

5 Ergebnisse der Expert_innenbefragung

Die Aussagen der befragten Expert_innen wurden wie folgt strukturiert:

- Petplay-Subkultur (Einstieg, Kontakt und Vernetzung)
- Petplay ausleben (Equipment, Verhalten, Rollenvielfalt, Bedeutung der eigenen Rolle[n])
- Furry-Abgrenzungsversuche
- Petplay als (Rollen-)Spiel (Unterscheidung zwischen Außen- und emotional-psychischer Selbstwahrnehmung)
- Petplay als BDSM-Variation
- Beziehungsformen und Interaktionsmöglichkeiten
- (A-)Sexualität
- sexuelle Orientierungen, geschlechtliche Identitäten, Rollenkisches
- Outing
- mediale Außenwahrnehmung und -darstellung
- Zoophilie

5.1 Petplay-Subkultur – Fantasien werden Wirklichkeit

A, B und D berichten von ihrem Einstieg ins Petplay über die BDSM-Subkultur, zu der sie sich zugehörig fühlen, bzw. das Ausleben solcher Neigungen (vgl. A/1/5f.; B/1/3ff.; D/14/493). So kommen sie – teils zufällig – mit dem Thema in Berührung. Ihr gewecktes Interesse führt dazu, dass sie langsam beginnen, ihre Neigung auszuleben.

A beobachtet ein Pferd und seine Ownerin auf einer BDSM-Veranstaltung miteinander:

»Der stand da in der großen Halle in seinem ganzen Outfit und ich war erst mal beeindruckt: >Wow, krass, ja chic!<, ohne da bereits wirklich zu kapieren, dass es mich eigentlich selbst interessiert. [...] Und da hab ich mich einfach quasi in [Person 2] [...] >verknallt<, weil es einfach so chic anzusehen war« (A/1/13–20).⁸⁹

Er nimmt Kontakt zu ihnen auf, da er feststellt, dass ihre Handlungen große Faszination und Bewunderung auf ihn ausüben. Er geht zum Berliner Petplay-Stammtisch (vgl. A/1/8), sucht aber keinen näheren, intensiveren Kontakt zur Subkultur (vgl. A/8/291).

B und C kommen über Internetplattformen und Chats in Austausch mit anderen. Sie bauen sich ein soziales Netzwerk auf, indem sie Veranstaltungen besuchen und versuchen, Gleichgesinnte besser kennenzulernen bzw. Freundschaften zu schließen (vgl. B/1/7ff.; C/1/9ff.). A und D entdecken ihr Interesse, als sie mit Petplay und selbst ausgelebtem Petplay konfrontiert werden (A/1/5ff.; D/1/4ff.; D/14/492ff.).

C hat keinerlei Vorerfahrungen, aber schon einige Fantasien, als er direkt Kontakt zu Menschen sucht, die Petplay praktizieren (vgl. C/1/4ff.; C/2/93f.). Nachdem er einige Zeit mit anderen gechattet hat, nimmt er wenige Monate später an einer mehrtägigen Veranstaltung teil und findet so seinen Platz in der Subkultur (vgl. C/1/39ff.).

89 Zum besseren Verständnis und zur besseren Lesbarkeit wurden die wörtlichen Interviewaussagen bezüglich Wiederholungen, Pausen und unvollständige Sätze etwas geglättet. Bei jedem Eingriff wurde akribisch darauf geachtet, dass der Inhalt erhalten blieb.

5.2 Subkulturelle Vernetzung – Austausch von Informationen

Die Kommunikationsstrukturen der deutschsprachigen Petplay-Subkultur sind vielfältig. Der Informationsaustausch ist möglich, indem Interessierte miteinander in Kontakt treten und diesen dann auch pflegen. Nach Aussage von B, C und D stammen die Petplayer_innen aus ganz Deutschland⁹⁰. Sie nutzen jedoch persönliche Treffen wie Stammtische oder gemeinsame, überregionale Wochenendveranstaltungen bis hin zu gemeinsamen ein- oder mehrwöchigen Urlauben (vgl. D/18/629ff.), um ihre Neigungen miteinander auszuleben (vgl. A/4/125ff; B/6/228ff.). Auch andere regelmäßige Petplay-Veranstaltungen werden organisiert:

»Dafür gibt es dort oben [Hamburg] dann auch regelmäßig eine andere Veranstaltung. Das ist so eine Art Spielenachmittag in einer BDSM-Location, wo dann die Möglichkeit besteht, Petplay zu machen und auszuprobieren. Und der ist wiederum gut besucht« (C/14/622ff.).

Online werden verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten angeboten wie Petplay-Foren und -Chats, die sich auf das Thema spezialisiert haben, sowie sogenannte Untergruppen in größeren deutschsprachigen und internationalen BDSM-Online-Communities (vgl. B/5/178; C/14/593ff.).

Die Befragten nannten folgende Foren/Portale:

- www.pets-de.org (Petplay-Forum)
- <https://fetlife.com> und <https://www.sklavenzentrale.com> (BDSM-Foren mit Petplay-Untergruppen)

90 In den Interviews mit B, C und D werden v.a. Ballungsgebiete wie Berlin, Hamburg und Ruhrgebiet als Orte mit einem hohen Aufkommen von Petplayer_innen benannt (vgl. B/9/327ff.; C/14/601ff.; D/17/622ff.), die Angebote und organisierten Veranstaltungen nehmen jedoch ab, je südlicher man in Deutschland kommt.

- <http://petplay.joyclub.de/forum> (»Community für stilvolle Erotik« mit Petplay in einer Untergruppe)
- www.planetromeo.com (Chat- und Kontaktportal für MSM⁹¹/transidente Männer* mit Petplay/Dog-Play in Untergruppen)

5.3 Die Subkultur – Eine statistisch relevante Menge?

Die Expert_innen sind sich einig, dass es schier unmöglich sei abzuschätzen, wie viele Menschen (in Deutschland) Petplay betreiben, da es vermutlich eine hohe Dunkelziffer an Petplayer_innen gibt, die ähnlichen Praktiken »zu Hause für sich« nachgehen, ohne sich damit an die Öffentlichkeit zu wenden bzw. Anschluss an die existierende Subkultur zu suchen. Auch die zahlreichen Variationsmöglichkeiten, die sich alle unter dem Begriff Petplay subsumieren lassen, bzw. das Fehlen einer (subkulturell) einheitlichen Definition würden eine Datenerhebung erschweren: Wer zählt sich ab wann zu den Petplayer_innen und was gehört schon oder doch noch nicht zum Petplay, reicht es entsprechende Fantasien zu haben oder müssen sie aktiv umgesetzt werden? (vgl. A/12/404ff.; C/15/639ff.; D/13/478f.).

»Letztlich kann man keine scharfe Linie ziehen. Irgendwie im Sinne von >Wenn Sie mehr als fünf von diesen Fragen mit Ja beantworten, ist es Petplay, und wenn nicht, ist es BDSM oder Furry oder so.< – das gibt es nicht. Die Grenze verläuft massiv unscharf« (B/16/604ff.).

Die Interviewpartner_innen geben an, ihnen seien (persönlich) 40 bis »mindestens 100 Personen« (A: 40 Petplayer_innen; C: 100 Pony-Player_innen; D: 100 Petplayer_innen) bekannt,

91 MSM = Männer, die Sex mit Männern haben.

die Petplay nachgingen (vgl. A/11/364; C/15/637; D/25/897), wohingegen B direkt im Anschluss an die Tonaufnahme im Nachgespräch schätzt, es gebe mindestens 10.000, aber weniger als 100.000 Personen bundesweit. Bei dieser Zahl berücksichtigt B auch die Dog-Play-Szene der schwulen Community (vgl. B/19/710ff.).

5.4 Petplay ausleben – Wie und womit?

Allen Aussagen gemein ist die Beschreibung einer möglichst realistischen Annäherung an das »echte« Tier – sowohl durch optische Verstärkungen wie Masken oder eine Art Fell (z. B. Lycra-Anzüge) als auch unter Zuhilfenahme von Accessoires wie Zaumzeug (Gebiss und Zügel), Halsband und Leine oder Oberkörperharnisch (Geschirr), aber auch durch ein »passendes« Outfit der zugehörigen Reiter_innen mit Stiefel, Kappe und Gerte. Unterschieden wird in den Aussagen zwischen der Interaktion mit Pferden oder mit Hunden sowie zwischen Selbstwahrnehmung und Außenwirkung.

Equipment – Individualismus

In die Kostümgestaltung, so betonen die Interviewten, fließt die individuelle Persönlichkeit (der Person oder der Tierrolle) mit ein und es wird großen Wert auf die Einzigartigkeit des Outfits gelegt (vgl. A/2/49; B/4/132ff.; C/8/348f.; D/1/28; D/12/441).

Feinheiten in der individuellen Ausgestaltung wie Analplugs, Knebel, Fesseln oder Ähnliches werden am Rande erwähnt. Sie sind für die weitere Auswertung nur insofern relevant, um die Vielfalt exemplarisch darzustellen (vgl. D/6/222ff.; D/10/347ff.; D/10/360ff.). Auch die Materialwahl der Bekleidung und des Zubehörs variiert je nach persönlicher Vorliebe (vgl. Kap. 5.3 »Equipment im Pony-Play« und »Equipment im Dog-Play«).

Equipment im Pony-Play

Pferde bzw. Ponys tragen, laut den Expert_innen, meist einen Anzug aus Lycra oder Latex und sind während ihres Spiels eher selten nackt (A/1/29; B/12/445f.; C/8/368ff.). Die Anzüge sollen das fehlende »Fell« imitieren bzw. die menschliche Haut bedecken (vgl. C/8/371).

Außerdem tragen sie (teils aufwendig gestaltete) Pferdemasken, zum Beispiel aus Leder (vgl. B/12/451ff.): »Aber die Maske habe ich schon vor gut über einem halben Jahr bestellt. So gesagt: >Wenn du denn mal Zeit hast, ich bin soweit. Sag, wenn du dann jetzt loslegen willst.<. Vermessen hat er mich auch schon« (D/1/32–35). Oder sie tragen an Händen und Füßen Handschuhe bzw. Stiefel, die wie Hufe aussehen (vgl. C/8/363f.), und Wadenwickel (vgl. A/2/48).

Auch eine Art Geschirr für den Oberkörper (Harnisch) ist ein weit verbreitetes Equipment (A/2/48; B/10/372; C/8/361f.), das ein wichtiger und vielseitiger Bestandteil der äußerlichen Gestaltung ist:

»Und ein Geschirr will ich auch haben. Das ist ganz schön. Ja, ich freu mich schon. [...] Die Ponys haben noch ein Geschirr an, dann werden sie irgendwie festgemacht. Das Festgebundenwerden ist immer ganz toll. [...] Eher so, dass er [der Pony-Player] an der Halterung für die Geschirre mit befestigt wird. [...] Die Geschirre sind individuell« (D/1/35f.; D/7/238f.; D/10/364; D/12/435).

Außerdem werden noch Gebiss und Trense (Zügel) benutzt, die aus verschiedenen Materialien (z. B. Metall, Weichplastik, Gummi) angefertigt und teils sehr individuell befestigt werden (z. B. im Mund oder an den Schultern):

»Ich glaube, das Grundlegendste, was man beim Pony-Play braucht, ist ein Gebiss, also die Stange, die durch den Pferdemund geht, womit man das Pferd steuert, plus Zügel, um Signale durchzuge-

ben. Ich hab verschiedene Leute gesehen, die aus Angst um ihre Zähne – verständlicherweise – zum Beispiel keine Metallstangen verwenden, sondern Weichplastik oder Gummi. Erfüllt einen ähnlichen Zweck. [...] Ich befestige die Zügel zum Beispiel an meinen Schultern und lass mich dann quasi über meine Schultern lenken« (C/8/348–353; C/8/356f.).

Dem Zaumzeug misst C eine besondere Rolle beim Petplay zu. Es gibt vor allem zwei Aspekte, die auf ihn eine individuelle Faszination ausüben:

»Einmal das wirklich sehr, sehr feine Kommunizieren nur über die Zügel und über die Signale, die du dann über das Gebiss in deinem Mund bekommst, und auf der anderen Seite fand ich dieses Auspowern, dieses Kraftvolle sehr, sehr spannend« (C/8/337ff.).

Auch für D haben Zügel und Trense eine wichtige Bedeutung im Spiel:

»Oder geht es nur ums Zaumzeug? Die einen wollen keins tragen, aber dafür die Maske, die anderen wollen unbedingt auch die Trense im Maul haben. Die nächsten sagen: >Ne, es muss ein Knebel sein, damit ich auch nichts sagen kann.< Das ist wieder total unterschiedlich. Oder einen Ringknebel« (D/7/227–230).

Für die von D erlebte sexuelle Komponente beim Petplay stellen Zügel und Trense ebenfalls ein wichtiges Zubehör dar: »Das [die Erregung] kann schon beim Packen anfangen: Wenn ich die Zügel in der Hand habe und fest um meine Hand wickle oder wenn ich die Reitgerte in die Hand nehme« (D/10/331f.).

Außerdem betont D, dass sie selbst in der Rolle der Ownerin Wert auf ihr Aussehen lege:

»Es gibt Attribute, die ich gern an mir sehen möchte. Also die, die ich erotisch finde. Das sind natürlich Dominanz, aber auch so eine

Unnahbarkeit. Für mich heißt das, immer perfekt angezogen zu sein. Ich hab tatsächlich auch hier – weil ich stark verkopft bin und so – ein bestimmtes Bild vor mir, und das möchte ich eigentlich auch erfüllen. Auch als Ownerin. Es ist nicht so, dass nur das Tier seine Sachen hat, sondern ich möchte auch als Ownerin hübsch sein. Nicht nur in Jeans und T-Shirt kommen, sondern ich möchte auch ein bestimmtes Outfit anhaben, um die Reiterin zu verkörpern. Und wenn es nur die Freizeitreiterin ist, aber wenigstens das. Das gehört für mich auch dazu. Und manchmal sieht es mehr nach Zirkus aus oder was auch immer. Da kommen verschiedene Sachen zustande. Ich habe mittlerweile eine kleine Zylindersammlung und Reithelme« (D/18/664–672).

Equipment im Dog-Play

»Andersrum gibt es auch Zooläden, die dann etwas exklusivere Halsbänder oder so haben, die auch schon mal zu den Leuten sagen: >Na, nun probieren Sie es doch endlich an!< « (B/14/521ff.).

B, der sich selbst mit der Hunde-Rolle identifiziert, erzählt, dass es einen Unterschied gebe zwischen dem, was er für sein eigenes Rollenempfinden nutzt, und dem, was er verwendet, um sich nach außen hin zu präsentieren (vgl. Kap. 5.6).

Seinen Beschreibungen nach tragen Hunde einen Ganzkörperanzug (Lycra- oder Latexanzug) und eine Maske, die Hände werden mithilfe von Pfotenschonern⁹² oder pfotenähnlichen Handschuhen optisch entmenschlicht und in ihrer Funktion eingeschränkt, da sie nicht mehr als Hände benutzt werden können. Das führt auch zu einem anderen Gefühl und hilft dabei, sich in die Rolle des Hundes einzufinden (vgl. B/4/139ff.).

Außerdem spielen, so B, Halsband und ggf. Leine eine wichtige Rolle:

⁹² Die größten Größen aus dem Zoofachgeschäft passen über menschliche Hände (vgl. B/13/517ff.).

»[W]as immer für mich dazugehört, ist ein Halsband, und da gehört es auch für den Einstieg in das Spiel eben dann für mich dazu, dass also ich dann auf allen Vieren vor meinem Herrchen, Frauchen wie auch immer bin und dann das Halsband umgelegt kriege. Was ich mir dann auch normalerweise nicht selber abnehmen würde, sondern dann – auch wenn ich es könnte – [...] zum Spielende mein Herrchen, Frauchen mir [...] wieder abnehmen sollte« (B/4/134–139).

Aufgrund der menschlichen Anatomie rät B zum Gebrauch von Knieschonern, die unter anderem beim Sportbedarf zu finden sind (vgl. B/13/511):

»Und die Einschränkungen aufgrund der menschlichen Anatomie oder eben das Vorhandensein der solchen merkt man im Petplay dann eben doch. Zum Beispiel sich auf allen Vieren ohne Kniestützen zu bewegen, ist dann doch nicht unbedingt ratsam, gerade wenn man größere Strecken zurücklegen will, man ist halt auf allen Vieren doch nicht so schnell wie ein echtes Tier [...], und man weiß, dass man Knieschoner braucht, damit einem danach nicht die Knie wehtun« (B/3/94–98; B/3/103).

Nach individuellen Vorlieben können auch noch andere Gegenstände in das Spiel integriert werden wie zum Beispiel Napf, Decke oder Spielzeuge, die es ebenfalls in Läden für Tierbedarf käuflich zu erwerben gibt (vgl. B/3/120; B/13/506).

Petplay – Verhalten

»Einer begibt sich in die Tierrolle und der andere Partner ist eben Herrchen [oder Frauchen]« (B/15/586f.). Der Beginn des Rollenwechsels wird individuell gestaltet – während sich C auf »alle Viere« begibt und ein Halsband umgelegt bekommen möchte, beginnt er für D manchmal schon beim Geruch und Anblick der

Maske. Das hängt sowohl von der individuellen Rolle als auch von der präferierten Form der Interaktion ab. Aber es gibt Gemeinsamkeiten, die in allen Beschreibungen auftauchten.

Das Kommunikationsverhalten ist beispielsweise ein wesentlicher Aspekt, denn je nach Verhalten des Pets reagieren auch die Owner_innen unterschiedlich. Das Pet selbst benutzt keine menschliche Sprache mehr, sondern wählt die Geräusche und Lautäußerungen des Tieres, das sie_er verkörpert, wie Bellen und Winseln (B/4/152f.) oder eben Wiehern, Schnauben, Fauchen und Miauen. Die Owner_innen wechseln ebenfalls zu einer dem Tier angemessenen Kommunikationsweise: Verbale Kommandos mit einer abrichtenden Intention werden an Hunde gerichtet, mit Ponys wird dagegen eher partnerschaftlich und non-verbal kommuniziert (vgl. C/7/312; C/7/314ff.). Im Pony-Play kommen Körpersprache und Zügelsignale verstärkt zum Einsatz: Peitschen oder Gerten, die im Reitsportbedarf erhältlich und aus der Dressurreiterei bekannt sind, werden je nach individueller Neigungen als Verstärkung und zusätzliche Kommunikationshilfe genutzt (C/10/460f.) oder zum Auspeitschen (vgl. Kap. 3.4) zwecks Schmerzerfahrung eingesetzt (C/11/467ff.; D/7/254ff.). Auch die eigene Fortbewegung wird dem jeweiligen Pet angepasst: Der Hund läuft nun auf allen Vieren (vgl. B/3/114f.), während das Pferd auf zwei Beinen stehen bleibt entweder mit den Händen hinter dem Rücken (als würden sie nicht existieren) oder die Arme werden dem Bewegungsablauf entsprechend mitbewegt (vgl. C/10/421ff.).

Was miteinander gespielt wird (vgl. Kap. 5.6) und wer sich daran beteiligt (vgl. Kap. 5.8), hängt von den Fantasien, Wünschen und Möglichkeiten der Akteur_innen ab.

Petplay – Rollenvielfalt

Als häufigste Rollen im Petplay nennen die Expert_innen übereinstimmend Hunde, Katzen und Pferde (vgl. A/5/163;

B/7/255f.; C/19/794ff.). Aber auch wilde bzw. nicht domestizierte Tiere wie Wolf, Fuchs, Zebra und verschiedenen Wildkatzenarten kommen beim Petplay vor (vgl. C/19/795f.; C/19/811; D/1/24ff.). Eine ihnen bekannte Eulen- und eine Schaf-Rolle stellen eher eine Ausnahme dar (vgl. B/7/254; C/19/812f.).

Rollen, die sich Fabel- oder Mischwesen annähern, schreiben die Befragten eher der Furry-Kategorie zu (vgl. A/5/165ff.; C/19/814ff.) (vgl. Kap. 5.5).

Schweine und Kühe erwähnen zwei der Gesprächspartner_innen (C/19/800; B/7/257), aber beide kennen diese Rollen nicht persönlich.

»Dann gibt es noch mal vereinzelt Rollen wie Schwein oder Kuh, das hört man mal, aber solche Leute habe ich real noch nicht getroffen. So was taucht nur irgendwie in Foren oder so mal auf. Oder Leute tauchen einmal im Chat auf und schreiben: >Oh, keine anderen Schweine da< oder kein Herrchen, was sie direkt an den Strick nimmt, und dann sind die auch wieder weg« (B/7/256–260).

Zu jeder Tierrolle gibt es jeweils auch eine_n Besitzer_in/Halter_in (Owner_in) – hierzu zählen sich A und D.

Bedeutung der (eigenen) Rolle(n)

Für A entspringt die Faszination für seine Rolle einem Kindheitstraum von einem Pferd (vgl. A/8/261ff.). Pferde symbolisieren für ihn Stärke und Eleganz. Zudem verbindet Besitzer_in und Tier eine besondere Beziehung (vgl. A/8/268f.). C verwendet für die Beschreibung seines Bildes vom Pferd fast identische Attribute: »Kraft, Eleganz, Partnerschaft, Vertrauen. Das sind für mich die Aspekte, die ich mit einem Pferd verbinde. Pferde sind unglaublich kraftvolle Tiere« (C/9/415f.). Auch D benutzt Worte wie »Eleganz, Anmut und Kraft« (D/ 20/722; D/20/733), um ihr präferiertes Tier beim Petplay zu beschreiben. A dagegen

umschreibt die von ihm erlebte Rolle des Hundes als »super-süß, drollig und brav« (vgl. A/8/271). B sieht seine Hunderolle eher als gemütlich und bezeichnet sich selbst als »treu« (vgl. B/1/28).

Beim Thema Katzen deutet B im Interview auf eine mögliche Dominanz hin:

»Gerade beim Katzen-Play ist das ne Rolle, wo ich glaube, dass viele Leute die Veranlagung, die sie eh auch als Mensch haben – das Verschmuste, das Verkuschelte – in der Rolle noch mehr ausleben können. Oder sie nutzen das vielleicht sogar so ein bisschen als Alibi, sei es vor anderen oder vielleicht auch vor sich selber, um einfach mehr aus sich rauszugehen. Weil ja Katzen als Tiere doch schon sehr deutlich zeigen, wenn sie gestreichelt werden wollen, solche Sachen. Ich würde schon sagen, das ist Petplay, aber es ist von der Rolle eben anders als ne Pferde- oder ne Hunderolle« (B/13/485–491).

Oder auch wie es Interviewpartner B formuliert:

»das Geborgensein in der Tierrolle, weil als Hund ist ja normalerweise auch eben ein Herrchen, Frauchen da und man wird betüddelt und man wird gekrault und man kriegt sein Fressen hingestellt und man hat in der Ecke seine Kuscheldecke, wo man sich irgendwie hinlegen kann, wenn man Ruhe haben möchte« (B/11/406–409).

5.5 Ist das schon Furry?

Um das Phänomen der Furry-Subkultur (ansatzweise) zu erklären, werden im Folgenden einige Zitate aus den Interviews (A–D) genutzt, da ich bei der Online-Recherche keine eindeutige Definition finden konnte. An dieser Stelle soll das Furry-Phänomen nur kurz erwähnt werden, um den Unterschied deutlich zu machen. In allen Interviewaussagen findet sich ein ge-

meinsamer Grundkonsens: Die Grenzen des Furry-Daseins zum Petplay sind fließend, weshalb es keine einheitliche Definition gibt.

»Furry ist die Darstellung von nicht-menschlichen Wesen [...]. Wie ich es bisher begriffen habe, sind Furrys quasi nicht in einer Rolle, sondern sie sind Tiere« (A/5/172ff.).

»Furrys sind nicht-menschliche Wesen, die ein menschliches Alter Ego haben« (A/5/184).

»Wo die Tiervielfalt wieder größer wird, ist, wenn es in den Furry-Bereich abdriftet. Weil da gibt es alles Mögliche: also Hunde, Wölfe, Katzen, Großkatzen, Pferde, Fantasiewesen, Einhörner, Drachen, Eichhörnchen, Hirsche, Waschbären« (B/7/273ff.).

»In der Furry-Welt ist man zwar auch ein Tier oder ein Mischwesen aus Mensch und Tier, lebt aber als gleichberechtigtes Wesen mit allen anderen Wesenheiten, die da auf der Welt existieren« (B/8/295ff.).

»Im engsten Sinne kann man sagen, dass es sich bei Furrys um Menschen handelt, die sich selbst auch als Mensch-Tier-Mischwesen identifizieren. Minus den sexuellen Aspekten« (C/17/726ff.).

»Ich kenne Furrys, die sagen: ›Eigentlich bin ich so, wenn ich nicht in diesen Körper gezwängt wäre.‹ [...], ›Eigentlich bin ich dieses Tier. Das ist mein Innerstes. Ich bin nur in eine falsche Hülle gezwängt.‹« (C/17/748ff.).

»Das sind welche, bei denen es unheimlich wichtig ist, dass sie einen Komplettanzug aus Fell tragen. Meistens. Wenn ihr präferiertes Tier Fell hat. Es gibt auch Drachen oder so. Da muss es dann nicht unbedingt Fell sein. Aber die wollen wirklich in das Interieur ihres Charakters schlüpfen, meistens« (D/8/264–267).

Gemeinsamkeiten von Petplay und Furry

Wie die Aussagen der Expert_innen zeigen, ist Furry ein sehr schwer einzugrenzendes Thema, deren Grenzen sich fließend in das Thema Petplay erstrecken. Wilcox unterscheidet Furry-Ponys und Rollenspiel-Ponys wie folgt:

»Furry-Ponys beschäftigen sich zumeist damit, ihre Identität als Pferde zum Ausdruck zu bringen. [...] Manchmal stellen sie mehr als ein Tier oder eine fiktive Kreatur dar wie ein Einhorn [...]. Während Rollenspiel-Ponys einen Charakter annehmen, betrachten sich Furry-Ponys zunächst als Pony und erst dann als Mensch« (Wilcox, 2008, S. 5; Übers. d. A.).⁹³

In allen Interviews wurde als Gemeinsamkeit von Petplay und Furry die Darstellung von nicht-menschlichen Wesen bzw. sogenannten Mischwesen aus Mensch und Tier betont (vgl. A/5/172f.; A/5/190ff.; B/8/296ff.; C/18/725ff.):

»Und dann gibt es natürlich irgendwann den Übergang zu Petplay und ich persönlich hab für mich irgendwo die Abgrenzung getroffen, dass beim Petplay Menschen versuchen, Tiere zu verkörpern, und beim Furry Menschen eigentlich gerne diese Tiere wären. Oder diese Tiere in ihrem Innersten, in ihrer Gefühlswelt sind. Das geht schon fast ein bisschen in Richtung Totemtier, Krafttier. Etwas, mit dem sie sich selbst sehr stark identifizieren« (C/17/734–739).

Das kommt den Antworten der Befragten wie »Ich bin mein Tier« (B/11/402) oder »In einen Teilaspekt meiner Selbst

93 »Furry ponies generally concern themselves with expressing their identity as horses. [...] Sometimes they express more than one animal, or fictional creature such as a unicorn or toor. Whereas role-play ponies take on a persona, the furry pony may think of himself as a pony first and a human second« (Wilcox, 2008, S. 5).

schlüpfen« (D/16/591) sehr nahe. Vor allem C betont, dass es sich für ihn um eine »Wohlfühlrolle« (C/16/707) handle:

»>Sich als Tier zu fühlen<, das kann ja wieder Petplay sein. Also wenn ich Pony-Play mache, dann versuche ich den Zustand zu erreichen, mich als Pferd zu fühlen« (C/18/773ff.).

Auch die Beschreibung von D lässt sich so interpretieren, dass es eine starke Identifikation mit der präferierten Tierrolle gibt:

»Ich bin mein Tier oder es kann auch sein, dass ich als ein Tier gehalten werden möchte, aber ich bin es nicht. Es gibt ja auch welche, die sagen, es ist so ein bisschen wie: >Heute mache ich mal das Pferd an. Heute bin ich mal das Pferd. Ich schlüpfe in das Pferd.<, obwohl das Pferd immer ein Teil von mir selbst ist. Das heißt, ich kann es gar nicht ausziehen. Es ist mehr so: >Heute hat es mal Ausgang<. Ohne dass ich jetzt sagen würde, ich hab eine Persönlichkeitsstörung mit mehreren Charakteren. Denn das denken andere dann ja auch. Das ist ja nicht so. Das gehört alles zu mir« (D/17/598–604).

B erklärt auch, sollte sich jemand in seiner Rolle besonders wohl-fühlen, könnte der »Übergang« zum Furry-Bereich »schwammig« sein (vgl. B/8/297f.). Dass »die Grenze fließend« sei, sagen A und C beide wörtlich (vgl. A/6/201f.; C/18/727).

Unterschiede von Petplay und Furry

Die Tierrollen werden in der Furry-Subkultur als vielseitiger beschrieben als jene Rollen, die im Petplay zumeist ausagiert werden (Hund, Katze, Pferd). Bei den Furrys gibt es, so die Expert_innen, Drachen, Einhörner und andere Fantasiewesen (vgl. B/8/280f.) mit teilweise »plüschigen« Outfits, die als weniger fetischisiert wahrgenommen werden (A/5/177ff.). Zudem nennt C im Interview als grundlegenden Unterschied zum Beispiel, dass eine

Tierrolle im Petplay abgelegt werden könne, während ein Furry die Tierrolle als festen Bestandteil der eigenen Identität wahrnehme (sich als Tier fühlen versus das Tier sein) (vgl. C/18/737ff.).

5.6 Petplay als (Rollen-)Spiel

»Dann gibt es den Partner, der das nur ausprobiert, der tatsächlich seine Rolle spielt. Das heißt, er versetzt sich nicht richtig hinein, weil er es nicht kann, weil er sich nicht mit der Rolle identifizieren kann. Er versucht es seinem Partner zuliebe, deswegen tut er so als ob. Das wäre dann wie Theater spielen« (D/6/191–194).

Für alle vier Expert_innen stellt Petplay als Interaktionsform ein Spiel dar, das sie auch als »Spielen« bezeichnen. »Jede Session ist spielen – sonst wäre es Körperverletzung«, präzisiert A seine Haltung zu dieser Frage (vgl. A/2/55ff.). Auch B sagt, Petplay und BDSM werde gespielt, ergänzt aber, dass es Menschen gebe, die es für sich als »leben« kategorisieren, weil es einen intensiven Teil ihres Lebens einnehme (vgl. B/3/105ff.). Demnach fassen es manche als Lebenseinstellung auf (vgl. C/4/161ff.), diese Personen empfinden den Begriff »spielen« bzw. »Spiel« unter Umständen so, als werde ein wertgeschätzter Anteil ihrer Identität herabgewürdigt⁹⁴.

94 Auf der Suche nach einem geeigneten Titel dieses Buches kam die Frage auf, ob »Die wollen doch nur spielen!« passend sei, da, so die Bedenken, Petplay nicht gespielt werde. Wie an dieser Stelle deutlich wird, lässt sich dieser Einwand widerlegen. Zumal die Doppeldeutigkeit des Titels 1. auf die oftmals besänftigenden Worte von Hundebesitzer_innen anspielt, die so versuchen, Personen zu beruhigen, die von ihrem Hund angebellt und/oder angesprungen werden, wodurch gleichzeitig auf eine ähnliche Situation mit einem Human Dog Bezug genommen wird, und 2. auf die seit Anfang der 1990er Jahre existierende (gleiche) Formulierung, die sich im Zuge der Aufklärung und der öffentlichkeitswirksamen Entpathologisierung zunehmend in der BDSM-Subkultur etablierte.

D versteht Petplay ebenfalls als Spiel, differenziert aber zwischen »ausprobieren« und »intensivem Spielen« (vgl. D/4/119f.), um bezüglich Tiefe und der erreichbaren Nähe des Miteinanders Abstufungen vorzunehmen.

Allgemein lassen sich die von den Interviewten beschriebenen Handlungen und Umgänge mit denen mit »echten« (Haus-)Tieren vergleichen: Mit den Hunden wird gespielt und geschmust und auch untereinander wird gespielt (im Rudel) (vgl. B/4/164ff.). Mit den Ponys findet Dressurarbeit statt oder Bodenarbeit wie zum Beispiel Baumstammrücken (vgl. C/7/319ff.), aber auch sie bekommen Schmuseeinheiten (vgl. D/20/793). Welches Tier welche Interaktion bevorzugt oder sich zu einer bestimmten Interaktion eignet, ist »charakterabhängig« (vgl. D/20/719ff.) oder hängt von der individuellen (auch physischen) Konstitution ab:

»Gerade als Pferd hat man ja dann auch Aufgaben, wie eine Kutsche zu ziehen oder irgendwelche Baumstämme von A nach B hinter sich herzuziehen. Und das ist dann schon richtig Sport« (C/7/327ff.).

»Ein Pferd ist kraftvoll, kann Dinge bewegen, ist stark. Dieses Kraftvolle nehme ich auch für mich mit. Es war zum Beispiel durchaus so, dass ich, bevor ich mit Petplay angefangen habe, nicht besonders gut im Training war. Ich war leicht übergewichtig, habe dann aber gesagt: >Okay, wenn ich jetzt mit Pony-Play anfange und eben sage, ein Pferd steht für mich für Kraft<, dann möchte ich für mich auch diese Kraft verkörpern. Was für mich bedeutete, ich habe angefangen, Sport zu treiben, um dieser Rolle aus meiner Sicht gerechter zu werden. Was für mich natürlich einen sehr, sehr, schönen Nebeneffekt hat, dass ich auch im normalen Leben ein recht fitter Mensch geworden bin. Das hat mir die notwendige Motivation gegeben, damit anzufangen« (C/11/479–487).

Ferner spiegelt sich in den Aussagen der Befragten, dass im Petplay sowohl die Wahl der Accessoires (Outfit, Zubehör) als

auch das individuelle Verhalten durch unterschiedliche Faktoren beeinflusst werden. Es lassen sich zwei Kategorien unterscheiden: die Außendarstellung (Präsentieren) und die Selbstwahrnehmung (Fühlen).

Präsentieren

»Ich hatte da einfach in dem Moment das Gefühl, da steht ein Pferd« (A/14/498).

Die Variante des Präsentierens findet sich in allen vier Interviews wieder. Aus der Perspektive der Pets wird eine möglichst realistische Darstellung angestrebt – sowohl im Aussehen als auch im Verhalten.

B selbst könnte für das Ausleben der Rolle gut auf das Tragen einer Maske oder eines Anzugs verzichten: »Wenn ich es tatsächlich für mich mache, um mich in der Rolle wirklich wohlzufühlen, dann benutze ich meistens relativ wenig Kleidung und Accessoires« (B/3/113f.). Weiter ergänzt er:

»Was es dann auch noch gibt, ist so eine Art Petplay – wie soll ich das beschreiben –, um quasi ein bisschen mehr für andere zu zeigen, wo das Pet dann tatsächlich auch eine Rolle spielt für die anderen, um wirklich wie ein Tier auszusehen. Dann gucke ich auch mehr darauf, irgendwie schöne Pfötchen zu haben und eine Hundemaske, die wirklich wie ein Hund aussieht« (B/4/125–129).

In seiner Erzählung berichtet C sogar, »stolz [zu] sein« (C/5/193–197) auf die eigene, möglichst realistische Darstellung:

»Und dann hab ich das andere Extrem kennengelernt, wo der Mensch, der in die Tierrolle schlüpft, diese Rolle sehr, sehr freiwillig annimmt. Für ihn ist das Ganze dann eher ein Rollenspiel dahingehend, dass er versucht, sich in die Psyche des Tieres hin-

einzuversetzen und quasi das Tier zu werden. Und er ist auch stolz darauf, wenn er es schafft, dieses Tier möglichst realistisch zu verkörpern. Das ist dann eher eine Wohlfühl-Rolle« (C/5/193–197).

Ist C alleine als Pferd unterwegs, empfindet er die Situation manchmal weniger als Spiel, vielmehr geht es ihm dann darum, »sich [zu] zeigen« (vgl. C/4/155ff.).

Masken haben auch Nachteile: Das Atmen fällt schwerer und in der Rolle des Hundes ist es erheblich schwieriger, Spielzeug aufzuheben oder zu fressen und zu trinken (vgl. B/3/117ff.), auch der Blickkontakt, der für die Kommunikation miteinander wichtig ist, wird dadurch eingeschränkt oder sogar unmöglich (vgl. C/8/378ff.).

Fühlen

»Das erste Ziel für mich ist, dass ich demjenigen, der mit mir zu tun hat, der mit mir spielt, glaubhaft verkörpere, dass er es mit einem realistischen Pferd zu tun hat. Wenn ich das mache und mich quasi erst mal in diese Rolle rein begebe und diese Rolle spiele, und wenn eine gewisse Bindung zu der Person da ist und die Situation es erlaubt, dann kann ich einfach auch geistig abschalten, dann schaffe ich es vom Schauspielern wirklich auf eine instinktivere Denkebene runterzuschalten. Ich höre auf, alles, was ich tue, zu analysieren und zu hinterfragen, und mir eben keine Gedanken mache wie >Okay, was wäre jetzt der nächste Schritt, den ein echtes Pferd machen würde? Wie würde ein Pferd jetzt in dieser Situation reagieren?<, sondern ich schaffe es, tatsächlich auf diese Ebene runterzukommen. Ich reagiere einfach. Ein Ball kommt plötzlich in den Blickwinkel geflogen und ich scheue, erschrecke mich. Was ich als Mensch nie machen würde. Oder wo ich mir eben am Anfang noch sagen würde: >Okay, da kommt jetzt ein Ball geflogen. Ein richtiges Pferd würde jetzt scheuen, also scheue ich.< Und ganz,

ganz selten, wenn ich wirklich richtig in diesem Flow drin bin und mich auch wirklich mal in diese Rolle rein begeben konnte, ist es mir dann eben passiert, dass ich auf diese geistige Ebene gelangte« (C/6/276–290).

Für A ist die Owner-Rolle ein Teil seiner selbst, den er auslebt (vgl. A/3/82). Ähnlich ist es für B. In seiner Tierrolle legt er keine charakteristische Eigenart an den Tag, die er nicht auch als Mensch besitzt und fühlt (B/10/396ff.). Wenn nicht das Darstellen des Hundes im Vordergrund steht, nutzt er andere und weniger Accessoires (vgl. B/3/123ff.).

Im Interview erklärt C anhand eines Beispiels, was er unter »in die Rolle finden« versteht:

»Die Leute begeben sich dann einfach wie in einem Rollenspiel in diese Rolle, wie ein Schauspieler, und verlieren sich dann in dieser Rolle, indem sie versuchen, in dieses Mindset und diese Gefühlswelt reinzukommen, sodass man sich zumindest vorstellen kann, wie ein Hund oder ein Pferd vielleicht denkt. Wenn sie diese instinktivere Ebene erreichen, dann ist denen egal, ob sie ihre Hände benutzen können, weil in ihrer Selbstwahrnehmung haben sie in dem Moment gar keine Hände« (C/6/247–252).

Auch D spricht ihr Pony mit »Pony« an, sie nimmt es nicht losgelöst von seiner Rolle wahr (vgl. D/12/421f.). Zu ihrer Rolle als Ownerin sagt sie:

»Das Ziel bei der Sache ist ja zum Beispiel, dass das Pet von mir kontrolliert wird, im Idealfall. Und zwar so, dass er seinen Kopf komplett abschalten kann und ich ihm wirklich vorgebe, wo er lang zu gehen hat. [...] Ich kann versuchen, bei ihm sozusagen diesen Schalter umzulegen, sodass er wirklich vergisst, dass er real der Kassierer im Supermarkt ist, und jetzt das Pony sein kann, das von mir gelenkt wird und macht, was ich möchte. Diesen Zustand möchte ich erreichen« (D/3/99–111).

Die emotional-psychische Selbstwahrnehmung beschreiben B und C auch als »Urlaub vom Menschsein« (vgl. B/11/403) bzw. als »Urlaub von mir selbst« (C/4/170f.):

»Für mich ist Petplay einfach ein Urlaub von mir selbst und deswegen bezeichne ich das Ganze auch als Spiel. Ähnlich als würde ich irgendwo hingehen und Fußball spielen oder einem anderen Hobby nachgehen, dient es mir dazu, einfach für eine gewisse Zeit lang aus dem normalen Alltag mit einkaufen gehen, arbeiten gehen, Kind versorgen ein bisschen auszubrechen und mal was zu machen, was anders ist. Und wo man sich dann einfach auch ein bisschen drin verlieren kann« (C/4/170–175).

Für C bedeutet das Abschalten des Kopfes, das Erreichen einer instinktiveren Ebene Entspannung.

»Das ist unglaublich entspannend, weil man sich eben nicht mehr über alles Gedanken macht. Du bist einfach nur noch da und reagierst und existierst und interagierst mit deinem Partner, ohne dir Gedanken über irgendwelche Erwartungshaltungen zu machen oder wie du jetzt reagieren solltest, was du machen solltest – du planst einfach nicht« (C/7/290–294).

Für C ist Petplay ein Hobby (er benennt es an verschiedenen Stellen im Interview auch als eben solches). Für ihn vereint es die Aspekte Freundschaft, Freizeitgestaltung, Interaktion (Üben) mit seiner Partnerin sowie sportliche Aktivitäten (vgl. C/4/172ff.; C/10/447ff.; C/20/840ff.; C/11/484ff.).

5.7 Petplay als BDSM-Variation

»Also für mich beginnt BDSM oder D/S in dem Moment, wo ich mit Machtabgabe spiele. Und das können mit Seidentüchern verbundene Augen und leicht gefesselte Hände sein, aber schon da

spielst du einfach mit Machtabgabe und Macht. Und Petplay hat halt definitiv was mit Dominanz und Submission zu tun. Also zumindest für mich als Owner« (A/2/64–68).

Die vier befragten Expert_innen sehen zwischen Petplay und BDSM verschiedene Zusammenhänge sowie Überschneidungen und betrachten beide als »nicht unbedingt verschiedene Sachen« (vgl. B/2/42ff.), Petplay als »kein eigenes Thema«, nur als »eine weitere Ausprägung im BDSM-Bereich« und »eine weitere Vielfalt« in der BDSM-Szene (vgl. C/15/645ff.). Den Aspekt von D/S-Strukturen erwähnen alle Interviewpartner_innen als Teil von Petplay, da sich zwei Personen in unterschiedlich »machtvoller« Positionen begeben: die eine führt und die andere wird geführt.

Auch B zufolge sind im Petplay D/S-Strukturen vorhanden:

»Es gibt einen aktiven und passiven Part, einer ordnet sich dem anderen unter. Die Mechanismen, die dabei ablaufen, dürften ziemlich gleich sein. Ob man das jetzt Domse und Sklave oder Frauchen und Doggy nennt oder wie auch immer – das äußere Setting ist vielleicht ein anderes, aber die Mechanismen dürften ähnlich sein« (B/13/496–499).

Die Befragte D nimmt folgende Perspektive zu D/S ein: »Aber die D/S-Struktur ist da eigentlich ganz wichtig. Deswegen würde ich nicht unbedingt sagen, dass man Petplay losgelöst von BDSM betrachten kann« (D/6/219f.).

Dass von außen betrachtet einige Elemente wie Leinen oder Halsbänder dem BDSM zugehörig oder ähnlich interpretiert werden, erscheint naheliegend (vgl. B/13/494ff.; C/13/571ff.). Doch unterscheidet sich die von den Interviewten dargestellte Version des freiwilligen und eigenmotivierten Petplays (vgl. A/12/425; C/5/193ff.) von eben jenem Bild, bei dem jemand die Tierrolle aufgezwungen bekommt, wie das im BDSM der Fall ist:

»Und wenn ich etwas öffentlich mache, das unbeteiligte Leute sehen können, dann versuche ich eben auch die sexuellen Aspekte,

die man da vielleicht reininterpretieren kann, so gering wie möglich zu halten. Indem ich zum Beispiel zeige, dass ich Spaß habe, dass ich lächle und den Leuten eben nicht das Bild gebe, das sie in ihrer Fantasie gerne hätten, wenn sie das damit assoziieren. In der typischen Gedankenwelt bist du, wenn du als Pferd zum Beispiel eine Kutsche ziehest, der arme Sklave, der ausgepeitscht und angetrieben wird, um diese Kutsche zu ziehen« (C/22/936–942).

Für C gehört die Variante, in der man in die Tierrolle gezwungen wird, auch zum Petplay (vgl. C/4/182ff.), wo hingegen B differenziert:

»Es gibt ja die aus dem BDSM kommende Variante, dass ein Dom/eine Domse ihren Sklaven noch mehr entrehtet, ihn nur noch wie ein Tier behandelt. Und dann gibt es ja auch die Variante, dass sich Leute in der Petrolle wohlfühlen und sich wirklich wie ein Tier fühlen, was dann schon wieder wenig, wie ich finde, mit BDSM zu tun hat« (B/2/44–48).

Erniedrigungen, in der Regel ein Teil von BDSM-Praktiken, wünschen sich laut D viele Pets (vgl. D/22/816ff.) und C vermutet den Entstehungursprung von Petplay an genau dieser Stelle:

»Für mich ist es nicht mehr so, dass ich Petplay pur dem BDSM zuordnen würde. Aber so hat es sich entwickelt. Soweit ich weiß, hat sich Petplay eben aus dem BDSM heraus entwickelt, nämlich auf der Erniedrigungsschiene: >Ich behandle dich jetzt wie ein Tier. Du bist gebunden, gefesselt, du kannst dich nicht wehren. Du wirst wie ein Tier behandelt. Das ist eine Erniedrigung für dich, wie ein Tier behandelt zu < « (C/13/571–575).

Für C spielt die Partnerschaftlichkeit im Pony-Play eine wichtige Rolle, die er etwas abweichend von »klassischen« D/S-Rollen beschreibt:

»Ein Hund hat ja zu seinem Besitzer oft eine sehr, sehr vertrauensvolle und sehr, sehr enge, tiefe Beziehung oder man baut, wenn man sich eine Weile mit einem Pferd auseinandergesetzt hat und lange mit ihm geritten ist, dann auch so ein Vertrauen auf. Man weiß, was man voneinander erwartet, was man voneinander möchte, und das hat dann einen wesentlich stärkeren partnerschaftlichen Charakter. Und dieses Extrem würde ich zum Beispiel gar nicht als BDSM bezeichnen. Das ist für mich eher eine Form von purem Rollenspiel« (C/5/202–208).

Der Bondage-Aspekt scheint ebenfalls von Bedeutung. Wilcox erwähnt diesen Aspekt in ihrem Buch (vgl. Kap. 3.5), auch B spricht von Pfotenhandschuhe, die seine Hände einschränken, damit er diese nicht versehentlich wie menschliche Hände benutzt. Dadurch fühlt sich seine Rolle realistischer an (vgl. B/4/139ff.). Auch C ordnet seine Neigungen in die Kategorie Bondage ein:

»Er als Dogplayer möchte als Tier, zum Beispiel als Hund, nicht in der Lage sein, seine Hände zu benutzen. Einfach, weil es für ihn zur Tierrolle nicht dazugehört. Da kommt dann ein Bondage-Aspekt aus dem BDSM mit rein, indem man zum Beispiel Handschuhe übergezogen bekommt, die so gepolstert sind, dass man seine Finger nicht mehr benutzen kann. Man kann dann nichts mehr greifen, man ist also in seiner Mobilität eingeschränkt« (C/5/224–228).

Weiter heißt es:

»So ist es durchaus auch bei mir, wenn ich in der Rolle drin bin. Dann finde ich es auch interessant, nicht alleine aus der Rolle rauszukommen. Sprich, hier ist auch ein gewisser Bondage-Aspekt mit bei, indem mir meine Hände gefesselt werden, ich mich nicht selbst aus dem Kostüm befreien könnte« (C/6/263–266).

Das Bondage-Thema bestätigt auch D:

»Bei vielen geht es auch darum, sich nur eingeschränkt bewegen zu können. Im Pony-Play, da fehlen zum Beispiel die Hufe, ähnlich wie Dog-Playern die Pfoten, die tun dann so, als haben sie keine Finger mehr und wollen an die Leine gelegt werden. Das sind ja schon Sachen, wo die Bewegungen noch mit eingeschränkt werden. Und bei den Pony-Playern ist es noch häufig extremer. Die haben dann noch Geschirr an und werden noch irgendwie festgemacht. Das Festgebundenwerden ist immer ganz toll« (D/7/234–239).

Eine andere dem BDSM angehörige Praktik ist das Zufügen von Schmerzreizen und das Empfangen eben jener. Während A und C für sich keine S/M-Aspekte in ihrem Petplay wünschen (vgl. A/3/93ff.; C/10/461ff.), haben B und D damit durchaus Erfahrung gemacht:

»Als Subbie will ich dann tatsächlich schon unterworfen und auch geschlagen werden und das ganze Drumherum, während für mich als Pet Schlagen bis auf ganz, ganz wenige Ausnahmen zum Beispiel überhaupt nicht geht. Ja, und das krachte bei mir dann irgendwann mal ziemlich heftig aufeinander. Ich hab dann bestimmt so ein halbes Jahr gebraucht, ehe ich das so für mich sortiert hatte, dass es tatsächlich unterschiedliche Rollen sind mit unterschiedlichen Vorlieben, die alle ihre Zeit haben, um ausgelebt zu werden, aber eben jeweils in einem anders aussehenden Setting« (B/2/66–72).

Für D kann Schlagen und Geschlagenwerden zu einem Teilaспект ihres Petplays werden (vgl. D/7/254).

5.8 Wer mit wem oder doch alleine? – Beziehungskonzepte im Petplay

Bei A und B wird im Verlauf des Interviews nicht deutlich, in welcher Beziehungsform sie aktuell leben. C fokussiert sich in seinen Erzählungen auf die Interaktion und das Üben

5 Ergebnisse der Expert_innenbefragung

mit einer Person (C/10/438ff.), während D ausführlicher darauf eingeht, in welchem Rahmen sich ihr ausgelebtes Pony-Play abspielt. Sie beschrieb eine »Grundbeziehung« und mehrere weitere Pony-Play-Partner, mit denen sie teilweise auch intime Beziehungen führt:

»Also wenn man es denn dann verallgemeinern will, habe ich eine ganz normale Grundbeziehung, an der nicht zu rütteln ist und mit der ich sehr glücklich bin, nach vielen Jahren des Ausprobierens und Suchens, glaube ich, dass es bei dieser auch so bleibt« (D/2/60ff.).

Weiter sagt sie:

»Ich muss ja sagen, ich bin so ein richtiger, kleiner Pony-Messie. Das kommt ja nicht von ungefähr: Ich ziele darauf ab – ich will ja mal eine Kutsche haben. Also brauche ich ein Gespann. Und da sammle ich gerade für« (D/2/47–50).

Und:

»Gerade bei den Pony-Play-Partnern sind es meistens Beziehungen, die für mich intim sind. Selbst wenn die intime Beziehung nur rein mental ist. Das ist ganz wichtig, dass die Bindung sehr, sehr stark ist. Ich kann auch Pony-Play mit jemandem machen, bei dem das nicht so ist. Dann gibt es aber nicht die Tiefe von Emotionen, die ich gerne hätte. Es gibt auch Ponys, die ich kenne, die ich auch mal im Gespann oder mal so lenke, aber mit denen ich keine tiefere Beziehung habe oder zumindest nur eine platonisch-freundschaftliche« (D/12/399–404).

In den Aussagen von B, C und D spiegelt sich eine gemeinsame Perspektive auf die Pets wider, dass eine Bezugsperson zwecks Interaktion eine zentrale Rolle spielt. B gibt an, auch mal alleine oder nur mit anderen Pets zu spielen:

»Ich mach das durchaus auch alleine bzw. mit anderen Tieren zusammen. Sozusagen wie im Rudel. Auch schon mal, aber letztlich gehört schon jemand dazu, der sich dann eben auch um mich als Tier kümmert« (B/4/164ff.).

Im Gegensatz zu B ist für C eine Bezugsperson sehr wichtig:
»Also ich brauche eine Bezugsperson. Jemanden, mit dem ich das zusammen machen kann. Alleine macht die Tierrolle keinen Spaß« (C/4/152f.). Zum Spiel der Pets untereinander sagt D:

»Es gibt auch welche, die damit zufrieden sind oder damit zufrieden sein können, das für sich alleine zu machen. Deshalb würde ich nicht sagen, es muss das haben. Es gibt immer Ausnahmen von der Regel. In der Regel ist man zu zweit oder mit mehreren zusammen. Es gibt da auch welche, die es total toll finden, wenn sie eine Herde oder was auch immer sind. Das gibt es auch« (D/6/215–219).

Außerdem scheint es einen Konsens unter den Befragten darüber zu geben, dass eine Art »Petplay-One-Night-Stand« bzw. das Spiel mit fremden Personen unerwünscht ist. Während für B vor allem Vertrauen eine wichtige Rolle spielt (vgl. B/10/370f.), möchte C eine Art emotionale Beziehung zu der Person haben, mit der er spielt und in deren Verantwortung er sich begibt (vgl. C/3/117ff.). Auch für D sieht die Petplay-Interaktion als eine Art »Vertrauenssache« an, für die man sich etwas kennenlernen und sympathisch finden muss (vgl. D/2/69.; D/3/77f.). D führt meist intime Beziehungen, wofür eine starke Bindung nötig ist (vgl. D/11/399ff.).

5.9 (A-)Sexualität im Petplay

»Ich dachte auch am Anfang, dass Petplay zum Beispiel grundsätzlich sehr sexualisiert ist« (C/2/76f.).

Wie sich bereits in der Kurzbeschreibung der Befragten (vgl. Tab. 1) zeigte, haben alle vier eine erkennbare Haltung zum Thema Sexualität und Petplay. Für A, B und C ist Petplay eher asexuell konnotiert. Sie wollen und haben keinen Sex in der Rolle als Pet oder als Owner_in. A betont immer wieder, dass seiner Ansicht nach sexuelle Komponenten nicht zum Petplay gehörten und er jede sexuelle Handlung meide (A/1/26f.; A/2/43ff.; A/2/73f., A/3/76; A/7/249; A/12/409ff.), da die Verschränkung von Petplay und Sexualität einer männlich-pornografischen Darstellung entspringe, ein Klischee, das er persönlich ablehne (A/1/22f.). Sexuelle Handlungen sind aus dem Petplay heraus laut B möglich, aber dann »wechsle« er sozusagen vom Pet in die Rolle eines Furrys (B/2/75ff.). Er kennt auch die Variante, dass es von vornherein ein sexuelles Petplay sein kann (B/3/89ff.), hier spielt sein Latexfetisch keine unbedeutende Rolle:

»Während im, ich sag jetzt mal, heterosexuellen Bereich die asexuelle Petplay-Variante deutlich die dominierende ist, ist das im schwulen Bereich nicht ganz so. Da würde ich sagen, es ist das mehr ausgeglichen« (B/5/197ff.).

C hat versucht, in seiner Rolle/in seinem Outfit mit seiner Partnerin Sex zu haben, aber beide stellten dabei fest, dass es ihnen »nichts gibt« (C/16/691ff.). Bondage-Variationen und Materialien sind ihm wichtiger: »Es ist erotisch, weil es mich einfach ästhetisch anspricht, aber interessanterweise nicht sexuell« (C/16/687f.). D kennt sowohl sexuelles Petplay als Wildkatze (D/11/373ff.; D/11/386ff.) als auch sexuelle Erregung in der Rolle als Ownerin (D/10/331ff.; D/10/344ff.; D/10/352f.). D führt mit ihren Ponys intime Beziehungen, in denen es auch zu sexuellen Handlungen kommt. Diese finden während des Spiels oder im Anschluss als Belohnung für braves Verhalten statt (D/11/405ff.; D/11/414).

Besonders auffällig sind die in den Interviews angesprochenen Aspekte »Erotik« und »Erregung«, die für das medial

dargestellte Konzept eines »erotischen Rollenspiels« sprächen. Inwiefern Petplay als Vorspiel genutzt wird und deshalb trotz asexuellen Handlungen als sexuelle Handlung verstanden werden kann, bedürfte weiterer, vertiefender Forschung. D beschreibt in diesem Zusammenhang mehrere Situationen, von denen ich hier zur Verdeutlichung zwei wiedergebe:

»Beim Petplay ist definitiv eine sexuelle Komponente mit dabei. Definitiv. Das bedeutet nicht, dass beim Petplay an sich etwas Sexuelles passieren muss. Wenn ich mit meinem Pony in den Wald gehe und wir eine Sulky-Ausfahrt machen oder ich ihn dressiere, berühre ich dabei niemals sein Geschlecht und er nicht meins. Es kann zwar mal passieren, aber es passiert eher nicht. In der Regel sind wir beide dabei auch völlig angezogen. Passiert ja auch draußen. Trotzdem hat es was sehr Erotisches. Trotzdem sind wir dabei erregt. Nicht in jeder Situation, aber wenn es schön ist, dann doch« (D/9/319–325).

»Das kann schon beim Packen anfangen: Wenn ich die Zügel in der Hand habe und fest um meine Hand wickle oder wenn ich die Reitgerte in die Hand nehme. Häufig ist es sehr kopfgesteuert. Petplayer sind in der Regel sehr kopfgesteuert, glaub ich. Oft sind es die optischen Reize, weswegen man sich da auch rein begibt. Nicht nur, aber auch. Es geht auch gerade für das Pet darum, sich in gewissen Grenzen zu bewegen. Eingegrenzt zu werden – gerade beim Pony-Play. Da ist dann alles Mögliche erotisch. Wenn ich dabei Latex trage, ist das für ihn total toll. Obwohl das nichts Petplay-spezifisches ist. Es ist aber auch erregend, wenn ich es nicht trage und er von mir einfach nur festgemacht wird oder es kann der Geruch seiner Maske sein, das Tragen der Trense, das Eingesperrtsein in den Huf-Handschuhen, mich ziehen zu müssen, von mir dressiert zu werden, die Bewegungen auszuführen, die ich ihm vorgebe, von mir dabei gezüchtigt zu werden. Und für mich ist der Anblick oder die Situation, ihn zu unterwerfen, so Momente, die erregend sind« (D/10/331–341).

Fetisch im Petplay

Das Wort Fetisch⁹⁵ benutzten die Befragten nicht im klinisch-pathologischen Sinne⁹⁶. A spricht über seinen tendenziellen »Lederfetisch« (A/7/228ff.), sofern man es überhaupt so nennen möchte, der Fokus auf Army-Tarnmuster sei noch ausgeprägter bei ihm (A/7/233). Die vielfältige Latexkleidung (Masken, Pfeoten, Anzug) ermöglicht es zum Beispiel B, seinen »Latexfetisch« auszuleben (B/3/124f.). C findet Latex zwar optisch ansprechend, aber in der Praxis unpraktisch (C/9/388ff.). Die Optik spielt für ihn insgesamt eine bedeutende Rolle (vgl. C/6/259ff.). Zum Leder als vielseitiges Material sagt er:

»Und prinzipiell finde ich Leder halt auch interessant. Einfach die Art und Weise, wie sich Leder anfühlt und riecht. Und dann die einschränkenden Eigenschaften von Leder: gerade, wenn du so einen Harnisch um deinen Körper herum hast und den auch wirklich am Körper spürst. Das ist für mich interessant« (C/9/398).

Dazu passen auch die Beobachtung von D, die Materialfetische (Leder, Latex, Lycra) in der Petplay-Subkultur als häufig verbreitet wahrnimmt (D/7/247).

95 Im allgemeinen Sprachgebrauch hat sich »Fetisch« bekanntlich als eine Umschreibung durchgesetzt, mit der eine ausgeprägte (auffällige) Vorliebe oder Begeisterung umschrieben wird. »Ich habe einen Schuhfetisch« meint nicht, dass eine Person sexuelle Erregung und Befriedigung ausschließlich durch z. B. rote High Heels erlangen kann, sondern dass sie sehr gerne neue Schuhe kauft, viele Schuhe besitzt und/oder besondere Schuhe trägt. Im Kontext der Interviewaussagen zeigt sich, dass zwar eine Erregung durch bestimmte Materialien (Anblick, Gefühl, Geruch) möglich ist, aber konträr zum asexuellen Empfinden der Gesamtsituation steht.

96 Nachzulesen unter 302.81 im DSM-IV-TR (2000) oder unter F65.0 im ICD-10 (2013).

Sexarbeit und Petplay

Das Thema Sexarbeit kommt nur im Interview mit B näher zur Sprache, als es um Schweine-Petplay (vgl. Kap. 5.4) geht:

»Das ist eigentlich irgendwie ein völlig eigener Bereich für sich, der mit dem Nicht-Bezahlbereich eigentlich fast keine Überschneidung hat. Also ich wüsste jetzt auch nicht, dass die Petplayer, die ich kenne, das so in der normalen Community ausleben, dass die auch bezahlte Dienstleistungen an der Stelle in Anspruch nehmen. Also von daher kann ich wenig zu dem Bezahlsektor sagen« (B/7/265–269).

5.10 Orientierungen, Identitäten und andere Rollenklischees im Petplay

Auf der Suche nach einer Antwort auf die Frage nach Rollenklischees innerhalb der Petplay-Subkultur äußern sich die Befragten ähnlich.

Sexuelle Orientierungen, Geschlechtliche Identitäten

Eine größere Petplay-Gruppe (primär Hunde) findet sich B zufolge in der schwulen Community (vgl. B/5/196f.), C bezeichnet dagegen Dog-Play als »klassisch schwul geprägt« (C/13/550ff.). Außer B hat keine_r der Expert_innen Kontakt zur oder näheres Wissen über die schwule Petplay-Community.

Im Gespräch mit B kam die Frage auf, ob für ein asexuell konnotiertes Petplay die sexuelle Orientierung bei der Partner_inwahl überhaupt eine zentrale Rolle spielt, woraufhin B zu Bedenken gibt:

»Dann gibt es eben auch die Leute, die Petplay zwar als einen Aspekt betrachten, aber mit dem Partner/der Partnerin auch noch

andere Dinge tun möchten, woraus dann, glaub ich, wieder das Bedürfnis erwächst, doch einen der eigenen sexuellen Orientierung kompatiblen Partner zu haben. Also zum Teil, denke ich, ist das Gegenüber – nein, das denke ich nicht nur, es war bei mir und bei einigen anderen auch so –, oft fürs reine Petplay egal. Da ist es mehr ne Frage, wie viel Vertrauen man zum Gegenüber hat, weil man sich ja doch in gewisser Weise auch ausliefert« (B/10/365–371).

Zum Thema geschlechtliche Identitäten hat C folgenden Eindruck:

»Ich bin auch der Meinung, festgestellt zu haben, dass im Petplay-Bereich, das ist aber rein subjektiv, der Anteil an Menschen mit Transidentität, also Transvestit oder auch transsexuell, im Durchschnitt höher ist als zum Beispiel in anderen BDSM-Spielarten« (C/11/494–497).

Rollenverteilungen

Alle Expert_innen positionieren sich zur Frage von Rollenkliches mit viel Vorsicht, was für keine stark ausgeprägte Eindeutigkeit solcher Klischesse, sondern eher für eine existierende Vielfalt innerhalb der Subkultur spricht.

A sieht eine ungefähr gleiche Verteilung im Pony-Play, wohingegen in der subjektiven Wahrnehmung von C und D ein eher männlich dominiertes Pony-Play existiert (vgl. C/12/535ff.; D/21/762ff.).

Menschliche Hunde, wie schon von C als »klassisch schwul geprägt« (vgl. C/13/551f.) interpretiert, werden B zufolge außerhalb der schwulen Petplay-Community zumeist von männlichen Personen dargestellt (vgl. B/12/456ff.).

5.11 Outing und Petplay

Die befragten Expert_innen A, B und C geben an, auch Personen außerhalb der BDSM- und Petplay-Subkultur, die also selbst nicht Petplay betreiben, von ihren Aktivitäten erzählt zu haben.

Freundeskreis, Beziehung und bestimmte Mitglieder seiner Familie wissen von A, was er tut (vgl. A/4/140ff.). Während seiner Universitätszeit trug B im Alltag für die Öffentlichkeit sichtbar Halsband und Tail⁹⁷. Er erzählt, dass »keine fünf Leute« nachgefragt hätten, was es damit auf sich habe (vgl. B/14/530f.). Als er seinem Bruder davon erzählt, reagiert dieser B zufolge »neutral« (vgl. B/14/544).

Auch C stellte fest, dass es keinerlei Probleme gebe, wenn er mit dem Thema offen und mit einer gewissen Selbstverständlichkeit nach außen umginge:

»Ansonsten wissen es auch eine Menge Freunde außerhalb des BDSM-Kreises. Denen habe ich es dann irgendwann einfach mal erzählt, weil ich auch keine Lust habe, mich zu verstecken, und auch der Meinung bin, da ich nichts Schlimmes mache, können sie es auch wissen. Es hat sie nicht großartig verstört. Ich habe mich irgendwann auch mal gegenüber meinen Eltern geoutet, einfach weil ich auch da nicht anfangen wollte, meine Eltern zu belügen. Als ich zum Beispiel mit Petplay angefangen habe, fing ich auch an, relativ viel zu reisen, unterwegs zu sein, um Freunde und Veranstaltungen zu besuchen oder um an Christopher Street Days teilzunehmen. Meine Eltern haben mich natürlich irgendwann mal gefragt, warum ich jetzt so viel reise und so oft unterwegs bin. Ich hatte halt keinen Bock zu lügen« (C/20/835–844).

D machte hingegen eher negative Erfahrungen, sobald sie versuchte, Outing-Gespräche zu führen, weshalb sie seither diese zwei Welten voneinander trennt (vgl. D/14/507).

⁹⁷ Engl.: Schwanz i. S. v. Rute eines Tieres (hier: Hund).

5.12 (Mediale) Außenwahrnehmung und -darstellung

Bevor sich A näher mit Pony-Play beschäftigte, hatte er ein bestimmtes Bild davon im Kopf: »So ein kleines, nacktes Mädchen rennt irgendwie angeschirrt vor nem Sulky und ein dicker, fetter, alter, hässlicher Kerl sitzt hinten drin und wabert sich da einen ab« (A/1/21ff.). Auch einem Partner von D ist dieses Bild bekannt, wohingegen D selbst sich eher eine Mistress auf der Ponykutsche vorstellte (vgl. D/21/768ff.).

Wenn C sich in seinem Pferd-Outfit in die Öffentlichkeit begibt, bemüht er sich um eine möglichst geringe sexuelle Konnotation in seinem Auftreten (vgl. C/16/670ff.). Vor allem die Reaktionen von Kindern findet er nennenswert:

»Und die Kinder verstehen sofort, worum es mir zumindest persönlich dabei geht. Dass es eben ein Spiel ist. Ganz salopp gesagt, mache ich das, was ich als kleines Kind auch schon gemacht habe: Pferdchen spielen« (C/16/682–685).

Auch D machte bereits Erfahrungen mit den Reaktionen von Kindern. Es waren zufällig ein Kind und die Nachbarstochter da. Beim Anblick des Play-Ponys sagte die Nachbarstochter:

»>Wenn ich groß bin, will ich auch mal so eine Maske haben.< Und mein Freund hat ihr dann mal seine Maske gegeben, weil die auch ein bisschen kleiner ist und nicht so schwer wie die ganzen Pferdeköpfe. Sie ist dann damit rumgelaufen und war total glücklich. Und dann haben die beiden gefragt, ob sie mit dem Sulky fahren dürfen, und dann sagte die Mama [der Nachbarstochter]: >Frag doch mal das Pony, ob er nochmal mit euch rumfährt.< Und dann hat er sich nochmal festgemacht und ist nochmal mit denen um den Block gefahren. Das war dann schon ganz niedlich. [...] Und da standen Eltern mit ihrem Kind am Straßenrand und das Kind war vielleicht so fünf oder sechs und stand da mit großen Augen und hat [Name]

angeguckt. Und ich fragte: >Na, willst du mal streicheln?<, und sie nickte mit ganz großen Augen und hat sich voll gefreut. Für die ist das nur ein Pferd. Ein verkleideter Mensch als Pferd. Und nichts anderes« (D/15/546–558).

B vermutet, dass die (medial-)öffentliche Wahrnehmung auch durch das Verhalten in der Subkultur selbst geprägt wurde:

»Und sonst eher vielleicht so ein Trend, würde ich sagen, wie es im BDSM-Bereich auch gibt, dass viele Weibchen nicht ganz so, ich sag mal, medial und öffentlichkeitswirksam auftreten, wie das die Männchen zum Teil tun« (B/12/459ff.).

5.13 Petplay als Zoophiliekompensation?

Zu »Zoophilie und Petplay« und der damit zusammenhängenden Behauptung, »Petplay sei eine Kompensation zoophiler Fantasien«, äußern sich alle Expert_innen. Ihnen allen ist der Begriff »Zoophilie« geläufig. Den jeweiligen Definitionen ist gemeinsam, dass es um weit mehr als »Tiere ficken«⁹⁸ geht. B, C und D berichten, dass sie von vereinzelten Personen wüssten, die eine zoophile Neigung bei sich erkennen (vgl. C/23/975ff.; D/24/890f.):

»[I]n diesem ganzen Umfeld [...] [von] Petplay und Furry gibt es wiederum auch Personen, die außer diesem Ganzen auch noch das Attribut Zoophilie irgendwie auf sich draufstempeln können« (vgl. B/16/622ff.).

B grenzt die Zoophilie, die oft mit Petplay assoziiert wird, deutlich als separaten Bereich ab, so wie die verschiedenen Eigenschaf-

98 Das Spektrum reicht von sexuellen Anziehungsgefühlen bis hin zu tatsächlichen Handlungen mit oder an dem Tier.

ten eines Menschen nebeneinanderstehend betrachtet werden können (B/16/624f.). Vielmehr nimmt er Zoophilie als ein von außen in Petplay hineinprojiziertes Thema wahr, das nicht aus der Subkultur heraus entstand und dem pro-aktiv entgegentreten wird, und zwar mittels Aufklärung und einem offenen Umgang mit dem Thema (vgl. B/18/664f.; B/18/691ff.). Ferner erklärt B:

»Zoophilie taucht in dem Zusammenhang immer mal wieder auf, hat aber mit Petplay quasi null zu tun. [...] Vielleicht noch am ehesten: Wenn mal Pferde-Player_innen unterwegs sind, die vor ein Sulky gespannt wurden, und dann vielleicht eine echte Kutsche mit dabei ist oder so in der Richtung. Aber da sind die echten Tiere ja eher, ich sag mal, Dekoration – das ist zwar jetzt ein etwas mieses Wort dafür –, aber so in der Art ist es, aber nicht so, dass mit den echten Tieren direkt so [etwas] stattfinden würde. Oder was es auch gibt, gerade bei den Pferd-Player_innen, dass sie in einer Box im Stall übernachten, während dann ein, zwei Boxen weiter auch die echten Pferde stehen. Mit den echten Pferden passiert nichts weiter, es geht dann nur um den Rahmen und die Situation selbst, dass hier echte Pferde sind, um der Rolle noch näherzukommen« (B/16/621–637).

A betont mehrfach seine Haltung, dass sexuelle Handlungen jeglicher Art nichts im Petplay verloren haben (vgl. Kap. 5.9). Der Ansicht nach von B stehe einem Zusammenhang von zoophiler Kompensation und asexuellem Petplay allein schon der Aspekt der Asexualität aller Petplay-Handlungen entgegen⁹⁹ (vgl. B/17/640f.):

99 Sofern in diesem Kontext von Bestiality die Rede ist, wo Tiere aktiv in sexuelle Handlungen involviert und/oder auch berührt werden etc. (vgl. Kap. 2), und nicht nur die von Josef Massen kategorisierte Gruppe 1 (»Das zufällige Erlebnis und die latente Zoophilie« sowie »Die zoophile Schaulust«) fokussiert wird.

»Das hat für mich halt auch nichts mit Petplay zu tun. Also nur, weil man Petplay macht, bedingt das nicht automatische zoophile Tendenzen. Weil ich eben genug Leute kenne, die zwar eben dieses Mensch-Tier-Rollenspiel spannend finden, aber deswegen noch lange nicht gleich mit einem echten Pferd oder einem echten Hund schlafen würden« (C/24/980–984).

C kennt von 100 Pony-Player_innen gerade einmal drei, die eine solche Neigung erwähnten (vgl. C/24/1007ff.). D selbst hat und hatte auch nie zoophile Gedanken, solch eine Neigung, so ihre Wahrnehmung, komme doch eher sehr selten vor (vgl. D/24/886ff.). Sie betont jedoch:

»Wenn jemand auf Petplay steht, kommt er dadurch nicht automatisch auf Zoophilie. Und man will jetzt auch nicht seine verkappte Zoophilie automatisch extrem unterdrücken, weil man auf Petplay steht. Das nicht. Ich könnte jetzt noch hinzufügen: Was definiert denn den Menschen letztendlich an sich: >Oh, wir sind was total anderes als Tiere<? Nein, sind wir eben nicht. Wir sind auch nur Tiere und triebgesteuert« (D/25/908–912).

Interviewpartner A spezifiziert seine Faszination für den menschlichen Aspekt bei Petplay genauer:

»Und dann auf einmal festzustellen, für einen gewissen Zeitraum mit einem Pferd interagieren zu können, ohne dass ich dafür auf eine Weide muss und so weiter, ist einfach eine sehr coole Verbindung. Und im Nachhinein kann ich mich mit dem Pferdchen zusammensetzen und noch ein Bier trinken« (A/8/261–264).

