

# 1 Ludi incipiant – Eine Einleitung

»Ich will auf einer Wiese wie ein Pferd galoppieren  
und dabei Zaumzeug tragen.  
Ich will bellend einem Ball nachjagen  
oder mich auf einer Decke miauend räkeln.  
Ich suche einen Menschen, der für mich ein Tier darstellt,  
damit wir miteinander spielen können.«

Die Kinder laufen über die Wiese und machen laute Geräusche – sie wiehern, schnaufen, stampfen. Sie haben einem von ihnen ein Seil um die Hüften gelegt und es läuft voran. Es zieht kräftig am Seil und das andere Kind hinter sich her, das beruhigende Laute von sich gibt. Da kommt ein anderes auf sie zu, auf allen Vieren läuft es um sie herum und bellt laut. Plötzlich wirft es sich auf den Rücken, hält die Arme angezogen am Oberkörper und wackelt mit der Hüfte hin und her, während es sich im Gras herumdreht. Erwachsene gehen daran vorbei, schenken den lärmenden Kindern ein Lächeln und stellen fest: »Die Kinder spielen aber schön miteinander.« Keine moralische Warnleuchte blinkt und die Erwachsenen schämen sich nicht bei diesem Anblick. Und jetzt stellen wir uns vor, dass dort nicht Kinder, sondern Erwachsene auf dieselbe Weise miteinander spielen. Was wäre anders?

In der medialisierten und hoch technisierten Zeit prägt die tägliche Internetnutzung und der teils schnelllebige Austausch von Informationen via Smartphone oder Tablet-Computer das Leben der Menschen. Dies beeinflusst auch die Sozialisation von Jugendlichen. Neben den Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz,

zu denen beispielsweise das Finden der eigenen Geschlechterrolle und die Entwicklung eines eigenen Werte- und Normensystems gehört<sup>1</sup>, sehen sich heute junge Menschen und ihre Sozialisationsagent\_innen<sup>2,3</sup> mit neuen, diversifizierten Aufgaben konfrontiert. »Generation Porno« werden die Heranwachsenden genannt und zuweilen mit dem Vorwurf konfrontiert, dass sie »internetsüchtig« seien, weil sie ihr Smartphone scheinbar nicht mehr aus der Hand legen können. Doch welchen Beitrag sie für diese Welt leisten können und welchen unmittelbaren Nutzen sie aus der digitalen Welt ziehen, wird gesellschaftlich oftmals unterschätzt. Internationale Vernetzung in Sekundenbruchteilen, auch für gesellschaftliche (Rand-)Gruppen, kann ehemals ausgeschlossenen, als »bizarrr« und zu »Außenseiter\_innen« erklärten Menschen Zugang zu einer (subkulturellen<sup>4</sup>) Gemeinschaft eröffnen, in der andere – vielleicht auf einem anderen Kontinent, aber vielleicht auch nur 20 Kilometer entfernt – gleiche Fantasien, Wünsche und Werte (er-)leben. Das kann eine wertvolle zwischenmenschliche Gelegenheit darstellen, vor allem für Erwachsene, die ihre Persönlichkeit gefestigt haben und in der Gesellschaft oft einfach nur funktionieren sollen. Gera-

- 
- 1 Dieses Konzept basiert auf den von Robert J. Havighurst entwickelten Entwicklungsaufgaben (1948).
  - 2 Die gezielte Nutzung des Gender Gaps soll in diesem Buch die Vielfalt existierender Geschlechtsidentitäten betonen und den Raum jenseits der Geschlechterbinarität öffnen.
  - 3 Unter »Sozialisationsagent\_innen« sind alle Menschen und Institutionen (Familie, Freund\_innen, Kinderbetreuung in Kitas, Schulen, Sportvereinen etc.) zu verstehen, die Einfluss auf die Sozialisation eines Menschen (hier vor allem von Kindern und Jugendlichen) nehmen.
  - 4 Eine Subkultur ist ein »Teil eines größeren kulturellen Ganzen« (Endruweit & Trommsdorff, 2002, S. 583) und zeichnet sich durch »eigene« Norm- und Wertevorstellungen (ggf. von der vorherrschenden Norm der übrigen Gesellschaft abweichend) sowie eigene Regeln bis hin zu einem eigenen Ehrenkodex aus. Sie ist eine Art »moderne Gesellungsform [...], die durch ein gemeinsames Interesse an einer Freizeitbeschäftigung oder einem gemeinsamen Lebensstil konstituiert ist« (Behr, 2007, S. 12).

de ihnen wird das Spielen im Gegensatz zu Kindern nicht mehr wertfrei gestattet, es sei denn, es handelt sich um ein anerkanntes Hobby (Sport, Musik, Handwerk o. Ä.) oder – wie in der Generation der 25- bis 40-Jährigen – um Konsolenspiele vor dem heimischen Flachbildschirm.

Die gesellschaftlichen Veränderungen, die mit der sogenannten Sexuellen Revolution begannen, betreffen auch das Themenfeld der Sexualität<sup>5</sup> und das Beziehungsverhalten<sup>6</sup>. Auf der einen Seite entwickeln sich »Neosexualitäten« – so bezeichnet Volkmär Sigusch die zunehmende gesellschaftliche Akzeptanz gegenüber ehemals pathologisierten und teilweise kriminalisierten geschlechtlichen Identitäten und sexuellen Orientierungen – und sexuelle Handlungen folgen einer Verhandlungsmoral (vgl. z. B. Sigusch, 2005); auf der anderen Seite sind Menschen in ihrem eigenen Umfeld weiterhin mit teils strengen Normvorstellungen konfrontiert, gerade wenn es um das (sexuelle) Spielen geht. Ein Balanceakt.

Die gesellschaftlichen Pluralisierungen geschlechtlicher Identitäten und (sexueller) Lebensweisen fordert eine gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema, was bedeutet, dass sich auch die Sexualwissenschaft, die Sexuelle Bildung und die Sexualberatung sowie die ihnen verwandten Tätigkeitsfelder weiterentwickeln müssen. Was antworten Sie einem Erwachsenen, der Ihnen von seiner Fantasie erzählt, dass er gerne (zeitlich begrenzt) als Tier behandelt werden möchte oder sich wünscht, eine andere Person als Tier zu umsorgen?

- 
- 5 In diesem Buch wird bewusst keine (feste) Definition von Sexualität verwendet, da bestehende Umschreibungen von Sexualität allzu umfassend oder zu differenziert sind, um Petplay angemessen abzubilden.
  - 6 Hiermit ist mehr als die zweiseitige, monogame Paarbeziehung gemeint, so werden weitere Ausgestaltungsmöglichkeiten des zwischenmenschlichen Beziehungs- und Sexualverhaltens explizit in die Definition von »Beziehungsverhalten« eingeschlossen.

Der sexualwissenschaftlichen Forschung ist das Thema Petplay<sup>7</sup> noch relativ fremd, da sich die Sexuelle Bildung, Sexualberatung und andere Fachbereiche noch nicht ausreichend auf fundierte, valide Quellen berufen können. Dieses Buch, in dem ich mich theoretisch mit dem Thema beschäftige und das auf Interviews beruht, leistet daher einen wissenschaftlichen Beitrag zum Thema Petplay. Es dient zur Anregung weiterer wissenschaftlicher Arbeiten, aber durchaus auch zur Motivierung Interessierter, Petplay vielseitig und vertiefend zu erkunden.

Um sich der Beantwortung der Frage »Was ist Petplay?« anzunähern, liegt der Fokus in den ersten beiden Kapiteln zunächst auf den Begriffen »Pets«, also auf Haus- und Nutztieren im Verhältnis zum Menschen (vgl. Kap. 2), und »Play«, also dem Spielen (vgl. Kap. 3).

In Kapitel 2 wird die historisch-kulturelle Kontextualisierung der Beziehung zwischen Menschen und Tieren ergründet. Anhand von religiösen und spirituellen Konzepten wird rückblickend die Entwicklung der einerseits intimen und andererseits sexuellen Beziehungen zu (Haus-)Tieren betrachtet. Hieraus ergibt sich die Frage nach einer Abgrenzung zwischen der Liebe zu Tieren und sexuellen Handlungen mit Tieren, weshalb gebräuchliche Begriffe wie »Sodomie«, »Zoophilie« und »Bestiality« differenziert betrachtet werden. Eine wichtige Rolle spielt hierbei auch der die menschliche Sozialisation und somit Haltung gegenüber Tieren prägende Faktor von Darstellungen von Tieren in Märchen, Comics und Filmen sowie in ausgewählten Beiträgen auf YouTube.

Im dritten Kapitel geht es zunächst um Theorien menschlicher Entwicklung – vom kindlichen Spielverhalten nach Remo H. Largo über die kindliche Sexualität nach Sigmund Freud bis hin zum Spielverhalten in der Erwachsenenwelt am Beispiel von (a-)sexuell konnotierten sowie erotischen Rollenspielen. An-

---

7 »Petplay« setzt sich aus dem Englischen »pet« für (Haus-)Tier und »play« für Spiel zusammen.

schließlich werden die beiden Aspekte »Pet« und »Play« zusammengeführt und in Beziehung zum BDSM gesetzt. Aus aktueller sexualwissenschaftlicher Sicht lässt sich BDSM als Oberbegriff einer Klassifizierung von Petplay interpretieren bzw. lässt sich Petplay in die Definition von BDSM einschließen.

Trotz der übersichtlichen Literatur zu Petplay gibt es zwei nennenswerte Bücher, in die sich der Blick lohnt und hier daher Erwähnung finden: Michael Daniels 2003 erschienenes *WOOF! Perspectives into the Erotic Care & Training of the Human Dog* und Rebecca Wilcox' 2008 publiziertes *The Human Pony. A Handbook for Owners, Trainers and Admirers*.

Durch die leitfadengestützten Expert\_inneninterviews eröffnen sich weitere Zugänge zur Thematik. Nach der knappen Darstellung der Interviewmethode werden die Ergebnisse der vier Expert\_inneninterviews im fünften Kapitel präsentiert. In Kapitel 6 werden die Ergebnisse aus den Interviews mit den theoretischen Betrachtungen kontextualisiert. Abschließend kommen wir auf die Frage zurück: Was ist Petplay aus einer sexualwissenschaftlich fundierten Sicht?

