Bezug auf Märchen, Fabeln, Comicheften, Zeichentrickfilmen, Computeranimationsfilmen, Cartoons, Mangas u. v. m. Jede Generation hat ihre eigenen Mensch-Tier-Held_innen vorzuweisen und je nach individuellem Geschmack behalten sie auch als Erwachsene diese Leidenschaften bei.

»Die Kinder erfahren in den Tiermärchen zwar etwas über die Tiere, mehr aber über menschliche Normen und Zielvorstellungen. Noch eindeutiger als den Märchen eignet den [einigt die] Tiermythen der frühen Jägerkulturen der Sinn, Aussagen über die Welt und den Menschen, sein Wesen wie seine Normen zu liefern« (Meyer, 1975, S. 43).

Anthropomorphe Tiere finden sich zahlreich in der Literatur oder im Film. Zu den bekanntesten Beispielen gehören unter anderem Kinderbücher wie Erich Kästners *Die Konferenz der Tiere*, Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*, Lyman Frank Baums *Der Zauberer von Oz*, Rudyard Kiplings Gedicht- und Geschichtssammlung *Das Dschungelbuch*, C.S. Lewis' Fantasyreihe *Die Chroniken von Narnia*, George Orwells Dystopie *Die Farm der Tiere*, Comicstrips wie *Calvin und Hobbes* von Bill Watterson oder *Garfield* von Jim Davis, Trickserien wie *Tom und Jerry* (unter der Regie von William Hanna und Joseph Barbera), Märchen wie *Schneeweißchen und Rosenrot* sowie Darstellungen in Filmen wie *Bambi*, *Susi & Strolch*, *Aristocats*, *König der Löwen*, *Babe* oder *Ice Age*.

Zoomorphe Darstellungen von Menschen finden sich dagegen zum Beispiel in Jean Cocteaus Verfilmung des Märchens *Die Schöne und das Biest*, in dem Grimm'schen Märchen *Brüderchen und Schwesterchen* oder in Filmfiguren wie Catwoman, dem Pinguin aus *Batmans Rückkehr*, Spiderman oder Foxy aus der Zeichentrickserie *Drawn Together*. Die zoomorphen Darstellungen von Menschen sind jedoch vielfach negativ konnotiert:

»Die Verwandlung des Menschen vollzieht sich vielfach – aufgrund der Interferenz von erlebter Nähe und Distanz – nicht komplikationslos; oft bedarf sie zur Überwindung der artlichen Differenz exzeptioneller [außergewöhnlicher] Hilfsmittel, zum Beispiel des Zaubergürtels oder des Zauberrings. Auch die Rückverwandlung geschieht auf rituelle Weise. Nur bestimmten Göttern [und Göttinnen], dämonischen Wesen oder mit Zauberkraft ausgestatteten Menschen eignet generell die Fähigkeit, sich oder andere Menschen in Tiergestalt zu bringen, zu zwingen oder zu erhalten. Die Metamorphosen können nämlich mit Zustimmung des Verwandelten sich ereignen; sie können aber auch gegen seinen Willen verlaufen, vielfach in Form von Verwünschungen, die zur Strafe wie auch zur Überwindung eines Gegners erwirkt werden« (ebd., S. 63).

Auffällig ist, dass die Verwandlung von Menschen zu Tieren oft gegen ihren Willen geschieht, zum Beispiel als Strafe wie der aufgrund seiner Herzlosigkeit von einer Zauberin in ein Biest verwandelte Prinz und seine am Ende des Märchens erfolgende Erlösung wieder zum Menschen.

Neben Geschichten von zoomorphen Figuren gibt es auch jene von Menschen, die bei Tieren groß geworden sind. Obwohl sie im Laufe der Geschichte zu ihrer eigenen Art (Menschen) zurückkehren und für einige Zeit bei ihnen leben, gehen sie doch wieder freiwillig zu ihrer »tierischen Familie« zurück. Zu den bekanntesten Beispielen gehören Edgar Rice Burroughs' Tarzan-Figur als auch Rudyard Kiplings Mowgli, die beide bei Tieren aufgewachsen sind und sich aus diesem Grund mit ihnen identifizierten. In den hier angeführten Geschichten findet eine, wenn auch kritische Bewertung des menschlichen Zusammenlebens statt. Die Abkehr von den Menschen wird zu einer Option, die von den Protagonisten frei gewählt wird, nachdem eine Bestätigung des eigenen Selbst, die Zuordnung zu einer Art, stattfinden konnte.

Das Beispiel zu einem freiwilligen Artenwechsel findet sich zum Beispiel in der *Geschichte vom Kalif Storch*. In dem Märchen

kaufen der Kalif und sein Wesir ein Pulver, mit dem sie sich in Tiere verwandeln und deren Sprache verstehen können.

»Durch die Tiergestalt bewältigen die Protagonisten Aufgaben, welche sie in ihren menschlichen Körpern nicht schaffen könnten. [...] Darin scheint die Wirklichkeitsauffassung durch, nach welcher die Tierverwandlung nicht eine Strafe ist, sondern eine Steigerung der Leistungsfähigkeit, die in freundschaftlichem Umgang mit dem Tier erworben wird« (Pevny, 2014, S. 21).

Diese bewusste, freiwillige Entscheidung wurde auch von den Interviewten getroffen. Neben der intrinsischen Motivation wirkte bei ihrer Entscheidung auch die Freude an und die Identifikation mit der eigenen (Tier-)Rolle mit sowie die Möglichkeit, im Rollenspiel eigene Kommunikations- und Verhaltensweisen unabhängig von der menschlichen Person, dem eigenen menschlichen Charakter, erproben und ausleben zu können. Eine solche »Verwandlung« bietet den Pets eine positive Erweiterung ihrer sonst durch menschliche Verhaltensnormen auferlegte und durch gesellschaftliche Erwartungshaltungen begrenzte Interaktionsvielfalt.

2.7 Mediale Darstellung 2: Beiträge über Petplay

Die Variationsbreite medialer Darstellungen von Petplay ist vielfältig, wie anhand der folgenden fünf Beispiele deutlich wird. In Kapitel 3 wird anhand von zwei Literaturbeispielen ein Einblick in die Selbstwahrnehmung der Petplay-Subkultur gewährt, weshalb an dieser Stelle bewusst auf Textauszüge verzichtet wird³⁴.

34 Zum Beispiel wird in den folgenden Werken das Thema Petplay behandelt: *Handzahn. An die Leine gelegt* von Cosette, *Natursekt und Petplay: Katzen* von Lilo West, *Verkauft: Auszug aus Ponytales 3* von Monika von Neuenkirchen oder *Becoming My Co-worker's Obedient Pet Dog* von Astera Maywood.

»Zap zap« – Fernsehen am Abend

Von 1995 bis 2016 lief die Telefon-Talkradio-Sendung *Domian* mit Jürgen Domian bei 1Live und dem WDR. »In unserer Partnerschaft gibt es ein Geheimnis«³⁵ war am 6. Juni 2008 der Titel eines Gesprächs des Moderators mit einem Anrufer zum Thema Petplay: Der Anrufer und seine Freundin führen seit drei Monaten eine Petplay-Beziehung, bei der er sie zur Hündin erzieht (dazu gehört u. a. Bellen statt Sprechen, Handlungen ohne Hinzunahme der Hände, Spiele wie Ball holen, Fellpflege, Gassi gehen, streicheln und verwöhnen). Sie läuft auf allen Vieren durch die Wohnung, frisst aus einem Hundnapf (kein Hundefutter) und benimmt sich die meiste Zeit wie eine Hündin. Sie gingen manchmal auch im Dunkeln Gassi und hofften dabei, nicht erwischt zu werden, erzählt er. Wenn sie anderen begegneten, stehe seine Freundin auf. So wollten sie ein Zwangsouting bzw. die Auseinandersetzung mit anderen Spazierenden verhindern. Wenn Besuch zu ihnen nach Hause käme, sagt er, ziehe sich seine Freundin oft ins Schlafzimmer zurück, weil sie ihre Rolle nicht ablegen wolle. Zwar hätten er und seine Freundin noch nicht am Petplay-Stammtisch Hamburg teilgenommen, aber sie wüssten von seiner Existenz. Domian und der Anrufer ordnen diese Spielweise dem BDSM zu, denn der Anrufer bestraft auch mal schlechtes Verhalten mit Schlägen (»Klaps« mit der Hand, ohne Werkzeuge wie Peitsche o. Ä.).

Die auf RTL II ausgestrahlte Sendereihe im Abendprogramm *Exklusiv – Die Reportage* zeigte am 27. Februar 2015 eine Sendung zum Thema »Fetischtrends extrem! Die neuen Lüste der Deutschen«, in der auch Petplay unter dem Titel »Kor-

35 WDR Fernsehen (Produktion). *Domian. In unserer Partnerschaft gibt es ein Geheimnis*, vom 06.06.2008. <https://www.youtube.com/watch?v=fILaODP05aY> (10.08.2015).

rekte Haustierhaltung«³⁶ thematisiert wurde:³⁷ Vier Personen treffen sich in einem öffentlichen Park. Zwei Trainer_innen erklären einem Pony-Play-Paar die »artgerechte Tierhaltung«, das umfasst die Behandlung, Beachtung und Erziehung von Pets wie bei »echten« Tieren. Das Pony zieht sich ein Outfit an und wird an die Trainerin übergeben, die daraufhin Gangarten mit dem Pony übt. Die Besitzerin des Ponys erläutert, dass sie die Renitenz ihrer Partnerin genieße, um auch eigene (dominante) Neigungen ausleben zu können. Es wird ferner erklärt, dass es das gemeinsame Ziel darstelle, sich in die Rolle eines Pferdes einzufühlen – »die Seele baumeln lassen«, sagt die Pony-Playerin. Es werden Reaktionen einer Gruppe Spaziergänger_innen, die das Ganze von außen beobachten, gezeigt, die eher mit Lachen und Unverständnis reagieren. Der Trainer erklärt der Besitzerin, dass auch die Benutzung der Gerte sinnvoll sein könne, statt nur mit Belohnung (»Leckerchen«) zu arbeiten. Das Pony-Training wird an dieser Stelle abgebrochen, da nun das Hundetraining folge, so der Trainer zur Besitzerin.

Der Fernsehsender ZDFneo zeigte in der Sendereihe *Wild Germany* einen FSK-16-Beitrag zum Thema »Furry³⁸ und Fetisch«³⁹, in dem auch das Thema Petplay⁴⁰ in den Blickpunkt

36 Blue Eyes Film & Television (Produktion). *Exklusiv – Die Reportage. Folge 1047: Fetischtrends extrem! – Die neuen Lüste der Deutschen*, vom 23.11.2018. <https://www.rtl2.de/sendung/exklusiv-die-reportage/folge/folge-1047> (08.05.2019).

37 Online und damit jederzeit verfügbar werden in den verschiedenen Mediatheken FSK-16- und FSK-18-Beiträge zeitlich begrenzt beispielsweise zwischen 22 und 6 Uhr freigeschaltet.

38 »Furry« steht für eine internationale Interessenbewegung, die sich für anthropomorphe Tiere in Schrift, Bild und Ton interessiert (vgl. Kap. 5).

39 Ullrich, Jürgen (ZDFneo) & Steigler, Jasmin (Vice Media) (Produktion). *Wild Germany. Furry & Fetisch*, vom 13.03.13 (Cut [12:45–29:45min]). <https://www.youtube.com/watch?v=MEBSqvGbhqE> (11.08.2015).

40 In der angegebenen Quelle 12:45min – 29:45min.

rückt. Die Folge beginnt mit einem Besuch bei einer Domina mit ihrem Pony. Die Domina erzählt, dass sie privat ebenfalls Dressurreiten betreibe. Ihrer Wahrnehmung nach würden mehr Männer als Frauen ihre Dienstleistung in Anspruch nehmen, die Rollenverteilung bezüglich geschlechtlicher Identitäten sei jedoch ausgewogen. Der Moderator spricht mit der Pony-Playerin über ihre Wünsche und Vorstellungen und verabschiedet sich nach einer kurzen Darstellung des Dressurtrainings. Als nächstes wird der Werkstatt eines Petplay-Kostümbauers ein Besuch abgestattet, der weltweit fünf Masken pro Jahr verkauft. Der Wert eines kompletten Ponyoutfits liegt bei ca. 5.000 Euro. Dann zeigt der Kostümbildner, wie er eine Pferdemaske anfertigt und was es bei ihrer Gestaltung zu beachten gibt, denn die Wünsche der Kund_innen sind ganz individuell. Erotik spiele bei seinen Kund_innen eine gewisse Rolle, daher sei die Interaktion mit ihnen wichtig. Zu Furrys hat er auch eine Meinung: Sie seien niedlich wie Plüschtiere und es gebe ein paar Überschneidungen zwischen Petplay und Furry, da viele seiner Kund_innen beides ausprobieren bzw. ausleben (näher wird auf das Thema noch in Kapitel 5.5 eingegangen).

Anschließend besucht der Moderator ein Pony-Play-Paar. Für die beiden ist Petplay eine Art Gedankenspiel, vergleichbar mit LARP (*»live action role playing«*) (vgl. Kap. 3.3), es ist ein Hobby wie das eines Modelleisenbahnsammlers. Ihre Interaktion erfolgt ohne Sprache, nur über Gebiss und Zügel. Die Materialien (Leder, Latex) sind besonders für den Pony-Player von Bedeutung, da er durch sie seinen Fetisch ausleben kann. Im Mittelpunkt steht für sie jedoch die Interaktion miteinander. Zum Schluss zeigt das Paar, wie es dann in der Umsetzung tatsächlich aussieht: Der Pony-Player schlüpft in sein Outfit und zusammen mit dem Moderator gehen sie auf eine Wiese, um zu spielen – zuerst das Paar, dann auch der Moderator selbst. So sammelt Letzterer zunächst als Reiter und dann auch selbst als Pony erste Petplay-Erfahrungen.

Diese über Jahre erfolgreichen Fernsehformate erreichen ein vielfältiges Publikum. Die mediale Darstellung kaum verbreiteter erotisch-sexueller Spielarten ermöglicht jedem/jeder Zuschauer_in einen niedrigschwelligen Einblick in die existierende Vielfalt der menschlichen Sexualität. Im Vergleich mit den ausgewerteten Interviewaussagen erscheinen die Ausführungen des Anrufers in der Telefon-Talkradio-Sendung *Domian* realistisch und in keinem übertriebenen Maße für die mediale Darstellung aufgearbeitet. Besonders die zur Sprache gebrachten Ängste, wie erwischt oder zwangsgeoutet zu werden, sowie der Wunsch der Partnerin, die Rolle (in manchen Situationen) nicht ablegen zu wollen, sind interessant. Eine solch intime Selbstreflexion findet sich sinngemäß auch in einzelnen Aussagen der Interviewten wieder. Dass der Anrufer und seine Partnerin eine existierende Peer-Struktur erwähnen und deutlich machen, dass sie nicht alleine mit dieser Neigung sind, hilft Zuschauer_innen bei der weiteren Auseinandersetzung mit diesem Thema, sofern dieser Wunsch besteht.

Aussagen aus der RTL-II-Reportage wie »die Renitenz der Partnerin genießen, um die eigene Dominanz ausleben zu können« oder »die Seele baumeln lassen« finden sich auch in den Interviews wieder, sodass sie als realistisch zu bewerten sind.

Besonders gelungen ist der Beitrag in der Sendereihe *Wild Germany* zum Kostümbildner, weil hier das Handwerk und der beträchtliche Aufwand zur Herstellung der Kostüme und Masken noch einmal hervorgehoben wird. Der Blick ins Privatleben eines Petplay-Paares rückt hier auf gelungene Art und Weise einen anderen, ebenso wertvollen Punkt ins Licht: die individuellen Intentionen dieser Spielart. Beide Partner betonen, dass es sich bei Petplay um eine Art Hobby handelt, bei dem sie ihren Materialfetisch ausleben können, und dass sie die zwischenmenschliche Interaktion als sehr wertvoll empfinden.

Durch die sich ständig wiederholenden Darstellungen in den verschiedenen Fernsehformaten besteht die Gefahr, die Einzigar-

tigkeit und Individualität beim Ausleben, die manche Menschen mit normabweichenden Neigungen empfinden, zu relativieren. Bestenfalls bieten solche Beiträge einen Zugang für Menschen, die meinen, mit ihren Fantasien allein zu sein, und die eine_n Partner_in zum Ausleben ihrer Wünsche suchen. Gesellschaftlich wäre wünschenswert und gewinnbringend, wenn es mehr mediale Darstellungen gäbe, die nicht ausschließlich der Befriedigung der Neugier dienen würden (im Sinne von »was geschieht wohl im Schlafzimmer der anderen«), sondern auch einen positiven Lern- und Vernetzungseffekt hätten sowie eine sachliche Betrachtung von normabweichenden Neigungen fördern würden.

Die beiden nun folgenden You-Tube-Beiträge zum Thema Petplay zeigen die Sicht einer Sexarbeiterin (Domina) und die eines privaten Spielpaares. Aktuelle Studienergebnisse⁴¹ belegen, dass das klassische Fernsehprogramm vor allem für jüngere Generationen neben den Streamingangeboten nur noch eine untergeordnete Rolle spielt. Deshalb bieten YouTube- und andere Social-Media-Kanäle bei Recherchen in Schule und Ausbildung sowie bei Konsumverhalten und Unterhaltungsangeboten in der Freizeit zunehmend eine gute Übersicht und ein großes Themenspektrum. Insgesamt hat die breite gesellschaftliche Akzeptanz und die daraus resultierende Vielfalt an Beiträgen auf diesen Plattformen innerhalb weniger Jahre stark zugenommen. Beiträge von Petplayer_innen selbst sind nicht mehr nur auf themenspezifischen Erotikseiten hinter Jugendmedienschutzhürden, sondern ansprechend und sachlich aufbereitet auf weit verbreiteten Videoplattformen zu finden. Vielleicht kann dies schon als zunehmende Akzeptanz und Normalisierung menschlicher Sexualität und ihrer Spielarten interpretiert werden?

41 Jährliche repräsentative Untersuchungen zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen sind z. B. die KIM- und JIM-Studien des medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest.

»Klick klick« – Videos auf YouTube

Videoportale wie YouTube sind für viele Menschen längst zu Informations- und Unterhaltungsplattformen geworden. Unter dem Suchbegriff Petplay tauchen hier schnell zahlreiche Beiträge auf wie der einer Domina, Lady Julina, die in weniger als fünf Minuten erklärt, was sie unter Petplay versteht: Es ist ein Rollenspiel, bei dem *keine* echten Tiere involviert sind. Die beliebtesten und »gängigsten Rollen« der Player_innen sind die von Hund, Pony/Pferd und Schwein. Es geht um Unterwerfung, Erniedrigung und Sadomasochismus, aber auch um »klassische Spielarten« wie Orgasmuskontrolle und Keuschhaltung, wobei für sie als Domina die Zucht deutlich im Vordergrund stehe.⁴² Wichtig bei der Rollenauswahl ist, dass Mensch und Tier ähnliche Charaktereigenschaften aufweisen, da so die Identifizierung mit dem Tier leichter fällt. Im Pony-Play werden die Ponys draußen im Stall gehalten, lernen Schrittartern wie Trab und Galopp und tragen ein komplettes Kostüm inklusive Hufeschuhe, Pferdemaske und Schwanz (hier gibt es z.B. Analplugs mit Schweif). Dressuren finden draußen statt, das Pony trägt dabei einen Sattel. Hunde sind Haustiere und werden daher anders als die Ponys in der Wohnung gehalten, hier lernen sie Befehle wie »Sitz«, »Platz« und »Bleib«. Sie schlafen »zu den Füßen« bzw. vor dem Bett ihrer Besitzer_innen, die Couch ist dagegen ein Tabu. Gehorchen die Play-Hunde nicht, kriegen sie »den Hintern voll«.

Zum Thema Schweine erklärt die Domina, dass Play-Schweine sich meist Masthaltungen und Scheinschlachtungen wünschen. Hierbei handle es sich ihrer Meinung nach allerdings um

42 Orgasmuskontrolle, Keuschhaltung und Zucht (selbstgewählte Worte der Darstellerin) deuten auf eine sexuell konnotierte oder sogar sexuell fokussierte Petplay-Spielvariante hin, die von der Mehrzahl der befragten Expert_innen und auch nach deren Einschätzung ihres subkulturellen Umfeldes weniger häufig betrieben wird (vgl. Kap. 5.9).

einen Grenzbereich, ohne dies jedoch weiter zu erklären. Auffällig ist, dass mir während meiner Recherchen Schweine-Play fast ausschließlich im Kontext von Sexarbeit begegnete. Zur Ausführung von Petplay im Freien betont die Domina, man solle unbedingt darauf achten, dass man nicht von Kindern gesehen werde, da das Spiel auf sie »verstörend« wirken könne.⁴³

Taboo ist eine Dokumentationsreihe des Fernsehsenders National Geographic und hat einen gepflegten YouTube-Channel mit vielen Folgen. Im Beitrag zum Thema Fetisch⁴⁴ gibt es auch Aufnahmen zum Thema Petplay. So wird von der Freundschaft zwischen der Dog-Playerin Jen in der Rolle des Dobermanns Tyke und ihrer Besitzerin berichtet. Die Dobermann-Playerin beschreibt ihre Rolle und den Menschen dahinter: Das Abstreifen des Menschlichen empfindet sie als entspannend und die Besitzerin selbst genießt es, anderen Menschen den Rollenwechsel zu ermöglichen. Beim Petplay gehe es, so die Playerin, um etwas, dass viel weiter als die menschliche Identität greife (vgl. hierzu Kap. 5.5 zu »Gemeinsamkeiten von Petplay und Furry«). Die Outfitgestaltung ist immer individuell und das Material, hier zum Beispiel Leder, fühlt sich für die Playerin wie das eigene Hundefell an. Die Rolle des Dobermanns spielt sie täglich zwei bis vier Stunden – aber auch mal einen ganzen Tag. Die beiden nutzen Leckerlies zum Training, nachts schläft die Dog-Playerin in einem Käfig, was sie als »umsorgt werden« empfindet und sehr positiv beschreibt.

Ein Bioethiker kommt zu Wort und weist darauf hin, dass die Vorstellung, sich freiwillig in die Rolle eines Tieres zu begeben, für viele ein Tabu sei. Hierauf wird auf die Beziehung zwischen Dog-Playerin und Besitzerin eingegangen und erläutert, wie sich

43 Lady Julina (2014). *BDSM-Lexikon: PETPLAY*. Bound-n-Hit. <https://www.youtube.com/watch?v=s6DFY5a7zFg> (13.07.2015).

44 National Geographic (2013). *Taboo. Fetish*. <https://www.youtube.com/watch?v=TVfwHxIQOLM> (13.07.2015).

die individuelle Rolle und der individuelle Charakter des Hundes mit der Zeit entwickelte (vgl. hierzu Kap. 5.4 zu »Bedeutung der eigenen Rolle).

Die Zuschauer_innen beobachten die beiden nun beim Gassi gehen. Die Dog-Playerin läuft hierbei auf zwei Beinen, um schneller voranzukommen, und begleitet ihr Frauchen überall hin, auch in den Friseursalon. Eine Stimme aus dem Off kommentiert die Beziehung, die vor allem auf Vertrauen und Respekt basiere. Liebe, Pflege und gegenseitige Fürsorge prägen laut der Besitzerin ihr Miteinander.

Beim anschließenden Training im öffentlichen Park nutzt sie deutsche Befehle wie es der Hunderasse (Dobermann) entspricht. Der Hund soll eine Erziehung zum Wachhund bekommen, da die Playerin zehn Jahre beim Militär war und sich in einer klar strukturierten Umgebung wohlfühlt.

Eine Sexologin erklärt daraufhin, was den Reiz beider Rollen ausmacht: Während die Besitzer_innen es genießen, die Kontrolle zu haben und Einfluss darauf zu nehmen, was passiert, und den Hund zu umsorgen, liebt der Hund es gerade, die Kontrolle abgeben und sich auf eine non-verbale, physische und emotionale Ebene begeben zu können.

Bei einem Treffen mit anderen Dog-Player_innen und Besitzer_innen erfahren die Zuschauer_innen, warum sie spielen und was sie dabei empfinden. Die Betonung liegt hierbei auf »love and affection« (Liebe und Zuneigung). Ein Psychologe unterscheidet hier zwischen dem beschriebenen Spiel und einem klinisch-pathologischen Verhalten, das vorliege, wenn das Verhalten sehr gewalttätig werde oder das tägliche Leben beeinträchtige. Die Stimme aus dem Off erklärt zum Schluss noch einmal, dass Sex zwar eine Rolle spielen könne, aber nicht zwingend notwendig sei. In diesem Zusammenhang hebt sie das wichtigste Merkmal noch einmal hervor: Echte Tiere spielen *keine* Rolle in den Petplay-Interaktionen, die Vorstellung von sexuellen Handlungen mit echten Tieren gehören zu den Vorurteilen. Der Beitrag innerhalb der Sendung endet mit den Aussagen bei-

der, dass es sich zwischen ihnen um eine »magische« Beziehung handelt, die geprägt ist von Liebe und Fürsorge (vgl. YouTube, 2014a).

Die Domina, Lady Julina, ermöglicht den Zuschauer_innen einen exklusiven Einblick in den Bezahlsektor des Petplays. Besonders die von ihr erwähnte Schwein-Rolle in Verbindung mit Spielarten wie »Mast« und »Scheinschlachtung« bedeutet eine Erweiterung der bisherigen medialen Darstellungen von Petplay-Rollen. Für die Rolle des Schweins finden sich eher negative Konnotationen wie »dreckig« oder »fett« – seine Bedeutung als Glücksschwein dürfte hier weniger Anklang finden, da die Arbeit der Domina eher die Erniedrigung und Dominanz fokussiert. In den Interviews wurde das Schweine-Rollenspiel deutlich dem Bezahlsektor zugeordnet, in privaten Spielbeziehungen oder in anderen persönlichen Kontakten nahmen die Befragten die Spielvariante eher nicht wahr. Hier scheinen wenig Anknüpfungsoptionen oder Überschneidungen bzw. eine Separierung der Subkulturen zu existieren.

Die im YouTube-Beitrag von National Geographic dargestellte Petplay-Freundschaft bietet, vergleichbar mit dem kurzen Fernsehbeitrag in *Wild Germany*, einen intimen Einblick in persönliche Motivationen, Gedanken und Emotionen der Petplayer_innen. Das Besondere ist der Fokus, der hier auf der Darstellung des asexuellen Spiels miteinander liegt, das geprägt ist von Liebe und Zuneigung, weniger von Erotik oder Materialfetisch. Im Vergleich zu den Erläuterungen der Domina, die im Hinblick auf Ähnlichkeiten zwischen dem menschlichen und dem tierischen Charakter scheinbar die Rolle vorgibt, ist die Rolle des Dobermanns Tyke eine selbstgewählte Rolle, die die Petplayerin bewusst gewählt hat und im Zusammensein mit der Halterin genießt. Die unterschiedlichen Intentionen – hier die Erniedrigung, da der Wohlfühlfaktor – werden hier noch einmal deutlich. In den Interviews gehen die Befragten jedoch noch

auf eine andere Art ein: Während es bei Petplay um das Ausleben einer gespielten Rolle geht und das Pet weiterhin primär als Mensch existiert, schreiben sie stärkere Vermischungen von gelebtem Tier- und Menschcharakter den Furry-Wesen zu (vgl. Kap. 5.5).