

### 3 Der spielende Mensch

Der Blick auf Mythen, Sprache, wissenschaftliche Begriffsdifferenzierungen sowie religiösen und spirituellen Aspekten des Verhältnisses von Menschen und Tieren machen das kulturelle Erbe deutlich, das die Sichtweisen und Überzeugungen der Erwachsenen prägt. Das Spielen an sich wird heute noch immer mit der Kreativität der Kindheit und der Leichtigkeit der Jugend<sup>45</sup> in Verbindung gebracht und steht damit dem Verantwortungs- und Kontrollbewusstsein der Erwachsenen entgegen. Das menschliche Spielverhalten hat jedoch einen Sinn: Es ist »eine notwendige, zumindest eine nützliche Aufgabe« (Huizinga, [2011] 1938, S. 10), denn es ist mehr als ein angeborener Nachahmungstrieb oder die Übung in Selbstbeherrschung oder Wettbewerb, es ist auch die »unschuldige Abregung schädlicher Triebe« oder »die Befriedigung in Wirklichkeit unerfüllbarer Wünsche« (vgl. ebd.). Spiel finde unabhängig von kulturellem Kontext und Weltanschauungen statt, es existiere seit jeher und sei, so Huizinga, älter als die menschliche Kultur selbst. Vor allem die »Spiele sozialer Art« versteht Huizinga als eine höhere Form des Spiels, weil es – im Vergleich zum tierischen Spielverhalten oder der des Kleinkindes – entwickelter und gegliederter sei, sowie vielfältigere, sichtbare Kennzeichen trage (vgl. ebd., S. 15). Das Spiel wird im Kontext von Virtual Reality und dem Effekt der Immersion daher wie folgt definiert:

---

**45** »Kindheit« und »Jugend« sind hier als Konzepte neuerer Zeit zu verstehen, in denen Kinder keine »kleinen Erwachsenen« mehr sind, sondern Zeit für ihre individuelle Entwicklung benötigen, bevor sie die produktive und geistig-intellektuelle Erwachsenenphase erreichen (vgl. Thiesen, 1993, S. 13ff.).

»Spiel ist freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ›Anderssein‹ als das ›gewöhnliche Leben‹« (ebd., S. 37).

Diese Definition passt zu den Aussagen Befragter zum Thema Petplay in Bezug auf ihre Selbstdarstellungen sowie jeweilige Motivation und individuelle Freude am jeweiligen Spiel (vgl. Kap. 5). Aber weder die Ursprungsforschung zu »normabweichendem« Sexualverhalten<sup>46</sup> noch die verschiedenen Sichtweisen auf die kindliche Sexualentwicklung oder Definitionsvielfalt bezüglich »kindlicher Sexualität« werden hier weiter vertieft, stattdessen geht es im Folgenden vielmehr um die Erlebnisfaktoren des Kindes in seinen ersten Lebensjahren. Das ermöglicht uns ein besseres Verständnis für die Selbstverständlichkeit, mit der Kinder das Spielen wahrnehmen. Die Theorien Freuds zur kindlichen Masturbation (vgl. Quindeau, 2014) und Largos Betrachtungen der Entwicklungen kindlichen Spielverhaltens stehen hierbei im Fokus. Ziel ist es, die zeitgleich stattfindenden Entwicklungen des sexuellen und des spielerischen Verhaltens darzustellen. Das Augenmerk liegt nun auf dem Wort »Play«.

## 3.1 Die Entwicklung menschlicher Sexualität

In seinen *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie* (1905d) beschäftigt sich Sigmund Freud mit der infantilen Sexualent-

---

**46** Ansätze der Ursprungsforschung wären: Prädisposition (genetische Veranlagung), Prägung während der Schwangerschaft, Angstforschung (Traumatisierungen durch das Geburtserleben wie die »Angst zu [e]rsticken« oder die »Angst, erdrückt zu werden«) sowie Sozialisationseinflüsse während der Kindheit und/oder Pubertät (vgl. Elb, 2006, S. 46f.).

wicklung. Basierend auf der Annahme, dass der Mensch einen Sexualtrieb hat (Triebtheorie), unterteilt Freud die kindliche Entwicklung in verschiedene Phasen der Triebentwicklung, in denen jeweils unterschiedliche und teils aufeinander aufbauende Entwicklungsaufgaben bewältigt werden (sollen), um eine »natürliche«, »gesunde« Erwachsenensexualität zu entwickeln<sup>47</sup>. Unter anderem werden seiner Theorie entsprechend des Instanzen-Modells der Persönlichkeit ausgeprägt u. a. mithilfe von Scham, Ekel und Moral (vgl. Freud, 1905d, S. 92).

Zur zweiten der drei Phasen<sup>48</sup> der »infantilen Masturbation« (ebd., S. 89) sagt Freud: »[A]lle Einzelheiten dieser *zweiten* infantilen Sexualbetätigung hinterlassen die tiefsten (unbewußten) Eindrucksspuren im Gedächtnis der Person [und] bestimmen die Entwicklung des Charakters« (vgl. ebd., S. 90). Kinder erleben nach Freud auf unterschiedlichste Weise Lust (z. B. durch das Betasten von Gegenständen mit dem Mund während der oralen Phase), da sie (noch) nicht auf ihre Genitalien fokussiert sind. Die Ausgestaltung dieser Phase ist nach Freud stark bedingt durch innere und äußere Einflüsse (vgl. ebd., S. 91). Die »geringe[n] Widerstände«, die »seelischen Dämme gegen sexuelle Ausschreitungen« (ebd., S. 92) (Scham, Ekel und Moral) wurden (noch) nicht gänzlich ausgebildet, weshalb Kinder besonders leicht dem möglichen Einfluss von Verführungen erliegen und so polymorph-pervers werden (ebd., S. 91f.). Durch den »Einfluß der Verführung, die das Kind vorzeitig als Sexualobjekt behandelt« (ebd., S. 91), lernt es »die Befriedigung der Genitalzone«

**47** »Natürlich« bedeutet hier rein genital, zwischen zwei Erwachsenen (unterschiedlicher geschlechtlicher Identität) und als primäre Funktion die Fortpflanzung anstrebend, wobei die Befriedigung die zweite Stelle einnimmt (vgl. Rieländer, 2004, S. 2); Sexualität also im biologischen Sinne.

**48** Die drei Phasen bestehen aus (1) der Säuglingszeit, (2) der Zeit um das vierte Lebensjahr herum (äußert sich als Kitzelreiz) und (3) Pubertätsomanie (vgl. Freud, 1905d, S. 89).

(ebd.) kennen. Diese Erweckung kann auch ohne externe Einflüsse und »spontan aus inneren Ursachen vor sich gehen« (ebd.).

»Das Kind verhält sich hierin nicht anders als etwa das unkultivierte Durchschnittsweib, bei dem die nämliche polymorph perverse Veranlagung erhalten bleibt. Dieses kann unter den gewöhnlichen Bedingungen etwa sexuell normal bleiben, unter der Leitung eines geschickten Verführers wird es an allen Perversionen<sup>49</sup> Geschmack finden und dieselben für seine Sexualbetätigung festhalten. Die nämliche polymorphe, also infantile, Anlage beutet dann die Dirne für ihre Berufstätigkeit aus« (ebd., S. 92).

Kinder können also ihre polymorph-perverse Veranlagung bis ins Erwachsenenalter hinein erhalten. Sie können dann grundsätzlich an allen Perversionen Geschmack finden und diese zukünftig in der eigenen, erwachsenen Sexualität ausleben (ebd., S. 93). Sexarbeiterinnen gelten nach Freud somit auch als Erwachsene als »pervers«, und zwar im Sinne von normabweichend<sup>50</sup>.

Freuds Theorien und Ausführungen wurden vielfach kritisiert – insbesondere für ihren Androzentrismus – und gelten deshalb heute zum Teil als überholt. Da seine Konzepte über lange Zeit Gültigkeit hatten, eignen sie sich zur Orientierung für Forschungsarbeiten. Auch diese Darstellung soll lediglich als Gedankenanstoß verstanden werden, inwiefern Entwicklungen der menschlichen Sexualität und des kindlichen Spielverhaltens parallel verlaufen (können) und welchen möglichen Verknüpfungen sie gegebenenfalls unterliegen. Doch was ist eigentlich Spielen?

---

**49** »Perversion« meint zumeist die Abweichung von der Sexualität, die der die sexuell Aktive für sich selbst als »normal« definiert hat; oft wird Perversion im biologischen Sinne verwendet.

**50** Hierzu bemerkt Elb, dass »sein ideelles Festhalten an einem spezifischen erwachsenen, ausgereift-genitalen Sexualitäts-Paradigma [...] Freud noch nicht [erlaubt], einen pathologisierenden Diskurs zu verlassen« (Elb, 2006, S. 33).

## 3.2 Entwicklung des menschlichen Spielverhaltens

Das heutige Verständnis von Kindheit in westlichen Gesellschaften schließt die Erwartungshaltung mit ein, dass Kinder spielen. Aber was bedeutet »spielen« genau? In der Psychologie und Pädagogik wurden ausführlich die verschiedenen Facetten des Spielverhaltens beobachtet, analysiert und interpretiert. Es gibt die Erwartungshaltung gegenüber dem Kind, dass es in den verschiedenen Altersstufen bestimmte Entwicklungen durchlebt. Sie legten Normen<sup>51</sup> für die kindliche Entwicklung fest und kamen zu dem Ergebnis, dass das kindliche Spielverhalten ein universales ist. Remo H. Largo, ein schweizer Kinderarzt und Autor, beschreibt es so:

»Die genannten Verhaltensweisen beim Spielen finden sich bei allen Kindern in den unterschiedlichsten Kulturen. Die Art und Weise, wie diese zur Darstellung gebracht werden, ist aber so vielfältig wie die kulturelle Umwelt, in der die Kinder leben. Während Kinder in Europa für ihr Inhalt-Behälter-Spiel Plastikbecher und Sand benutzen, verwenden Kinder in Afrika Tongefäße und Erde<sup>52</sup> oder auf Bali ausgehöhlte Kürbisse und Kerne. Der Ausdruck des Spiels ist zeit- und kulturgebunden und damit von Generation zu Generation und von Gesellschaft zu Gesellschaft verschieden. Die Abfolge und der Inhalt des Spiels werden jedoch durch den gesetz-

- 
- 51** Normierungen der Entwicklung erhöhen bei Eltern im Falle einer Abweichung den Leistungsdruck und die Angst, das eigene Kind »weiche ab« (im Sinne eines verzögerten Entwicklungspotenzials) und erfahre dadurch eine gesellschaftliche Benachteiligung, dabei sind Abweichungen von gesetzten Normen vor allem in den ersten fünf Lebensjahren üblich und individuell sehr unterschiedlich, was Largo vielfach in seinen Ausführungen betont.
- 52** Auch in Afrika oder auf Bali gibt es natürlich Plastikbecher und Sand, die bei diesem Spiel benutzt werden können. Largo kommt es jedoch bei seinen Ausführungen darauf an zu zeigen, dass sich zwar die benutzten Materialien unterscheiden können, aber die Spielform gleich bleibt bzw. sehr ähnlich ist.

mäßigen Ablauf der geistigen Entwicklung des Kindes bestimmt« (Largo, 2015, S. 273).

Die Freude und das Interesse der Kinder am Spiel sind angeboren. Allerdings spielen sie weniger, wenn es ihnen an psychischem und physischem Wohlbefinden mangelt (vgl. ebd., S. 272): Greifen beispielsweise Erwachsene ins Spiel ein, um den Kindern etwas beizubringen, um ihre Handlungen zu beeinflussen oder um ihnen ein bestimmtes Verhalten aufzuzwingen, kann dies negative Auswirkungen<sup>53</sup> auf die Entwicklung haben, denn Eigenmotivation und Handlungsbedürfnis fehlen. Das Verhalten ist extrinsisch antrainiert statt intrinsisch erlernt (vgl. ebd., S. 275).

Wird Kindern der Freiraum gegeben, sich selbst auszuprobieren, entwickelt sich »angeborenes Verhalten« wie Motorik (vom Krabbeln bis zum Laufen, vom Greifen bis zum feinmotorischen Aufheben eines Brotkrümel) von selbst (vgl. ebd., S. 276f.). Neben dem »angeborenen« Verhalten entwickeln Kinder ihre Fähigkeiten vor allem durch die Nachahmung ihrer Umwelt:

»In der menschlichen Gesellschaft sind die Beziehungsstrukturen, Kommunikationsformen und Kulturtechniken so komplex geworden, dass ein Kind 10 bis 20 Jahre braucht, um die wesentlichen Verhaltensweisen durch Nachahmung zu erwerben. Ein ausgeprägtes Bedürfnis des Kindes nach Nachahmung spielt dabei ebenso eine entscheidende Rolle wie das notwendige Vorhandensein von Vorbildern« (ebd., S. 278).

Durch soziale Spiele erlernen Kinder kulturell unterschiedliche Verhaltensweisen (z. B. ob sich Menschen zur Begrüßung in die

---

**53** Ein Beispiel hierfür ist das extrinsische Training, mit Besteck zu essen, statt auf das intrinsische Nachahmen des Kindes zu warten. Dies könnte als möglicher Faktor für die Entwicklung einer späteren Essstörung interpretiert werden (vgl. Largo, 2015, S. 275f.).

Augen schauen, den Kopf neigen oder den Blick senken) und die Sprache (indem sie z. B. die Sprechweise von nahen Bezugsperson wie Eltern, Geschwistern und anderen vertrauten Menschen nachahmen) (vgl. ebd.).

## 0 bis 3 Monate

Säuglinge nehmen Veränderungen in der Mimik und Stimme ihres Gegenübers wahr und reagieren selbst durch Mimik, Körperbewegungen und Stimme darauf, sodass ein »Wechselspiel zwischen dem Kind und den Menschen, die sich ihm zuwenden« (ebd., S. 293), entsteht. Außerdem beschäftigen sich Kinder in diesem Alter vor allem mit ihren Händen: Sie stecken sie in den Mund, um sie auf diese Weise zu ertasten, betrachten sie, um sie visuell zu erkunden, und führen mit ihnen Greifbewegungen aus, auch wenn ihnen das in der Regel noch nicht gelingt (vgl. ebd., S. 299ff.).

## 4 bis 9 Monate

Das Baby erkundet Alltagsgegenstände oder das, was ihnen andere zur Verfügung stellen, vor allem mit den Händen und dem Mund: »Die sinnlichen Erkundungsweisen stellen die wichtigste Spielform im 1. Lebensjahr dar« (ebd., S. 304f.).

Die Motorik wird zunehmend feinmotorischer: vom einfachen Faustgriff und palmaren Greifen (Greifen mit der ganzen Innenfläche der Hand) über den radialen Faustgriff (Griff besonders mithilfe des Daumens) und über den Scherengriff (Ergreifen des Gegenstands mit Daumen und Zeigefinger) bis zum Pinzetengriff (Festhalten des Gegenstands zwischen den Fingerkuppen von Daumen und Zeigefinger) (vgl. ebd., S. 306).

Ab dem neunten Monat zeigt sich anhand von Spielen die Merkfähigkeit und das Kurzzeitgedächtnis der Babys: Sie wissen jetzt, dass Gegenstände, die herunterfallen oder unter einen

Schrank rollen, nicht einfach weg sind. Sie schauen dem Gegenstand nach, bis er aus ihrem Blickfeld verschwindet, wohl wissend, dass er nicht für immer verloren ist.<sup>54</sup>

Außerdem beginnen Kinder zu verstehen, dass das eigene Handeln Konsequenzen hat (Kausalitäten). So erkennen sie beispielsweise, dass das Ziehen an der Schnur, die am Spielzeug befestigt ist, das Spielzeug (in greifbare Nähe) in Bewegung setzt, oder dass das Anstupsen der Glocke ein klingelndes Geräusch verursacht (vgl. ebd., S. 316f.).

## 10 bis 24 Monate

Im zweiten Lebensjahr entwickeln sich zahlreiche geistige, sprachliche und soziale Fähigkeiten des Kleinkindes, die im Spiel deutlich zutage treten:

»Über die Nachahmung von alltäglichen Handlungen lernt es, Gegenstände funktionell zu gebrauchen. Es fährt sich mit der Haarbürste über den Kopf, kritzelt mit dem Kugelschreiber auf die Zeitung oder angelt sich den Telefonhörer und plaudert« (ebd., S. 322).

Am Ende des zweiten Lebensjahres sind Kinder zunehmend in der Lage, Unterschiede bei Gegenständen zu erkennen (räumliches Verstehen) und Spielzeuge nach Art, Form und/oder Größe zu sortieren (vgl. ebd.). Sie entwickeln außerdem verschiedene Spielformen:

1. Funktionelles Spiel: Gegenstände werden ihrer Funktion entsprechend benutzt, zum Beispiel glättet das Kind mithilfe einer Bürste die Haare seiner Puppe.

---

**54** Die kognitive Fähigkeit zu wissen, dass etwas (Personen, Gegenstände usw.) auch dann weiterexistiert, wenn es sich nicht mehr im Radius der eigenen Wahrnehmung befindet, ist auch als Objektpermanenz bekannt. Der Terminus geht auf Jean Piaget (1975) zurück.



2. Repräsentatives Spiel I + II: Handlungen werden auf bestimmte Situationen übertragen, zum Beispiel nutzt das Kind seine Puppe zur Ausführung einer bestimmten Handlung.
3. Sequenzielles Spiel: Handlungen werden nachgespielt, zum Beispiel sitzt die Puppe am gedeckten Tisch und isst.
4. Symbolspiel: Einem Gegenstand wird die Bedeutung eines anderen zugeschrieben, zum Beispiel spielt das Kind eine Busfahrt nach, indem es seine Puppen auf Stühle setzt, die hintereinander angeordnet sind (vgl. ebd., S. 330).

Als soziales Spiel ist auch das Geben-und-Nehmen-Spiel sehr beliebt: Das Kind gibt einer Person einen Gegenstand und erwartet anschließend die Rückgabe. Mit diesem Verhalten überprüft es, ob seine Erwartung bezüglich der Reaktion seines Gegenübers eintrifft: »Wenn ich es weggebe, kriege ich es auch wieder zurück.« So lernen Kinder, dass sie das Verhalten anderer aktiv beeinflussen können (vgl. ebd., S. 334).

## 25 bis 48 Monate

»Im Verlauf des 3. und 4. Lebensjahres wird das kindliche Spiel immer vielfältiger und differenzierter. [...] Sophie spielt das Verhalten der Affen nach. Gemeinsam stellen sie die Pinguinshow dar. Die beiden Kinder sind fähig, den Ablauf eines Geschehens, das sie nur ein Mal erlebt haben, zu einem späteren Zeitpunkt wiederzugeben. Ein charakteristisches Merkmal des Spiels in dieser Altersperiode sind Phantasiefiguren, die für die Kinder etwas Besonderes verkörpern« (ebd., S. 338).

Neben dem Interesse an Bilderbüchern und Geschichten, das in dieser Phase aufgrund des zunehmenden Verstehens von Gesamtzusammenhängen auftritt (vgl. ebd., S. 344), baut das Kind weitere seiner Fähigkeiten aus: vom räumlichen Spielen wie dem Bauen von Türmen und Brücken mit Klötzchen über das Basteln

mit einer Schere oder das Aufziehen von Holzperlen auf eine Schnur bis hin zum Zeichnen<sup>55</sup> (vgl. ebd., S. 342).

Zu Beginn des dritten Lebensjahres ahmen die Kleinen oftmals einfache Abläufe von Alltagshandlungen nach: Sie spielen »Familie«, z. B. mit ihren Puppen, »Baustelle« oder »Straßenverkehr« mithilfe ihrer Spielzeugautos, -kipplaster oder -bagger.

In dieser Phase spielen Kinder noch nicht interaktiv miteinander, sondern eher nebeneinander (Parallelspiel) und beobachten das Spiel anderer Kinder, um es zu imitieren (vgl. ebd., S. 345).

»Aus diesem Spiel entwickelt sich zwischen dem 3. und 5. Lebensjahr das Rollenspiel. Die Kinder spielen Szenen des Alltags wie beispielsweise »Spaziergehen« nach. Die Puppe wird angezogen, das Wägelchen bereitgestellt, die Puppe hineingelegt, und auf geht es zur Spazierfahrt. [...] Eine weitere Stufe des Rollenspiels erreicht das Kind, wenn es einerseits eine bestimmte Rolle einnehmen und andererseits auf die Rolle eingehen kann, die ein anderes Kind übernommen hat. Dazu wird ein Kind fähig, wenn es sich in das Denken, Fühlen und Handeln eines anderen Kindes hineinversetzen kann« (ebd., S. 346).

Im Alter zwischen drei und vier Jahren beeinflussen dann auch Märchen voller Fabelwesen, abenteuerlicher (zwischenmenschlicher) Handlungen, Magie und Zauberei das kindliche Spiel: Wichtig werden nun auch Zuschreibungen bzw. symbolische Eigenschaften wie Schönheit, Größe und Kraft (vgl. ebd., S. 347f.).

### 3.3 Rollenspiele

»Auf der Basis von erlebter Nähe und Verwandtschaft entwickelt sich in der Regel auch das aus zahlreichen Mythen und Märchen bekannte Verwandlungsmotiv. Der Wunsch, als Vogel die Erdschwere

---

55 Während Kinder im dritten Lebensjahr noch wahllos auf dem Papier herumkritzeln, malen sie im vierten Lebensjahr bereits vermehrt geschlossene

überwinden zu können, ist selbst dem ›aufgeklärten‹ Menschen nachvollziehbar. Bei Kindern und Jugendlichen dürfte das Verwandlungsmotiv eine wichtige Hilfe bei der Selbst- und Weltfindung bilden. Nach Zillig (1961) wählen zwölfjährige Jungen Tiere, die durch Gefährlichkeit, Angriffslust und Kraft auffallen, Feinde töten können, Siege erringen oder durch die eigene Tüchtigkeit im ›Wohlstand‹ leben. Mädchen möchten sich hingegen in Tiere verwandeln, die sich durch Schönheit oder besondere Künste auszeichnen, Schutz und Geborgenheit genießen oder leicht fliehen und sich verbergen können. Neben den möglicherweise bestehenden hereditären [angeborenen] oder archetypischen Dispositionen dürften die Sozialisationsmuster der geschlechtsspezifischen Rollenverteilung die einzelnen Verwandlungswünsche entscheidend prägen« (Meyer, 1975, S. 63).

Solche und andere Rollenspiele sind auch bei Erwachsenen beliebt. So ziehen sowohl jüngere als auch ältere Erwachsene verkleidet und bewaffnet für ein abenteuerliches »live action role play« (LARP) in den Wald oder ins Feld, schlüpfen gemeinsam und ohne den Raum dafür zu verlassen mithilfe der Fantasie und unter Anleitung eines\_einer Spielleiter\_in in ein »Pen-&-Paper-Rollenspiel«, bei dem sie gegen beeindruckende Kreaturen kämpfen, oder sie stellen sich in Computer-Rollenspielen als Gruppe oder alleine den virtuellen Gefahren.<sup>56</sup>

Eine weitere Komponente darf bei erwachsenen Rollenspielen nicht außer Acht gelassen werden: Menschen sind sexuelle Wesen, und das spiegelt sich in erotischen Rollenspielen wider. Die Bandbreite erstreckt sich von unartigen Schüler\_innen mit

---

Formen und erste Darstellungen von Menschen (sogenannte »Kopffüßler«), die bis zum fünften Lebensjahr zunehmend detaillierter werden (Hände, Füße, Haare u. a.) (vgl. Largo, 2015, S. 342).

- 56** Vgl. MyRoleplay. Was ist Rollenspiel? <http://my-rp.de/rollenspiel-allgemein/was-ist-rollenspiel/> (13.07.2015) sowie Nordcon. Was ist Rollenspiel? [http://www.nordcon.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=230:was-ist-rollenspiel&catid=31:general&Itemid=86](http://www.nordcon.de/index.php?option=com_content&view=article&id=230:was-ist-rollenspiel&catid=31:general&Itemid=86) (13.07.2015).

strengen Lehrer\_innen über das sexy Pflegepersonal mit ihren hilflosen Patient\_innen bis hin zur »allmächtigen Amazonen-Königin [...] [oder zu] Daddy und die ungehorsame Tochter« (Grimme, 2004, S. 110ff.).

Sobald es um erotische und/oder sexuelle Rollenspiele geht, müssen verschiedenste Aspekte, die auch aus der BDSM-Subkultur bekannt sind, beachtet werden. Dazu gehören unter anderem Absprachen im Vorfeld bezüglich Wünschen und Grenzen, das Teilen eigener Fantasien sowie die Festlegung von gewünschten Rollen und dem damit verbundenen Hierarchieverhältnis.

Hier tauchen die von Huizinga definierten Aspekte des Spiels, das unabhängig von Alter oder Kontext ist, wieder auf: Konsens, Absprachen bzw. Einhalten von Regeln, Festlegung des zeitlichen und räumlichen Rahmens, das Spielen um des Spielens willen sowie Freude und Spannung (vgl. Huizinga, [2011] 1938, S. 37). Der Zusammenhang von BDSM und Petplay deutet sich hier bereits an.

### 3.4 BDSM

»SM ist die bewusste Anwendung psychologischer Dominanz und Unterwerfung mit/ohne Fesselungen/Fixierungen mit/ohne Schmerzen und/oder vergleichbaren Praktiken auf sichere, legale Weise und im Einvernehmen, um den Beteiligten die Erfahrung erotischer Erregung und/oder persönlicher Entwicklung zu ermöglichen«<sup>57</sup> (Wiseman, 1996, S. 40; Übers. d. A.).

Da in den Interviews in Kapitel 5 wiederholt auf die Überschneidungen von Petplay mit der BDSM-Subkultur verwiesen wird und Praktiken diskutiert werden, die eng mit dem Dominanz/Submission-Konzept (kurz D/S) und subkulturellen Ver-

---

57 »SM is the knowing use of psychological dominance and submission, and/or physical bondage, and/or pain, and/or related practices in a safe, legal, con-

haltensweisen verbunden sind, werden hier die wesentlichen Begriffe benannt und erklärt.

Anfang der 1990er<sup>58</sup> Jahre etablierte sich das Akronym »BDSM« und löste das bis dahin gebräuchliche »SM« (Sadismus und Masochismus) ab.

Grund hierfür war vermutlich, dass BDSM eine umfassendere Subsumierung der vielfältigen Neigungen und Praktiken innerhalb der BDSM-Subkultur ermöglichte<sup>59</sup>.

*B* steht für *Bondage*, also Fesselung oder Fixierung mittels verschiedener Hilfsmittel<sup>60</sup> wie Seile, Ketten, Handschellen, Lackritzstangen oder Halstücher. Auch unter kunstvollen und ästhetischen Aspekten (z. B. Shibari<sup>61</sup>) wird der/die Gefesselte fixiert, seine/ihre Bewegungen teilweise oder ganz eingeschränkt oder einzelne Körperteile werden für einige Zeit abgebunden. Bondage and discipline wird oft »gebraucht von Leuten, die >SM< und >sadomasochistisch< für zu >martialisch< oder zu hart halten, um damit ihre Sexualität zu beschreiben« (Elb, 2006, S. 294). *D* steht für *Disziplinierung*, also das Empfangen von »ritualisierten Schlägen« (Bauer, 2004, S. 243) mit verschiedenen Hilfsmitteln wie Hand, Rohrstock, Gürtel, Kochlöffel, Peitsche oder Reitgerte (vgl. Grimme, 2004, S. 31).

---

sensual manner in order for the participants to experience erotic arousal and/or personal growth« (Wiseman, 1996, S. 40).

- 58** Das Wort BDSM geht vermutlich auf die 1988 gegründete und mittlerweile aufgelöste Newsgroup alt.sex.bondage zurück, bei denen sich der Begriff erstmals 1991 nachweisen lässt (vgl. Datenschlag. Der Papiertiger: alt.sex.bondage. <http://www.datenschlag.org/papiertiger/lexikon/altsexbondage.html> [13.07.2015]).
- 59** Der verbreitete Fetischismus (im nicht-klinisch-pathologischen Sinne) lässt sich beispielsweise unter dem Begriff subsumieren, wird jedoch durch keinen der Buchstaben in der Abkürzung BDSM abgebildet.
- 60** Der Kreativität sind beim Auffinden von jeweils geeigneten Hilfsmitteln keine Grenzen gesetzt. Die hier erwähnten Beispiele dienen nur dem besseren Verständnis der Vielfältigkeit.
- 61** Japanische Fesselkunst, die ihren Ursprung in einer polizeilichen/militärischen Kampfkunst hat.

*D* und *S* sind zugleich doppelt belegte Buchstaben und stehen für *Dominanz* und *Submission*, beschreiben also das Hierarchieverhältnis zwischen den Beteiligten. Es besteht also ein Machtverhältnis zwischen dominantem Part («Dom«, »Top« oder auch »aktiv«) und submissivem Part («Sub«, »Bottom« oder »passiv«) während der Interaktion, bei der nicht der Schmerz im Mittelpunkt steht, sondern das Unterordnen/Befolgen und Beherrschen/Führen.

Und zuletzt die beiden Buchstaben *S* und *M*, die für *Sadismus* und *Masochismus* stehen. Das Zufügen und Erhalten von Schmerzen findet hierbei im gegenseitigen Einvernehmen statt.

Die Ausübung aller erwünschten BDSM-Praktiken unterliegen individuell und subkulturell vereinbarten Verhaltenskodizes und -regeln. Durch diese Grundlage unterscheidet sich das Handeln von BDSMler\_innen sowohl von strafrechtlich relevanten Taten wie sexueller Nötigung, Vergewaltigung, sexuellem Missbrauch widerstandsunfähiger Personen, exhibitionistischen Handlungen, Beleidigungen, Straftaten gegen die körperliche Unversehrtheit, Körperverletzungen, Freiheitsberaubung oder Nötigung (§177–§240 StGB) als auch von psychiatrisch relevanten Diagnosen wie der Sexualpräferenzstörung<sup>62</sup> bzw. dem forensisch relevanten schwerem Sadismus.<sup>63</sup>

### 3.5 Literatur zum Thema Petplay

In der BDSM-Literatur findet Petplay in verschiedensten Kontexten Erwähnung, zum Beispiel unter dem Begriff »Rollen-spiel« oder »Erniedrigung«. Auch einige der Interviewten ge-

---

62 Störungen der Sexualpräferenz nach ICD-10 (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme) (vgl. <http://www.icd-code.de/icd/code/F65.-.html> [01.05.2019]).

63 Schwerer Sadismus nach DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders).

ben an, dass sie über BDSM erstmals in Kontakt mit Petplay kamen, auch wenn sie Petplay zum Teil als eigenständige Spielart wahrnehmen (je nach individueller Spielweise) und beides nicht zwangsläufig »in einen Topf« werfen (vgl. Kap. 5). Daraus ergeben sich folgende Fragen: Inwiefern finden sich Strukturen des Petplays in der BDSM-Subkultur und deren Regelwerken wieder? Wo sind weitere Ausdifferenzierungen notwendig? Antworten hierauf geben Rebecca Wilcox in ihrem Buch *Human Pony Play. A Handbook for Owners, Trainers and Admirers* (2008) und Michael Daniels in seinem Buch *WOOF! Perspectives into the Erotic Care & Training of the Human Dog* (2005).<sup>64</sup>

## Pony-Play und BDSM-Subkultur

»Warum werden Menschen zu Ponys? Die Motivationen sind Objektifizierung, Exhibitionismus, Kontrolle, Keuschhaltung, Sexualität, Spielzeit, emotionale Entspannung, Flucht, gesteigerte Fantasie, Zusammengehörigkeitsgefühl, Beziehung, Gebraucht-Werden, Leistung, Stärke, Schönheit und Selbstinszenierung« (Wilcox, 2008, S. 3; Übers. d. A.).<sup>65</sup>

Wilcox unterscheidet in ihrem Buch zwischen Rollenspiel-Ponys, SM-Ponys, Fetisch-Ponys und Furry-Ponys:

»SM-Ponys decken alle Aspekte von BDSM ab: die Fesselung mittels Zaumzeug, Disziplinierung mittels Trainings, Dominanz und

- 
- 64** Trotz wiederholter Rückfragen bei mehreren Petplayer\_innen wurden mir nur diese beiden Bücher empfohlen, was noch einmal den Mangel an einschlägiger Literatur auf dem deutschsprachigen Markt zu dem Thema unterstreicht.
- 65** »Why do people become ponies? Motivations include objectivication, exhibitionism, control, denial, sex, play time, emotional vacation, escape, increased imagination, community, relationship, usefulness, service, strenght, beauty, and self-expression« (Wilcox, 2008, S. 3).

Submission auf der Beziehungsebene von Reiter\_in/Trainer\_in und Pony und eine sadomasochistische Interaktion. Vieles davon gehört zu den Grundlagen von SM, mit der Würze einer schmeichelhaften Ponyausrüstung oder einer heißen Symbolik« (ebd.; Übers. d. A.).<sup>66</sup>

»Für SM-Ponys stehen beim Rollenspiel die symbolische Bedeutungsebene und sinnliche Wahrnehmung im Vordergrund« (ebd., S. 5; Übers. d. A.).<sup>67</sup>

Unter den Fetisch-Ponys ist die Vorliebe für Latexkleidung<sup>68</sup> verbreitet. Viele Rollenspiel-Ponys lieben es dagegen, sich zu zeigen und zu präsentieren (vgl. ebd., S. 3). Manche »Show-Ponys« zum Beispiel mögen Glitzer und tragen gerne einen Puschel auf dem Kopf. Sie möchten üblicherweise nicht geschlagen werden und keine sexuellen Handlungen (vgl. ebd., S. 4).<sup>69</sup> Im Spiel treten sie in den verschiedensten Rollen und Kontexten auf: in Shows, im Zirkus, in der Freizeit, als Zugtier und Kutschenpony, als Arbeitspony, als Western- oder Kriegspony (ebd., S. 4).<sup>70</sup> Wilcox weist darauf hin, dass sich die Player\_innen nicht mit einem Tier identifizieren wollen, sie sehen sich vielmehr selbst als Tier. In ihrer ausgelebten Persönlichkeit als Pony spiegeln sich auch immer Teile ihrer eigenen (menschlichen) Persönlichkeit

---

**66** »SM Ponys generally express all areas of BDSM: the bondage of the tack, the discipline of the training, the dominance and submission of the handler/trainer-pony relationship and the sadomasochism of the interaction. This is in many ways basic SM, with the added spice of the flattering pony gear or the hot symbolism« (vgl. ebd.).

**67** »SM Ponys do pony play for the symbolism and the sensation« (ebd., S. 5).

**68** Das Thematisieren von der Wichtigkeit des ausgewählten bzw. benutzten Materials prägt auch die Aussagen der durchgeführten Interviews wiederholt (vgl. Kapitel fünf »Petplay als BDSM-Variation«).

**69** »They don't usually want to be beaten or want to have sex with humans« (vgl. ebd., S. 4).

**70** »[S]how-Ponys, draft-Ponys, cart Ponys, work Ponys, circus Ponys, western Ponys, war Ponys, companion Ponys« (ebd.).



wider (vgl. ebd., S. 4)<sup>71</sup>, manchmal verwischen im Pony-Rollenspiel auch die Grenzen zu echten Ponys, mit denen sie sich dann identifizieren (ebd.).<sup>72</sup>

## Dog-Play und BDSM-Subkultur

Mit dem Thema Identifikation beschäftigt sich auch Michael Daniels in seinem Buch *WOOF! Perspectives into the Erotic Care and Training of the Human Dog*. Aus der Perspektive der schwulen BDSM-Community der Vereinigten Staaten (Ohio) beschreibt er das »human dog play«: Ein menschlicher Hund oder Welpen ist eine Person, die für eine begrenzte Zeit in eine hundeähnliche Rolle schlüpft (vgl. Daniels, 2005, S. 15)<sup>73</sup>.

Viele Tier-Rollenspieler\_innen und Halter\_innen/Besitzer\_innen vermischen Hundetraining, Sex, Leder und BDSM zu einer gesamten Petplay-Erfahrung und wie bei allen sexuellen BDSM- und Lederpraktiken ist das Besondere die Erfahrung bzw. das Gefühl tiefer Verbundenheit zwischen den Beteiligten (vgl. ebd., S. 5)<sup>74</sup>. Die Grundregeln, die (auch) in der BDSM-Subkultur existieren, sind laut Daniels: Miteinander reden und aushandeln, welche Regeln, Grenzen und Safewords<sup>75</sup> es gibt und was erwünscht ist (vgl. ebd., S. 5ff.).

Interessant ist, dass nach Daniels das Hundetraining nicht unbedingt sexuelle Handlungen beinhalten müsse. »Ich verhalte

71 »Pony-players take on being a pony in a way meaningful to them by expressing parts of their personality« (ebd.).

72 »[P]ony role-play frequently crosses over into self-identification with biological equines« (ebd.).

73 »By our definitions, a human dog or pup is a human who assumes a canine-like role for a period of time« (Daniels, 2005, S. 15).

74 »[L]ike all BDSM and leather sex activities, it is a deep bonding experience between the participants« (ebd., S. 5).

75 Ein »Safeword« ist ein zwischen den Beteiligten im Vorfeld abgesprochenes Wort (oder auch mehrere Wörter), durch das sich die Interaktion beeinflusst

mich im Training gegenüber einem menschlichen Welpen genauso wie gegenüber einem echten Welpen. Wie viele von euch haben Sex mit einem echten Hund?« (ebd., S. 15f.)<sup>76</sup>. Sexuelle Kontakte zwischen Menschen und Tieren werden deutlich abgelehnt (vgl. ebd., S. 17).

Für ein angenehmes, entspannendes und das Selbstwertgefühl stärkendes Miteinander ist nicht so sehr die Erniedrigung, die für einige eine zentrale Rolle spielen kann, von Bedeutung (vgl. ebd., S. 16)<sup>77</sup>, denn für viele geht es mehr um das Zusammenspiel von Dominanz und Kameradschaft – es geht um das Gefühl, das entsteht, wenn man nach Hause kommt und schon am Gartenzaun von seinem Hund begrüßt wird, der aufgeregt mit der Rute wackelt, oder wenn der Hund seinen Kopf auf den Schoß legt, über den man hin und wieder beim Fernsehen streichelt. Dieser Hund ist Besitz und Freund zugleich (ebd., S. 17). Für den Hund geht es dagegen um Geborgenheit, Schutz und einen entspannten geistigen Zustand, die er empfindet, wenn er zu Füßen eines fürsorglichen, liebevollen, kontrollierenden Frau-chens/Herrchens liegt (vgl. ebd., S. 17)<sup>78</sup>.

In der Leather-Community gibt es auch Urinspiele, die sich als Beispiel für das Spiel mit der Grenze von menschlicher Scham und tierischer Natürlichkeit anführen lassen (ebd., S. 24):

»[A]nimalisches Rollenspiel ist zutiefst spirituell [...] es erlaubt Rollenspieler\_innen einen Einblick in die tierische Seele; den Kern,

---

sen lässt. Mithilfe des Safewords kann die Handlung ganz abgebrochen werden; eine andere Möglichkeit ist die Nutzung eines »Ampel«-Systems (rot, gelb, grün), durch das die Beteiligten rückmelden können, wie es ihnen gerade geht (grün = Alles okay!; gelb = Vorsicht! – weniger, langsamer; rot = Stopp, Abbruch).

**76** »I always approach training a pup as I would a real animal; how many of you fuck dogs?« (ebd., S. 15f.)

**77** »[E]njoyable, relaxing and empowering experience« (ebd., S. 16).

**78** »state of being in a comfortable, protected headspace at the foot of a caring, controlling Master« (ebd., S. 17).

der in allen Menschen existiert, aber jahrhundertlang unterdrückt wurde [...]. Da sich auch die Gesellschaftsstrukturen im Laufe der Jahrhunderte verändert haben und der animalische Anteil der menschlichen Seele zunehmend verdrängt wurde, ist das animalische Rollenspiel ein Weg, dieses ursprüngliche Gefühl und Bedürfnis wiederzubeleben« (vgl. ebd., S. 25).<sup>79</sup>

Daniels differenziert zwischen verschiedenen Hunderollen: zum Beispiel Hund, Welppe, Alpha-Hund (Anführer), Hunde- oder Welpenjunge, Hunde- oder Welpensklave, Lederhund oder -welppe, Gummihund oder -welppe.<sup>80</sup> Auch der Kontext, in dem gespielt wird, ist vielfältig, so gibt es Haustiere (»house pet«), Tiere im Rudel (»pack«), Zuchttiere (»breeding«), Tiere beim Veterinär (»vet«) oder in Hundeshows (»dog show«) (vgl. ebd., S. 111ff.).

**79** »[A]nimal role playing is deeply spiritual [...] allow players to tap the animal soul, the core that exists with every human but which has, for centuries, been repressed [...] as societies have also changed over the centuries, the animal aspect of the human soul has been repressed, and human animal play is a way to re-awaken this primal feeling and need« (ebd., S. 25).

**80** »dog, pup, alpha, dogboy/pupboy, dogslave/pupslave, leatherdog/leatherpup, rubber dog/rubber pup« (vgl. ebd., S. 111ff.).

