

6 Diskussion

6.1 Zusammenfassung der Befragungsergebnisse

Die geführten Interviews zeigen, dass sich drei der vier Expert_innen schon vor ihren Petplay-Erfahrungen der BDSM-Subkultur zugehörig fühlten, nur einer suchte aufgrund seiner Fantasien direkten Kontakt zu anderen Petplayer_innen (vgl. Kap. 5.2). Zwei kamen via Internetforen und Chats mit der Petplay-Subkultur in Berührung, während die anderen entweder andere beim Petplay beobachteten oder es selbst in ihrer Beziehung auslebten. Alle vier wurden von mir auf einem Petplay-Stammtisch in Berlin angesprochen, sie nahmen aber nicht nur persönlich an solchen Treffen teil, sondern berichteten auch von weiteren Veranstaltungen wie zum Beispiel Wochenendtreffen oder mehrwöchigen gemeinsamen Urlauben.

Die Petplay-Subkultur ist vielfältig vernetzt durch Stammtische, Straßenfeste, Urlaube und Spieletreffen am Nachmittag sowie Online-Angebote in themenspezifisierten Foren und Chats.

Zwei der vier Expert_innen haben sich ein eigenes soziales Netzwerk aufgebaut mit ca. 100 Personen, während einer von ihnen kaum Kontakt zur Subkultur pflegt (vgl. ebd.). Alle hielten sich bezüglich einer Schätzung, wie viele Petplayer_innen es insgesamt im deutschen oder deutschsprachigen Raum gibt, zurück, da die Dunkelziffer allein schon wegen einer fehlenden einheitlichen Definition, die alle Variationen zu erfassen vermag, völlig unklar ist und somit eine Erhebung keine angemessene Validität besitzt (vgl. ebd.). Die Rollen im Petplay verteilen sich nach Aussage der Interviewten auf drei Tiergruppen: Hunde, Katzen

und Pferde. Neben diesen gibt es auch Rollen wie Wildtiere, die sich oftmals als Abwandlung der am häufigsten vertretenen Rollen interpretieren lassen: Fuchs, Wolf, Wildkatzenarten und Zebra (vgl. Kap. 5.4 »Petplay – Rollenvielfalt«). Player_innen als Schaf und Eule sind eher die Ausnahme (vgl. ebd.).

Die Eigenschaften, die Pet-Player_innen ihrer individuellen Tierrolle zuschreiben, entsprechen den Attributen »echter« Tiere: Das Pferd symbolisiert Kraft, Stärke und Eleganz und das Beziehungsmuster ist partnerschaftlich geprägt, wohingegen der Hund eher als süß und brav charakterisiert wird (vgl. ebd.).

Ziel der gemeinsamen Interaktion ist die realistische Darstellung des präferierten Tieres (mithilfe von optischen Accessoires wie zum Beispiel Masken oder Ganzkörperanzügen, die Fell simulieren sollen) und der Beziehung von Pet und Owner_in individuell und im Miteinander. Das Pet benutzt nicht mehr die menschliche Sprache und bewegt sich wie das tierische Vorbild (z. B. auf allen Vieren, Hände dürfen nicht mehr wie menschliche Hände benutzt werden). Die_der Owner_in behandelt das Pet ihrer_seiner Rolle entsprechend (vgl. Kap. 5.4 »Petplay – Verhalten«).

Es gibt zudem zwei Spielvarianten: Petplay in der Außendarstellung und Petplay in der Selbstwahrnehmung (vgl. Kap. 5.6). In diesem Kontext wurden verschiedene Interaktionsformen benannt, die sich jeweils nach der Tierrolle und dem individuellen Charakter sowie der physischen Konstitution der_s Einzelnen richten.

Deutlich wurde in allen Interviews das gemeinsame Streben nach »Loslassen« und Entspannung für das Pet. Dies gelingt, indem es (die Person) eine »instinktivere Ebene« des Denkens und der Wahrnehmung erreicht und der sogenannte »Schalter« umgelegt wird (vgl. ebd.). In diesem Zustand fühlen, reagieren und handeln die Pets wie die von ihnen verkörperten Tiere. Die oftmals »fließende Grenze« zum Thema Furry stach in diesem Kontext besonders hervor (vgl. Kap. 5.5). Sowohl Furrys als auch Petplayer_innen verstehen ihre Tierrolle als Teilaspekt ihrer Per-

sönlichkeit, der Unterschied liegt aber laut Expert_innen darin, dass Petplayer_innen diesen Persönlichkeitsanteil nur begrenzt ausleben, indem sie ein Tier *darstellen*, während Furrys ihre Rolle als festen Bestandteil ihrer alltäglichen Identität ansehen, sie *sind* das Tier (vgl. ebd.).

Alle vier Befragten verstehen Petplay als ein Spiel, vergleichbar mit einem Rollenspiel. Nur ein Experte lehnt persönlich diesen Begriff ab, eine Expertin warnt zudem vor einer Verwechslung mit dem Improvisationstheater im Sinne von »ich probiere es mal aus«. Da Petplay ein Teil ihrer selbst darstellt, besitzt es für all vier Befragten eine gewisse Intensität, die nicht mit dem Spielen einer Rolle wie im Theater vergleichbar ist, sondern darüber hinausgeht (vgl. Kap. 5.6).

Der Bezug zu BDSM-Praktiken zeigt sich in allen Gesprächen: sei es die D/S-Struktur, Bondage, die Erniedrigung oder der S/M-Aspekt. Es werden teilweise enge Verknüpfungen mit diesen Praktiken deutlich (vgl. Kap. 5.7). Allerdings erweist sich Petplay weder als gänzlich unter BDSM subsumierbar noch lässt es sich als völlig eigenständige Spielweise ansehen. Daher sind auch hier die Grenzen wieder fließend und abhängig von den einzelnen präferierten Verhaltensweisen (vgl. ebd.).

Da das Thema Fetisch innerhalb der BDSM-Szene selbst dem Akronym untergeordnet wird, lässt sich auch die in den Interviews erwähnte Faszination von optischen und haptischen Reizen bezüglich verschiedener Materialien hierunter zählen (vgl. Kap. 5.9). Anders als im klinisch-pathologischen Sinne benutzen die Gesprächspartner_innen den Begriff Fetisch unter anderem zur Beschreibung einer besonderen Vorliebe für optische Reize und einer gewünschten Individualisierung des eigenen Equipments (vgl. ebd.).

In Bezug auf sexuell konnotierte Handlungen beim Petplay wichen die Meinungen der Expert_innen erheblich voneinander ab. Während A keinerlei sexuelle Handlungen im Petplay wünscht bis hin zum möglichst vollständigen Verdecken aller menschlichen Attribute (vgl. A/7/242ff.), kann B hinsichtlich

Gedanken und Identifikation vom Pet zum Furry wechseln und sich so auch auf sexualisierte Handlungen einlassen (vgl. Kap. 5.9). C empfindet viele Petplay-Aspekte erotisch, aber nicht sexuell erregend und auch der Versuch sexueller Handlungen »gab ihm nichts« (vgl. ebd.). Für D ist Petplay deutlich sexuell konnotiert. Sie beschreibt verschiedene Situationen und Handlungen, in denen sich Petplay und Sexualität überschneiden.

Die Inanspruchnahme von Sexarbeit zum Ausleben einer sexualisierten Petplay-Variation ist B nicht bekannt (vgl. ebd.). Die drei Expert_innen thematisierten diesen Aspekt nicht ausreichend, um hierzu eine Aussage treffen zu können. Allerdings gehen die teilweise gelebten Beziehungskonzepte über eine monogame Zweierbeziehung hinaus, was zeigt, dass entsprechend der Definition einer Subkultur ein eigenes Normen- und Wertesystem innerhalb der BDSM- und Petplay-Subkultur gibt (vgl. Kap. 5.8).

Sexuelle Orientierungen und geschlechtliche Identitäten spielen für die Rollenwahl scheinbar eine untergeordnete Rolle. Die Hunde-Rolle wird jedoch von manchen Expert_innen als »klassisch schwul geprägt« wahrgenommen und meist von sich selbst als männlich definierenden Personen ausgelebt, auch die subjektive Wahrnehmung des Pony-Plays lässt eine Dominanz männlicher Pferde vermuten, wohingegen in männlich-pornografischen Darstellungen vor allem ein Bild von weiblichen, nackten Pony-Mädchen suggeriert wird (vgl. Kap. 5.10).

Die individuellen Outing-Erfahrungen von A, B und C unterscheiden sich vor allem von denen Ds: Die drei Petplayer, die sich selbst als männlich wahrnehmen, erzählten mehreren Personen von ihrer asexuell konnotierten Neigung und machten dabei positive Erfahrungen, während die sich selbst als weiblich definierende Expertin von negativen Reaktionen bei einigen wenigen Outing-Versuchen berichtet (vgl. Kap. 5.11).

Zu öffentlichen und medialen Darstellungen hatten die Befragten unterschiedliche Bilder im Kopf. Experte A kennt zum Beispiel das klischeehafte Bild des nackten Pony-Mädchens und des unangenehmen Mannes auf dem Sulky, das er ablehnt.

D kennt dagegen eine ganz andere Darstellung: die der Mistressse auf der Kutsche mit mehreren Ponys davor (vgl. Kap. 5.10). Diese unterschiedlichen Klischees können mit individuellen Such- und somit Findestrukturen zusammenhängen oder auch an der persönlichen Bewertung des Wahrgenommenen.

Den Umgang mit Kindern empfinden C und D durchaus als angenehm, da sie unvoreingenommen und offen auf die Petplayer_innen reagieren. Kinder nehmen sie so wahr, wie sie auch gerne insgesamt von der Welt wahrgenommen werden möchten: Da ist ein Mensch, der ein Pony spielt (vgl. Kap. 5.12).

Ein von außen an die Subkultur herangetragen Thema ist Zoophilie, das zwar allen Befragten bekannt ist, aber keine_r von ihnen als für sich relevant empfindet (vgl. Kap. 5.13). Zwar kennen Einzelne Petplayer_innen und Furrys mit zoophilen Neigungen, sie selbst lehnen jedoch eine (sexuelle) Interaktion mit echten Tieren während ihres Petplays ab (vgl. ebd.). B beschreibt es als projiziertes Thema, dem aus der Subkultur heraus mit proaktivem Handeln und Aufklärung begegnet wird (vgl. ebd.).

6.2 Theoretische Generalisierung

Anhand der im Vorfeld aufgestellten Forschungsthesen erfolgt nun die Annäherung an die Beantwortung der Forschungsfrage, indem ich die Thesen mit den Aussagen der Expert_innen und den bisherigen Ergebnissen der theoretischen Überlegungen verknüpfe.

Petplay ist ein Tabu und kein Tabu

Dem Thema Petplay begegnen interessierte Lai_innen eher zufällig und unbeabsichtigt in den Medien. Der im Abendprogramm betriebene Journalismus zu Petplay ist teils sehr voyeuristisch. Auch mediale Beiträge (etwa auf YouTube) sind so inszeniert, als stammten sie aus der Subkultur selbst. Das hier zumeist (sehr

sexuell) gefärbte Bild von Petplay weicht deutlich von den Aussagen der befragten Expert_innen ab.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass für journalistisch aufbereitete, massentaugliche Film- und Dokumentationsaufnahmen oftmals Sexarbeiter_innen oder Schauspieler_innen engagiert werden, deren Gespräche und Darstellungen bewusst inszeniert werden. In Anbetracht der Aussage von Interviewpartner B bezüglich Sexarbeit (vgl. Kap. 5.9) kann davon ausgegangen werden, dass Sexarbeiter_innen durch ihre beruflichen Praxiserfahrungen ein anderes Bild von Petplay vermitteln als es Privatpersonen tun würden, die eigenmotivierte und auf intimen Beziehungen und Freundschaften beruhende Spielvarianten praktizieren (vgl. Kap. 5.8). Wenn jedoch nach außen ein stark sexualisiertes, fetischisiertes und S/M-fokussiertes Bild von Petplay (re-)produziert wird, das sich von dem der Subkultur zugehörigen Petplayer_innen wesentlich unterscheidet, ist es nachvollziehbar, warum sich manche Menschen teilweise mit ihrem persönlichen Coming-Out zurückhalten aus Sorge vor negativen Konsequenzen (vgl. Kap. 5.11) im Privat- und Berufsleben. Die geschlechtliche Identität und a-/sexuellen Spielweise scheinen in der Bewertung der individuellen Coming-Out-Erfahrungen der befragten Expert_innen eine gewisse Rolle zu spielen (vgl. ebd.).

Petplay ist also ein Thema, über das zunehmend gesprochen wird, aber die Formen (medialer) Darstellungen und (subkultureller) Selbstwahrnehmung unterscheiden sich, wie die Analyse der im Rahmen dieser – nicht repräsentativen – Forschungsarbeit erhobenen Ergebnisse zeigt, stark voneinander.

Grenzen und Potenziale von Petplay in der BDSM-Subkultur

Die Verortung von Petplay innerhalb der BDSM-Subkultur birgt positives Potenzial, zeigt aber auch die Grenzen auf, die mit einer eigenständigen Anerkennung als Teil der sexuellen Vielfalt einhergehen würden.

In früheren, nicht von der Industrialisierung geprägten gesellschaftlichen Strukturen, in denen der engen, intimen Verbindung zwischen Menschen und Tieren (vgl. Kap. 2.2) eine andere Selbstverständlichkeit zugewiesen wurde als in heutigen westlichen, industrialisierten Gesellschaften, würden die Reaktionen vermutlich anders ausfallen, wenn eine erwachsene Person berichtet, sich einem bestimmten Tier sehr verbunden zu fühlen und dieses hin und wieder selbst zu verkörpern. Im Kontext neosexueller Praktiken (vgl. Kap. 2.4) wurde ein geschützter (subkultureller) Rahmen hierfür gefunden, um eine solche Interaktion konsensuell und sicher zu ermöglichen.

Kinder benötigen diesen Rahmen nicht – sie dürfen spielerisch in der Rolle eines Tieres oder als »Besitzer_in eines Tieres« miteinander interagieren, weil das Nachahmen erlebten Verhaltens gesellschaftlich akzeptiert wird (vgl. Kap. 3.2). Tiere in Gefangenschaft zu halten, sie zu vermenschlichen und ihren Sexualtrieb zu kontrollieren (bis hin zur Sterilisation), damit neben der Rangfolge im Haushalt auch die asexuelle Mensch-Tier-Freundschaft erhalten bleiben kann, wird in westlichen Industrienationen nahezu vollständig gebilligt (vgl. Kap. 2.4). Die Liebe zu Haustieren ist vermutlich so alt wie die Menschheit selbst. Seit wann Hunde und Katzen beispielsweise vertraute Begleiter_innen von Menschen sind, lässt sich eher schätzen als belegen. Der Fokus liegt hier auf domestizierten, kontrollierbaren Tieren, die dem Menschen nicht (zu) gefährlich werden können. Dass in dem Wort »Pet«-Play auch das englische Wort für »Haustier« steckt, scheint kein Zufall zu sein. So wirkt die Rollenverteilung (vgl. Kap. 5.4) laut den Expert_innen mit einem Schwerpunkt auf Katzen, Hunden und Pferden wenig überraschend. Es sind die Tiere, die dem Menschen seit Äonen partnerschaftlich und emotional als Haus- und Nutztiere am nächsten stehen.¹⁰⁰ Alle weiteren Wildtiervariationen sind von den Regionen bzw. der

100 Wobei zu bedenken ist, dass Esel, Ziegen und Schafe auch weltweit einen Großteil der Nutztiere ausmachen.

lokalen Fauna abhängig. So dominieren Kobras beispielsweise in der Wahrnehmung der deutschen Naturlandschaft weniger stark als Rotfüchse.

Diese nahe Verbindung und gemeinsame Lebenswelt prägt die subjektive Wahrnehmung von Tieren und beeinflusst die Interpretation von tierischen Verhaltensweisen. Wer mit einem Hund oder einer Katze aufwächst und zusammenlebt, wird sich besser in ihre Rolle einfühlen (oder leichter etwas in sie hineininterpretieren) können als in die eines Okapis oder eines Chamäleons.

Verstärkend wirkt zudem die Sozialisation: Die Darstellung von anthropomorphen und zoomorphen Gestalten in Märchen, Comics oder Geschichten, mit denen Kinder aufwachsen, wirkt sich auf die Wahrnehmung von Mischwesen aus (vgl. Kap. 2.6). Das erklärt vielleicht auch die unterschiedliche Bewertung von vermenschlichten Tieren im Gegensatz zu einer Pet-Rolle: einmal die asexuelle, plüschige Furry-Darstellung im Ganzkörperkostüm (vergleichbar mit US-amerikanischen Sport-Maskottchen) und einmal das erotische oder sexuell konnotierte Auftreten eines Pets mit deutlich sichtbarer menschlicher Anatomie. Im Vergleich zum Plüschkostüm wirkt das Pet optisch auf die erwachsene Wahrnehmung eher fetischisiert. Während sich laut den Interviewpartner_innen Furrys tief verbunden mit einem Tier fühlen und das Tier *sind*, geht es Petplayer_innen um den Ausdruck ihrer emotional-psychischen Persönlichkeit, der sich in der gemeinsamen Interaktion zeigt (vgl. Kap. 5.5). Wie stark die Verhaltensweisen in den Alltag hineinfließen, hängt davon ab, ob das verkörperte bzw. dargestellte Tier ein Teil oder (nur) ein Anteil der eigenen Person ist. Diese Frage kann hier erhebliche Unterschiede ausmachen.¹⁰¹

101 Wobei unklar ist, inwiefern sich tierische Verhaltensweisen von Furrys im Alltag von denen der Petplayer_innen unterscheiden. Ein Beispiel hierfür gibt Experte B, als er erzählt, dass er seinen Tail im Alltag auch öffentlich trug.

Fest steht, dass es sich um subkulturelle Strukturen handelt, die mehr oder weniger offen kommuniziert und ausgelebt werden (können). Dies gilt ebenso für – gesellschaftlich akzeptiertere – (erotische) Rollenspiele (vgl. Kap. 3.3).

Hierzu zählt auch die zunehmend öffentlichkeitswirksame Diskussion um BDSM (vgl. Kap. 3.4). In den vergangenen Jahren konnten sich Lieder wie *S & M* von Rihanna (2011) oder die Buchreihe *50 Shades of Grey*¹⁰² (James, 2009¹⁰³) kommerziell erfolgreich durchsetzen und die öffentliche, massenwirksame Auseinandersetzung mit diesen Themen anstoßen. Dies bietet anderen Variationen des BDSM, und so entsprechend der Interviews auch Petplay, ebenfalls eine Möglichkeit, die öffentliche Wahrnehmung zu korrigieren. Bücher wie die von Wilcox und Daniels stellen einen (englischsprachigen) Anfang in der gesellschaftlichen Debatte dar und während der Recherche wurde deutlich, dass vergleichbare Veröffentlichungen im deutschsprachigen Raum bereits »in Arbeit« sind.¹⁰⁴

Eingebettet im geschützten Rahmen der existierenden BDSM-Subkultur sowie durch seine zahlreichen Überschneidungen mit den BDSM-Praktiken (vgl. ebd.) profitiert Petplay von der zunehmenden Akzeptanz und gegebenenfalls Entpathologisierung von BDSM sowie den positiven Effekten der gesellschaftlichen Auseinandersetzungen mit der Szene. Wie in den Interviews deutlich wird, birgt Petplay eine Vielzahl von

102 Die Darstellungen in dieser Buchreihe werden von Wissenschaftler_innen wie zum Beispiel Benecke (Kriminalpsychologin) sowie der BDSM-Subkultur selbst (Schlagzeilen, 2012) kritisiert, da die dargestellten Handlungen und Interaktionen nicht den Verhaltenskodizes und Regeln innerhalb der Szene entsprechen, sondern eher als psychische und sexuelle Gewalt zu kategorisieren seien.

103 Wurde ab 2009 ursprünglich als Fan-Fiction zur *Twilight*-Saga online veröffentlicht.

104 Dies wurde in Gesprächen mit den Expert_innen während der Akquise beim Stammtisch sowie während der Recherche und Suche nach weiteren geeigneten Interviewpartner_innen deutlich.

Ressourcen (Sozialkontakte, Freizeitgestaltung/Hobby, Entspannung, Sport, Reisen u. v. m.) und wird von den meisten als – wenn auch teils erotisierendes – Spiel betrachtet (vgl. Kap. 5.6).

Im Petplay finden sich Gender-Rollenklischees wieder

Zur öffentlichen Wahrnehmung von Petplay gehört neben der Zugehörigkeit zur BDSM-Subkultur auch beispielsweise ein männlich-heterosexuell-pornografisches Bild vom Pony-Play. Das weibliche Latexpony mit einem Puschel (Federschmuck) auf dem Kopf stellt das wohl am verbreitetste Bild von Petplay dar, wird aber von den Expert_innen nicht als realistisches Abbild der existierenden Rollen innerhalb der Subkultur wahrgenommen (vgl. Kap. 5.12) – auch wenn sich alle zögernd und mit großer Vorsicht zu diesem Aspekt äußerten. Eine ausgeprägte Geschlechterdominanz bei bestimmten Rollen scheint nicht zu existieren, obwohl die subkulturelle Selbstwahrnehmung, wie die Aussagen in den Interviews beweisen, hier von der öffentlichen Zuschreibung abweicht: Die Ponys werden, so die subjektive Meinung der Befragten, häufiger von Personen, die sich selbst als männlich definieren, dargestellt und die Hunderolle scheint eher »klassisch schwul« geprägt zu sein (vgl. Kap. 5.10).

Auffällig war die von D dargestellte und mit B diskutierte Abweichungsoption von der klassisch-monogamen Zweierbeziehung (vgl. Kap. 5.8). Sowohl asexuell als auch sexuell konnotierte Spielweisen in polyamorösen Beziehungen scheinen möglich, auch unabhängig von der geschlechtlichen Identität des_der Partner_in bezüglich der eigenen sexuellen Orientierung und stets abhängig von der individuellen Zielsetzung der Interaktion.

Petplay hat immer mit Sex zu tun

Petplay wird in verschiedenen Online-Enzyklopädien als »erotisches Rollenspiel« kategorisiert und meistens mit Erniedrigung,

Orgasmuskontrolle oder S/M-Praktiken in Verbindung gebracht. Dass Petplay stark sexualisiert praktiziert wird, nehmen die ausgewählten Expert_innen so nicht wahr (vgl. Kap. 5.9). Vielmehr liegt der Fokus auf dem Rollenspiel, dem Ausleben der Mensch-Tier-Interaktion bzw. der möglichst realistischen Darstellung dieser (vgl. Kap. 5.4). Auch zwischen männlich-homosexuellem Petplay und heterosexuellem Petplay muss in diesem Kontext unterschieden werden, da den Interviewaussagen zufolge Ersteres stärker sexuell konnotiert sei (vgl. Kap. 5.10).

Auffällig ist das Aufgreifen des Aspekts der Materialfetischisierung vonseiten aller Expert_innen, was den Schluss zulässt, dass optische und haptische Reize – neben dem der Machtstruktur (D/S) – wesentliche Bestandteile des Petplays sind (vgl. Kap. 5.7, 5.9). In diesem Punkt passt das öffentliche Verständnis von Petplay als »erotisches« Rollenspiel, denn die in den Interviews gewählten Worte und parasprachlichen Äußerungen vermitteln den Eindruck von erotischer Erregung in den beschriebenen Situationen. Dies formuliert D am deutlichsten von allen. C beschreibt die sexuelle Erfahrung, die er mit den Pony-Play-Accessoires gemacht hat, als nicht wiederholenswert. Dass eine erotische Erregung zu sexuellen Handlungen nach der Petplay-Session führen könnte, erscheint denkbar. Die Frage, ob sich Petplay nun als eine Form des sexuellen Vorspiels verstehen lässt, muss im Rahmen dieser Arbeit offenbleiben. Eine vertiefende Beschäftigung mit dieser Fragestellung in einem anderen Forschungsrahmen wäre lohnenswert.¹⁰⁵

Petplay ist nicht Sex mit Tieren

Auch wenn im Namen dieser Spielart das englische Wort für (Haus-)Tier steckt, gibt es keinerlei Handlungen mit »echten« (Haus-)Tieren. Den Vorurteilen, in denen Petplayer_innen

105 Diese Frage entwickelte sich erst im Verlauf der Auswertung und konnte deshalb in den Interviews nicht ausreichend berücksichtigt werden.

mit sexuellen Tier-Mensch-Handlungen in Verbindung gebracht werden – auch wenn diese laut B nur selten an sie herangetragen werden – wird, wie die Expert_innen berichten, durch pro-aktive Aufklärung entgegengetreten – ein mögliches Mittel, um gegen (unerwünschte) Zuschreibungen wie diese wirkungsvoll anzugehen (vgl. Kap. 5.13).

Stellt man die beschriebenen Verhaltensweisen der Petplayer_innen zum Beispiel den Erläuterungen von Kiok, dem Vorsitzenden der deutschsprachigen Vereinigung ZETA, (Kix, 2013) gegenübergestellt, wird deutlich, dass es sich um keine gleichzusetzende Interaktion handeln kann. Eine mögliche Kompensation zoophiler Neigungen durch Petplay sei dahingestellt und wurde auch von allen Befragten nicht kategorisch ausgeschlossen. Drei von ihnen kennen Petplayer_innen, die sich selbst im Bereich von Zoophilie verorten, aber alle differenzieren in diesem Zusammenhang zwischen einer »zusätzlichen Eigenschaft einer Person« und der »Relevanz¹⁰⁶ für die Handlungen im Petplay« (vgl. Kap. 5.13).

106 Relevanz insofern, ob zoophile Fantasien zum Petplay führten oder die Handlungen/Vorstellungen während des Petplays beeinflussen.