

# Die Eventsituation – Strukturelle Rahmung

## Gängiger Ablauf eines Events<sup>99</sup>

Je nachdem, ob ein festes Programm vorgesehen ist oder nicht, erscheinen die Gäste pünktlich oder erst im Verlauf des Abends. Zuerst wird geprüft, ob sich die Teilnehmer\*innen auch auf der Gästeliste befinden. Ist dies der Fall, muss gegebenenfalls noch der Eintritt bezahlt werden.<sup>100</sup> Den Gästen wird ein Schlüssel zu einem Spind im Umkleieraum ausgehändigt, in dem sie ihre Kleidung deponieren können, wenn sie sich umgezogen haben. Entsprechend der Schlüsselnummer werden die bestellten Getränke notiert, welche die Gäste erst beim Verlassen des Events und bei Abgabe des Spindschlüssels bezahlen. Das Kassen- und Bezahlssystem ist dabei absolut variabel – je nach Veranstalter\*in, je nach Event etc.

Etwa eine Stunde nach Einlassbeginn finden sich die meisten Gäste bereits passend gekleidet im Barbereich wieder, wo sie dann häufig ihr erstes Getränk zu sich nehmen. Man kommt so langsam ins Gespräch, *wird locker*. Manche Gäste warten vielleicht auf weitere Personen oder Paare, mit denen sie sich bereits im Vorfeld via Chat, Mail, Handy etc. verabredet haben. Neulingen wird meistens eine Führung angeboten. Das bedeutet, ein Teil der Organisator\*innen führt Gäste, die mit BDSM generell oder spezifisch mit den Räumlichkeiten nicht

---

**99** Dieser Ablauf bezieht sich nur auf die von mir beschriebenen Räumlichkeiten. Er kann nicht als allgemeingültig betrachtet werden.

**100** Es ist eine gängige Praxis, den Eintrittspreis bereits im Vorfeld zu überweisen. Die Gäste müssen nach der Anmeldung zudem auf die Bestätigung seitens der Organisator\*innen warten, um überhaupt sicher zu sein, auf der Gästeliste zu stehen.

oder noch wenig vertraut sind, herum, erläutert gegebenenfalls Spielräume sowie -instrumente und weist nötigenfalls auf Verhaltensregeln hin – SSC wird in den meisten Fällen als allseits bekannter Metakonsens vorausgesetzt.

Der Abend nimmt derweil langsam Gestalt an und die ersten Gäste verlassen den Tresen in Richtung Spielbereich. Manche ziehen sich sofort in die geschlossenen Räume zurück, andere wiederum halten sich im öffentlichen Bereich auf, schauen anderen beim Spielen zu, spielen gegebenenfalls selbst – wohl wissend um das Publikum. Nach einer ersten Spielphase wird der Tresen wieder voller. Es werden vor allem Mineralwasser, Kaffee und andere koffeinhaltigen Getränke konsumiert. Alkohol wird zwar getrunken, Alkoholisierung scheint aber generell für die Gäste nicht Ziel des Abends zu sein. Vielmehr besteht die Motivation beispielsweise für Personen mit sadistischen oder dominanten Vorlieben an diesem Abend darin, die Kontrolle zu behalten, manchmal sogar noch zusätzlich für die Spielpartner\*innen die Kontrolle zu übernehmen oder nur die Verletzungen und Schmerzen zuzufügen, die sie auch zufügen wollen. Zum anderen besteht die Motivation beispielsweise für Personen mit masochistischen Vorlieben darin, den Schmerz bewusst und nicht narkotisiert zu spüren. Nach der Trink- und Erholungsphase wird der Abend mit einem weiteren Spiel fortgesetzt oder man bleibt am Tresen und unterhält sich – über die Arbeit, über die Kinder, über neue Instrumente oder Spielpraktiken, die bei einem anderen Event kennengelernt oder erfahren wurden – oder man schaut den anderen beim Spielen zu. Womöglich hat man sich mit neuen Leuten unterhalten, vielleicht sogar Nummern oder *Nicknames*<sup>101</sup> ausgetauscht. Für einige Gäste geht jetzt der Abend langsam zu Ende und sie begeben sich in den Umkleideraum. Nach dem Umkleiden geben sie den Spindschlüssel ab, bezahlen ihre Getränkerechnung, verabschieden sich und verlassen die Räumlichkeiten.<sup>102</sup>

Der hier dargestellte Ablauf kann bei den meisten in diesen Räumlichkeiten stattfindenden Events als exemplarisch angenommen werden. Abweichungen davon werden bei der weiteren Beschreibung der einzelnen Events noch ersichtlich. Die Erläuterung der einzelnen Events läuft stets nach dem gleichen Schema ab:

---

**101** Im Gespräch mit den Gästen wurde ich oft nach meinem Namen in der SZ (Sklavenzentrale) gefragt. Die SZ (Sklavenzentrale) ist das gängige und bisher größte Internetforum für BDSM. Bei der Profilerstellung gibt es unzählige Möglichkeiten an Neigungen, Rollen, Identitäten (für einen Überblick vgl. <http://www.sklavenzentrale.com>).

**102** Es kann durchaus sein, dass das Spiel zwischen den Gästen bei Verlassen der Räumlichkeiten weitergeht. Dies wäre idealtypisch bei 24/7-Beziehungen der Fall.

1. Es erfolgt eine allgemeine Beschreibung zum Ablauf (zeitlich, programmatisch etc.) des Events.
2. Die Zielgruppe des Events und eventuelle Kleiderordnungen werden beschrieben.
3. Die eventspezifischen Regeln und Verhaltensrichtlinien (Rollenvorgabe, Programm, Tabus etc.) wie Besonderheiten und wichtige Hinweise seitens der Organisator\*innen zu dem jeweiligen Event werden vorgestellt.

## Play-Party

Die gängige Play-Party hat kein besonderes Motto und ist daher für »alle Freunde von Rollenspiel und BDSM von zart bis hart, gleich welcher Neigung und welcher Vorlieben« (Auszug aus der Eventbeschreibung) geeignet. Sie ist ATHIA, der Organisatorin, zufolge »eine ganz ganz klassische Play-Party, also [...] heißt ohne Tanz, ohne Rumgestehe, sondern wirklich zum Spielen, zu der vorwiegend Paare zugelassen werden«. Das Event selbst hat kein Programm, dennoch lässt sich ein eingespielter Ablauf erkennen, der exemplarisch bereits beschrieben worden ist.

Die Anzahl der Teilnehmer\*innen ist letztlich nur durch die räumliche Kapazität und durch die des Personals begrenzt. Im Durchschnitt sind es 60 bis 80 Gäste. Zielgruppe der Party sind vorwiegend Paare. Es herrscht eine Deckelung von Single-Herren – und eigentlich auch von Single-Damen<sup>103</sup>. Damit ließe sich laut der Organisatorin »oft die unangenehme Situation vermeiden, dass sich eine Traube« um ein spielendes Pärchen bildet. ATHIA verweist in diesem Zusammenhang auf Events in der Swinger-Szene, wo diese Begrenzung nicht herrsche. Dies könne für viele Paare, vor allem für manche Frauen, schnell unangenehm werden. Würden sich tatsächlich mehrere Single-Frauen anmelden, würden dementsprechend auch mehr Single-Herren erlaubt werden. Oft kenne ATHIA aber die Gäste, die sich anmeldeten. Sie wisse daher, welche Singles sich bereits im Vorfeld zum Spielen verabredet haben und welche tatsächlich einzeln kommen. Die Personenformierung ist *paarlastig*. Einzelpersonen haben oft Schwierigkeiten, sich Paaren oder Spielkreisen neu anzuschließen. Oft sind es männliche Singles, die die Party früher verlassen, zumeist weil das Event einfach nicht den geeigneten Rahmen bietet, um neue Spielbekanntschaften zu

**103** Ein Überschuss an Single-Damen kommt laut Organisatorin speziell bei diesem Event so gut wie nie vor.

machen. Dieser Effekt wird durch die Deckelung der Singles zudem noch verstärkt.

**ATHIA:** »Wir sagen sogar den Leuten bei der Anmeldung zum Teil, wenn sie auf der Suche sind, sollten sie vielleicht eher 'ne andere Veranstaltung suchen als unsere (//mhm//) (*verweist auf einen anderen Veranstaltungsort*), in dem neben Tanzen und Quatschen *auch* gespielt werden kann, VERANSTALTUNGSORT oder so was. Also, wo man wirklich tanzt oder wo man im Notfall auch tanzen kann. So wie Singles bei uns, sitzen ja dann rum und schauen dumm, wenn sie jetzt nicht jemanden finden, der sie dann mal ranlässt oder mitspielen lässt. Und das ist dann für die frustrierend und für uns auch.«

Da das Event kein spezifisches Motto hat oder eine spezielle Klientel anspricht, ist der Dresscode dementsprechend nicht festgelegt: »Alles – nur keine Alltagskleidung und bitte keine Badelatschen! LLL<sup>104</sup>, elegante Abendgarderobe, Sündiges, Uniform, Büßerhemd, nackt«.

Die Kleidung soll dabei *Außeralltäglichkeit* symbolisieren. Das Abstreifen der Alltagskleidung und das Anziehen spezifischer Kleidung unterstützt darüber hinaus die Übernahme der *BDSM-spezifischen* Rolle oder Neigung. In mehreren Beobachtungsprotokollen wird auf die Wichtigkeit der Kleiderordnung hingewiesen, da sie oftmals Anlass für Diskussionen mit den Teilnehmer\*innen gibt und somit ein gewisses Konfliktpotenzial trägt.<sup>105</sup> Besondere Regeln werden bei dieser Party nicht genannt. Allgemein gilt die Hausordnung.

Das Event richtet sich an Neulinge, Anfänger\*innen und Etablierte gleichermaßen. Mitunter ist die Hürde für Neulinge – durch die hohe Gästezahl und die Deckelung von Singles – etwas höher als beim Paare-Dinner.

## Paare-Dinner

Das Paare-Dinner ist – wie der Name schon sagt – ein Event, das sich an Paare und Spielkreise richtet.

---

**104** LLL: Lack, Leder und Latex.

**105** Im Interview wird ein Konflikt genannt, in dem es darum ging, ob Uniformen ehemaliger oder aktueller totalitärer Regime (z. B. DDR, Kuba etc.) getragen werden dürfen oder nicht. Auf diesen Konflikt werde ich an einer anderen Stelle noch explizit eingehen.

**ATHIA:** »Es ist auf jeden Fall kleiner. Es ist mit Essen. Es ist ein bisschen romantischer insgesamt, von daher vielleicht auch besser für Einsteiger, sag ich mal, die sich das ETABLISSEMENT mal anschauen wollen oder die insgesamt da mal in so einen SM-Laden reinschauen wollen, geht das eben besser, sag ich mal, wenn du mit Essen in entspannter Atmosphäre ankommst, als wenn du reinkommst und gleich 60, 70 Leute da hast, die mehr oder weniger eben spielen.«

Das Event erinnert an ein Candle-Light-Dinner, zur Beleuchtung werden demnach vorwiegend Kerzen eingesetzt. Das Dinner besteht aus einem Buffet, das zu einer gewissen Uhrzeit eröffnet wird und dann den ganzen Abend den Gästen zur Verfügung steht. Bei diesem Event kommen eigentlich alle Gäste bereits zum Einlass-Beginn, um der Buffet-Eröffnung beizuwohnen, dem einzigen Programmpunkt an diesem Abend. Den Gästen ist freigestellt, ob sie ihr Essen im öffentlichen Raum oder in den privaten Bereichen zu sich nehmen wollen. Spiel und Buffet vermischen sich – sie laufen zeitlich parallel ab. Es werden Tische und Sitzmöglichkeiten bereitgestellt, die sich über die gesamte Räumlichkeit verteilen. Wie bereits erwähnt richtet sich das Event an Paare und Spielkreise, wobei es keine besondere Rollenverteilung gibt. Im Vergleich zur gängigen Play-Party verteilt sich beim Paare-Dinner die Übernahme der Rollen in Bezug auf das Geschlecht gleichmäßiger. Die Anzahl der Teilnehmer\*innen ist auf 35 bis 45 Personen begrenzt. Der Dresscode ist an eine gehobene Soirée angelehnt.

Besondere Regeln werden bei diesem Event nicht genannt. Der normative Rahmen wird durch die Hausordnung repräsentiert.

Das Event ist für Neulinge und Einsteiger\*innen geeignet, da es durch die Begrenzung der Anzahl der Teilnehmer\*innen im Vergleich zur gängigen Play-Party privater und intimer erlebt wird. Die Rollenverteilung wird dabei offen gehalten.

## CFNM-Event\*\*

Das CFNM-Event ist eine Veranstaltung, bei der explizit Frauen die aktiven und Männer die passiven Rollen übernehmen. Dominanten Männern oder submissiven Frauen ist daher der Einlass nicht gestattet.

Die Veranstaltung wird in dieser Räumlichkeit wie folgt strukturiert: Die Männer werden zu Beginn der Veranstaltung gefragt, ob sie sich versteigern lassen wollen – bei Paaren wird die Frau gefragt, ob sie ihren submissiven Partner versteigern lassen will. Für die sogenannte *Sklaven-Versteigerung* erhalten die Frauen

jeweils einen bestimmten Betrag an Spielgeld, mit dem sie für alle zur Verfügung stehenden Männer bieten können. Die Männer füllen Karten aus – oder sie werden von der dominanten Herrin ausgefüllt – auf denen sich Vorlieben, Neigungen und Tabus eintragen lassen (vgl. Abb. 2).

Name/Nick	
Neigungen	
devot	ja <input checked="" type="checkbox"/>   nein <input type="checkbox"/>
masochistisch	<input checked="" type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>
bisexuell	<input type="checkbox"/>   <input checked="" type="checkbox"/>
Massagetalent	<input checked="" type="checkbox"/>   <input type="checkbox"/>
Besondere Vorzüge / Talente	
Bondage passiv, dient Handspanning anast. Schlus tang	
Tabus	
Sex, NS, ...	

Abbildung 2: Beispiel einer ausgefüllten Karte für die Sklavenversteigerung.

Die Versteigerung soll eine erste Kontaktaufnahme zwischen beiden Parteien erleichtern oder herstellen. BENIKE, die Organisatorin des CFNM-Events, begründet ihre Entscheidung für diesen Programmablauf folgendermaßen.

**BENIKE:** »Du kannst nicht einfach dominante Frauen und devote Männer zusammenhocken und erwarten, dass die dann alle lustig zueinander finden, also. Die brauchen meistens Starthilfe und deswegen haben wir gesagt, >gut, wir machen das in Form einer Versteigerung der Sklaven< [...]. Und dann fällt es den Leuten auch leichter, sich dann auch so auszuleben, wie sie es ja eigentlich auch wollen, aber oftmals tatsächlich, trotz dass es erwachsene Leute sind, nicht auf die Platte kriegen, das von sich aus dann einfach zu tun.«

Alle an der Versteigerung teilnehmenden Männer werden vorgestellt oder stellen sich den Damen selbst vor. Hierzu werden sie in die Mitte eines Sitzkreises geführt, in dem die Frauen Platz genommen haben. Bei der Vorstellungsrunde dienen die vorher ausgefüllten Karten als Information und geben einen ersten Überblick über die *Qualitäten* der Männer. Die Vorstellung beinhaltet auch Elemente der Inszenierung. Dabei werden die Männer durchaus intensiver unter die Lupe genommen, beispielsweise durch die Begutachtung der Genitalrasur oder

durch das Stellen etwaiger Nachfragen. Missfällt die Antwort oder ist sie zu leise oder kann irgendetwas anderes beanstandet werden, bekommt der *Sklave* eine *Arschkarte*. Er muss sich somit in der nächsten Runde pro gewonnener Karte zehn Schlägen auf das Hinterteil in der Mitte des Sitzkreises aussetzen und dabei laut mitzählen. Die Möglichkeit der öffentlichen Züchtigung ist nicht nur bei den Frauen beliebt; es gibt einige Männer, die gerade hier extra freche oder provokante Antworten geben, um *bewusst* vorgeführt zu werden.

Nach dem Rahmenprogramm – also der *Sklavenversteigerung* – sind die Spielmöglichkeiten offen gehalten. Das bedeutet, die Gäste sind ab diesem Zeitpunkt wieder sich selbst überlassen und spielen in eigener Regie. Ansonsten folgt das Event ab jetzt dem gängigen Ablauf (vgl. den Abschn. »Gängiger Ablauf eines Events«).

Die Verteilung der Gäste ist eher gemischt. Es kommen einerseits viele Paare, andererseits auch viele Single-Männer. Für passive Männer sei es in der Szene – immer noch – ziemlich schwierig, eine dominante Spielpartnerin zu finden<sup>106</sup>. Auch Spielkreise sind anzutreffen. Im Unterschied zur gängigen Play-Party ist die Personenformierung nur bedingt paarlastig. Vielmehr tun sich einige Frauen zusammen, um kollektiv mehrere Männer auf einmal ersteigern zu können.

**I<sup>107</sup>:** »Wie ist so das Verhältnis bei CFNM-Events zwischen Paaren und Einzelnen?«

**BENIKE:** »Also, das Frau-Mann-Verhältnis war, glaub eine Frau auf anderthalb Männer, und es waren schon immer relativ viele Paare da. Also Solo-Frauen wenig, eher Solo-Männer, >äähh< aber tatsächlich waren auch immer viele Paare da. Also, zum Teil halt richtig feste Paare, zum Teil halt Spielpaare, aber ich würde sagen, das hat sich, also zumindest auf unseren Partys, schon gut die Waage gehalten ...«

Beim Dresscode wird die klare Rollenverteilung von aktiver Frau und passivem Mann noch einmal deutlich: »Die Frauen sind bekleidet (gerne frivol/sexy/Fe-

**106** Hierbei sei bereits auf die Problematik hingewiesen, dass trotz Annäherung der Anteil dominanter Frauen im Vergleich zum Anteil devot-submissiver Männer relativ gering ist. Bei einem CFNM-Event kam ich am Barbereich mit drei submissiven Männern ins Gespräch, die von 100 Mails berichten, die von einem 40- bis 50-jährigen submissiven Mann getätigt werden müssen, um überhaupt eine reale Verabredung mit einer dominanten Frau zu bekommen.

**107** I steht für mich als Interviewerin.

tisch-Outfit, aber auch gerne schwarz, schick oder Abendgarderobe) und die Männer sind NACKT!!! (Halsband, Armfesseln, Cockring und Schuhe sind erlaubt; keine Slips, nichts was den Schambereich bedeckt!!!)« (Auszug aus der Eventbeschreibung).

Der Programmablauf wie die eventspezifischen Regeln werden auf einschlägigen Websites offen zur Verfügung gestellt. Neulinge können sich bei etwaigen Fragen jederzeit an die Veranstalter\*innen wenden.

**I:** »Die Spielregeln, musstest du die erklären oder, ich meine, du hast sie schriftlich in der Veranstaltungs- (...)«

**BENIKE:** »Ich hab sie auf der SZ und auf Joyclub<sup>108</sup> drinstehen gehabt, und >ääh< wenn jetzt tatsächlich Neulinge da waren, >ääh< ja die haben mich dann halt gefragt und >ääh< dann hat man denen das vielleicht noch mal kurz grob erklärt, aber im Prinzip sind es ja auch keine Exoten, die wir da als Spielregeln aufgestellt haben, sondern eigentlich eh Dinge, die die meisten sowieso tun.«

Auf den Websites wird noch einmal ausdrücklich auf die Freiwilligkeit und die SSC-Regel hingewiesen und außerdem darauf aufmerksam gemacht, dass keine Spielgarantie<sup>109</sup> für das Event gegeben wird.<sup>110</sup> Hierbei wird der Unterschied zur Swinger-Szene betont:

»CFNM setzt die Priorität nicht auf Sex oder sexuelle Handlungen, sondern ist für uns BDSM-Bestandteil, wer also eine Swinger-Orgie erwartet ist bei uns falsch!

---

**108** Der Joyclub, im Interview auch als JOY bezeichnet, ist ein gängiges Internet-Forum und Portal für die verschiedensten sexuellen Orientierungen und Vorlieben (für einen Überblick vgl. <http://www.joyclub.de>).

**109** Die Spielgarantie wird beispielsweise bei der Spank-Party angeboten. Wenn Gäste einzeln zum Event kommen und im Verlauf des Abends keine Spielpartner\*innen finden, können sie von der Spielgarantie Gebrauch machen. Bei der Spank-Party bieten sich die Organisator\*innen selbst als Spielpartner\*innen an, oder sie vermitteln den betreffenden Gast an bekannte Stammgästen. Bei anderen Events ist mit der Spielgarantie eine Zusatzoption gemeint, die buchbar ist. Sie muss also bezahlt werden.

**110** Hier ist auf die Problematik zu verweisen, die sich auch in der Swinger-Szene zeigt, wo Männer oft ein Vielfaches des Eintrittspreises, den Frauen bezahlen müssen, entrichten. An einigen Tagen haben Frauen mitunter freien Eintritt. Durch diesen preislichen Unterschied liegt es nahe anzunehmen, die Männer hätten bereits für sexuelle Praktiken mitbezahlt.



Aber: Das heißt natürlich nicht, dass sexuelle Handlungen [z. B. Leckdienste] ausgeschlossen sind, ein Sklave sollte sich allerdings klar darüber sein, dass das alleine bei den Damen liegt, ob diese Lust darauf haben oder eben nicht« (Auszug aus der Eventbeschreibung).

Das Event richtet sich an Personen, die mit ihren szenespezifischen Vorlieben bereits vertraut sind, sich also in den beiden vordefinierten Rollen wiederfinden können. Männliche Einsteiger haben hierbei den Vorteil, dass die *Sklavenkarten* sowie der programmatische Ablauf einerseits mehr Sicherheit geben, andererseits eine erste Kontaktaufnahme zu dominanten Frauen ermöglichen.

## Spank-Party\*\*

Die Spank-Party ist ein externes Event ausschließlich für Männer, das hauptsächlich auf Schlag- und Flagellationstechniken ausgelegt ist, also nur einen bestimmten Teilbereich von BDSM anspricht. Das Event ist »für Anfänger sowie für Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet, da KEIN! Spielzwang besteht: einfach nur anschauen/zugucken ist okay« (Auszug aus der Website).

Der Programmablauf wird wie folgt beschrieben: Das Event startet um 21:00 Uhr. Zuerst werden neue Gesichter und Anfänger begrüßt und durch die Räumlichkeiten geführt. Dabei werden die verschiedenen Instrumente, Räume, die Hausordnung und die eventspezifischen Regeln und Verbote erklärt.

**DANTE:** »Also, ich erklär's mal und wenn (.) muss ich ein bisschen ausholen: Wenn wir unsere Party machen, da gibt's um 21:00 Uhr Öffnung. Um 21:30 Uhr ist für die neuen 'ne Führung, und um 22:00 Uhr ist eine Begrüßung, da werden dann die ganzen Gäste begrüßt und sich bei NAME bedankt und (.) [...] und dann ging's dann oft auch mal in so ein Spielchen über, wo man dann so gemeinsam ein Spielchen gemacht hat, damit ein bisschen die Leute sich kennenlernen.«

Im Anschluss an die offizielle Begrüßung werden allgemein gültige Regeln wiederholt (z. B. Hygieneregeln, SSC-Regel, Nutzung des Safewords.)

**ELOS:** »Ja. Also, unsere Regeln sind eigentlich ganz easy aufgebaut, sag ich jetzt mal, auf ein DIN-A4-Blatt. Die gehen auch nicht so tiefgründig. Da geht's halt eher darum, dass sich Leute nicht in eine Session einmi-

schen<sup>111</sup>, das ist auch das Wichtigste, >ääh< Nein heißt Nein, Stopp heißt Stopp (.) So haben wir das glaub ich geschrieben [...]. Ja, und Safeword ganz klar, dass das auch eingehalten wird, >ääh< dass man die Grenzen nicht überschreitet, sich an Tabus hält und auch nicht das überschreitet, was vorher ausgemacht wurde (.) Das mein ich auch mit Grenzen überschreiten [...].«

Der Zutritt zum Event erfolgt in der Regel über eine Gästeliste. Bekannte Gesichter oder Freunde werden jedoch auch ohne vorherige Anmeldung zugelassen. Jeder Gast bekommt beim Einlass ein farbiges Armband.

**DANTE:** »Ja, das ist vielleicht noch ganz wichtig (.) was heißt wichtig: Wir haben drei Farben: rot ist aktiv, blau ist beides und grün ist passiv.«

**I:** »Gut zu wissen, ja, das ist schon ...«

**ELOS:** »Ja, und wenn die Leute sich anmelden, dann kriegen die auf ihr (.) also, dann werden sie gefragt: >Aktiv, passiv, beides?< und dann kriegen sie halt ihr rotes Armband, das heißt dann aktiv und kriegen ihre Schlüsselnummer auch auf das Band drauf geschrieben (.) und dann laufen die damit rum halt, ne?! Logischerweise. Ja, und das haben wir ursprünglich gemacht, damit die Leute, die schüchtern sind und so, besser ins Gespräch kommen (DANTE: ja), damit jemand gleich erkennt, sagen wir mal: >Der da drüben gefällt mir, aber ich bin ja nur passiv<, nee ist der jetzt aktiv? Oder ist der auch passiv? Und dann sieht man es gleich (DANTE: ja), dann sagt man: >Ey, ich bin ja passiv< und dann kommt man eher ins Gespräch (I: Ja, das ist schon gut.). Ja, und der zweite Grund ist natürlich wegen der Schlüsselnummer, weil wegen Getränke buchen, ne?!«

Die Zielgruppe des Events sind Männer ab 18 Jahren. Frauen sind nicht zugelassen. Auf die Nachfrage, warum keine Frauen zugelassen sind, sticht folgende Erklärung besonders heraus.

**ELOS:** »Naja, wie man es vielleicht erklären kann ist: Wir bieten ja einen geschützten Rahmen, um dich auszuleben (.) und für manche (.) die Leute wissen halt, da kommen nur Männer, weil sie sich vielleicht unter Frauen

---

**111** Die Problematik des Einmischens anderer Gäste in fremde *Sessions* wird auch bei den bereits beschriebenen Events häufiger genannt und wird im folgenden Analyseschritt näher betrachtet.

nackt nicht wohlfühlen, irgendwas (.) da gibt's ja viele Beispiele (.) Und wenn jetzt wirklich eine Frau dasteht, nehmen wir ja diesen geschützten Raum eigentlich. Der ist ja dann nicht mehr geschützt, der Raum.«

Die Gäste kommen vermehrt aus der homosexuellen Spanking-Community. Dies liegt insbesondere daran, dass das Event vor allem in einem gängigen Forum für homosexuelle Männer beworben wird.<sup>112</sup> Im Vergleich zur BDSM-Szene ist die Spanking-Gemeinde generell kleiner. Im Schnitt seien es um die 30 bis 35 Gäste pro Veranstaltung. Die Gäste kommen dabei aus den unterschiedlichsten Teilen Deutschlands zusammen – die Gruppe ist daher nicht auf die Region oder die regionale Schwulen-Szene beschränkt. Einen Dresscode wie bei den bereits beschriebenen Events gibt es nicht.

Die Party ist – im Vergleich zu den bereits erläuterten Events – nicht paarlastig, das bedeutet, dass vor allem einzelne Spielende kommen, die sich dann auf dem Event kennenlernen und miteinander spielen können.

**I:** »Ist es eher pärchenlastig oder ist das so eine (.) spielen die dann in einer Gruppe, spielen die dann eher zu zweit, oder?!«

**ELOS:** »Es ist ziemlich gemischt, also pärchenlastig auf keinen Fall. Es kommen auch viele Einzelne. Die meisten kennen sich auch untereinander. Das heißt, von ner anderen Party oder sei es jetzt schon bei uns, >ääh< es gibt Grüppchenbildung jaa, aber eher im Tresenbereich so (.) Wir sagen, wir haben schon mittlerweile einen Stammtisch. Da gibt's dann schon, wo immer die gleichen sitzen, >ääh< und spielmäßig ist es eigentlich (.) nee, ist eigentlich bunt gemischt. Es ist nicht so, dass jetzt nur der Stammtisch jetzt alleine spielt, sondern es wird viel kommuniziert auch bei uns und untereinander gespielt.«

Die Stammtischstruktur hat den Vorteil, dass die bereits etablierten Gäste und Spielenden eine familiäre Atmosphäre schaffen und auch Einsteigern behilflich sein können. Kennenlernspiele und auch die farbigen Armbänder lockern die Atmosphäre auf und können gerade schüchternen Personen einen ersten Zugang zu anderen Spielenden ermöglichen. Im Zweifelsfall kann auch die angebotene Spielgarantie genutzt werden.

---

**112** Es wird berichtet, dass auch heterosexuelle Männer in diesem Forum ihre Accounts angelegt haben, wobei ausdrücklich vermerkt ist, keinen Geschlechtsverkehr zu suchen. Der Umgang mit und zwischen homo-, bi-, trans-, inter- oder heterosexuellen Männern wird im nächsten Analyseschritt noch eine nähere Betrachtung finden.

**ELOS:** »Oft werden wir auch gefragt, dann (.) Weil, wir bieten das auch an (.)«

**I:** »Spielgarantie, ne?! Auch (.)«

**ELOS:** »Ja, genau. Wenn sich jetzt jemand wirklich nicht traut, jemanden anzusprechen, dann kommt der zu uns und sagt: »Ich würde das mal ganz passiv ausprobieren« und da weiß ich schon so ungefähr, wen ich dann von den Stammgästen (I: hinschicke), vermitteln kann, ja. Aber es wurde bis jetzt die Spanking-Garantie (...) nur einmal genutzt, hat gut funktioniert auch. »Ääh« ja, und sagen wir so, die Stammgäste, das ist jetzt nach fünf Jahren ein großer Anteil, die sind sehr erfahren, muss man eigentlich auch nix sagen. Und »ääh« das coole ist auch, wenn jetzt wirklich Neulinge kommen, vermitteln unsere Stammgäste die auch selber weiter. Also es ist wie so ein Netzwerk, sag ich mal.«

Die Community- oder Stammtischstruktur hilft hier wiederum bei der Kontrolle der Situation. Etablierte schauen mitunter zusätzlich danach, ob die Regeln von den anwesenden Gästen eingehalten werden. Sie sind auch erste Ansprechpartner, wenn es um Probleme geht.

**ELOS:** »Es ist natürlich auch so, dass unsere Stammgäste – die ja immer da sind – auch aufpassen, und dass die auch zu den Neulingen gehen und so »Hey, das geht nicht« und so. Das ist das Gute bei uns, das ist mittlerweile (.) hängt nicht nur auf unseren Schultern oder so, sondern macht jeder mit (/mhm/) ja.«

Nach dem offiziellen Teil sind die Gäste generell frei im Spiel. Viele ziehen sich in die vorhandenen *Séparées* zurück, um ungestört spielen zu können. Es herrscht Open End. Das Event selbst endet mit einem gemeinsamen Frühstück. Dies unterstreicht noch einmal die familiäre Atmosphäre und die Gruppenbildung.

Generell ist das Event offen gehalten. Zwar überwiegt der Fokus auf Spanking, aber es steht auch anderen BDSM-Vorlieben und Fetischen offen. Die Rollenverteilung wie beim CFNM-Event steht hier nicht im Vordergrund. Ein restriktives Moment bildet das Geschlecht oder vielmehr der weibliche Körper.<sup>113</sup> Dieser ist beim Event nicht zugelassen.

---

**113** Transvestismus und Transgender werden im Interview als unproblematisch genannt. Im Zweifelsfall genügt eine Anfrage bei den Organisatoren, wenn man das Event besuchen möchte und sich nicht sicher ist, ob man die Zugangsvoraussetzungen erfüllt.

## LARP-Event\*\*

Das LARP-Event findet zweimal jährlich in den hier beschriebenen Räumlichkeiten statt. Es ist ein Rollenspiel, das auf 40 Stunden angelegt ist.

**FENNO:** »Der Grundtenor heißt Rollenspiel, deswegen haben wir auch Wärter und Eingeschlossene. So, deswegen haben wir Uniformen, weil, wenn wir rein auf BDSM gehen, müssten wir nicht auf Verkleidung zurückgreifen, sondern dann könnte man sagen: >Ich bin der Dominante, du bist der Passive<, fertig.«

Meist wird das Event auf ein Wochenende gelegt, da die An- und Abreise und der Auf- und Abbau mit einem großen Aufwand verbunden sind. Die Organisator\*innen bereiten das Setting, die Verpflegung, die medizinische Betreuung etc. vor, die Spielenden reisen gegen Abend an. Strukturell ist das Event dem Film *Das Experiment* (2001) nachempfunden, wobei die Veranstalter\*innen hierzu Folgendes anmerken.

**FENNO:** »Im Experiment ging man ja davon aus oder hat man die Seiten bestückt mit Menschen – im Prinzip – kontra zu ihrer eigenen Persönlichkeit (GALANE: ja). Das war ja der Plan des Experiments und deswegen ist es auch eskaliert. Weil man Menschen, die charakterlich nicht gefestigt waren, viel Macht gegeben hat und die dann über andere gefestigte Menschen sozusagen dieses Rachepotential ausgelebt haben. Bei uns wird es ja an der Neigung getriggert. Das heißt, wir sind ja nicht umgepolt in unseren Rollen, sondern wir sind ja da, wo wir hingehören.«

Der Ablauf des Events wird wie folgt beschrieben: Im Vorfeld melden sich die Interessierten per Mail an und zahlen einen Unkostenbeitrag – sozusagen eine erste Rate des Gesamtbetrages. Der Unkostenbeitrag dient dazu, bei Unentschlossenen die Entscheidung für das Event zu festigen und somit das Risiko der Fehlkalkulation beim Einkauf zu mindern. Dementsprechend springen nur wenige Personen noch kurz vor Beginn des Events ab. Für eine verbindliche Anmeldung bedarf es der persönlichen Kontaktaufnahme mit den Organisator\*innen: »Eine Eintragung hier in der Liste reicht NICHT aus, eine persönliche Kontaktaufnahme ist erforderlich, eine Anmeldung ist erst mit der Überweisung des Unkostenbeitrages vollständig und garantiert dir deinen Platz« (Auszug aus den Eventregeln).

Bei erfolgreicher Anmeldung, die bereits die Entscheidung zur Rollenausübung beinhaltet, bekommen die Teilnehmer\*innen einige Dokumente, die teils von allen, teils nur von den Inhaftierten auszufüllen sind:

- *Alle Teilnehmer\*innen erhalten unter anderem*
  - einen zu unterschreibenden Regelkatalog,
  - eine Einverständniserklärung zur rechtlichen Absicherung seitens der Organisator\*innen sowie
  - die spezifische Rahmenstory des Events.
- *Die Inhaftierten erhalten zusätzlich*
  - die eigene Geschichte der Rolle, eingepasst in die Rahmenstory, sowie
  - eine Tabu- und Vorliebenliste.

Die Einverständniserklärung wird von einem Rechtsanwalt aufgesetzt. Es geht hierbei um die bewusste, freiwillige und einvernehmliche Entscheidung, am Event mit all seinen Situationen teilnehmen zu wollen. Die Einverständniserklärung<sup>114</sup> dient dabei vor allem als rechtlicher Schutz für die Organisator\*innen.

**FENNO:** »Im Strafrecht bewegen wir uns halt auf ein paar Ebenen, die nicht so toll sind. Das heißt, wir haben Freiheitsentzug, wir haben Körperverletzung und lauter solche Geschichten (.) Nötigung, und und und. Und den Schuh möchte ich mir natürlich rechtlich nicht anziehen, also brauch ich mal grundsätzlich die Einverständniserklärung, die rechtlich auch haltbar ist. So, wer das nicht unterschreibt und nicht seine persönlichen, echten, realen Daten kundtut, also hier geht's wirklich mit Name, Vorname, Straße, Geburtsdatum und Ort, der darf wirklich gleich wieder gehen, weil das die Grundvoraussetzung ist, um das Ganze >ääh< überhaupt machen zu können. Das hat auch damit zu tun, dass es im Fall dessen, wenn es irgendwie eine Anspruchserhebung gibt, unter den Spielern untereinander derjenige auch rechtlich greifbar bleibt.«

Die Tabulisten der Inhaftierten werden als unumstößlich vorausgesetzt. Sie geben den Rahmen vor, in dem die Wärter\*innen mit der/dem jeweiligen Gefangenen umgehen können. Die Tabulisten werden von den Inhaftierten vorab, selbst und ohne Zwang ausgefüllt.

---

**114** Solche Einverständniserklärungen finden sich beispielsweise auch da, wo man sich piercen oder tätowieren lassen will, da beides eine Art Körperverletzung darstellt.

**FENNO:** »Die Tabuliste definiert nur diese Dinge, die generell mit mir machbar sind (GALANE: also Handlungen) (I: ja), genau, Handlungen. Also, es gibt ja auch Leute, die nicht-sexuellen BDSM suchen (GALANE: ja). Die schließen dann logischerweise das Thema Geschlechtsverkehr aus, fertig Ende. Dann ist auch klar: Den kann ich vielleicht im Rahmen seiner Tabuliste verpritschen, aber Vögeln läuft halt nicht. Punkt, Ende.«

Die Geschichten der Inhaftierten werden allen Teilnehmer\*innen vorab über die Mailing-Liste zugänglich gemacht, damit sich Organisator\*innen und Wärter\*innen auf die Situation vorbereiten können.

Jedes Event folgt einer eigenen Rahmenhandlung, die durchaus tatsächlichen Gegebenheiten oder Situationen nachempfunden sein kann. Die Rahmenhandlung entspricht dabei in der Regel einer Gefängnissituation in einem Unrechtsstaat, mit Verhören, Folterungen etc.

Das Spiel beginnt folgendermaßen: Alle Teilnehmer\*innen ziehen ihre Alltagskleidung aus und die Spieluniform an. Die Inhaftierten müssen sich all ihrer persönlichen Gegenständen entledigen, werden geduscht und bekommen dann ihre Häftlingskleidung angezogen.<sup>115</sup> Der Name oder auch Nickname der Inhaftierten wird durch eine Nummer ersetzt, mit der sie das komplette Spiel hindurch angesprochen werden.

**FENNO:** »Der Kontext heißt: Mit Eintreten zur Tür verliert derjenige seinen Namen, jegliche Persönlichkeit und bekommt eine Nummer. Diese Depreisialisierung steckt auch (.) die gehört in den Kontext rein.«<sup>116</sup>

Die Inhaftierten werden in die Zellen geführt und geben sich den von den Organisator\*innen und Wärter\*innen – und letztlich auch von ihnen selbst – geplanten Maßnahmen hin, bis das Spiel nach 40 Stunden offiziell beendet wird.

<sup>115</sup> Vgl. hierzu die Vorgehensweise in totalen Institutionen, die Goffman (1973, S. 47f.) bereits herausgearbeitet hat.

<sup>116</sup> Die Depersonalisierung in totalen Institutionen ist Goffman zufolge ein Mittel, um die Identität des Häftlings auf die neue Ordnung innerhalb der Institution vorzubereiten, indem man bereits gewohnte Handlungssicherheiten und Automatismen destabilisiert. So »unterbinden oder entwerten totale Institutionen gerade diejenigen Handlungen, die in der bürgerlichen Gesellschaft die Funktion haben, dem Handelnden und seiner Umgebung zu bestätigen, daß er seine Welt einigermaßen unter Kontrolle hat – daß er ein Mensch mit der Selbstbestimmung, Autonomie und Handlungsfreiheit eines »Erwachsenen« ist« (Goffman, 1973, S. 47f.).

Der Spielverlauf der Wärter\*innen läuft folgendermaßen ab: Zuerst werden sie vom Organisationsteam in Schichten und nach ihrem hierarchischen Rang eingeteilt. Ein\*e Organisator\*in übernimmt bei jeder Schicht die Leitung. Eine Schicht dauert sechs Stunden. Es gibt eine Pflichtschicht, die jede\*r zu absolvieren hat, und eine Pflichtpause. Sie dient den Organisator\*innen zufolge vor allem der Ruhe und Erholung der Inhaftierten – hier herrscht Spielverbot.

**FENNO:** »Sonst würde die Aktiv-Seite sag ich jetzt mal, irgendwann mal nur noch Aktivität produzieren und das hält keiner 40 Stunden aus. Und drum müssen wir halt auf der aktiven Seite das so steuern, dass alle grundsätzlich gleich viele Dienstzeiten haben (I: ja), die sie teilweise in Anspruch nehmen müssen – in der Pflichtschicht – und in der Wahlschicht tun können, aber nicht müssen.«

Wer zu keiner Schicht eingeteilt ist, kann die Zeit nutzen und sich außerhalb der Spielräume – meist in einer extra angemieteten Ferienwohnung – ausruhen oder zum Schlafen zurückziehen. Die Schichtleiter\*innen und Organisator\*innen schlafen vor Ort. Das Organisationsteam bringt sich in die aktiven Rollen und die Schichtverteilung gänzlich mit ein, wobei es die Aufgaben des Direktors übernimmt. Dem Aufsichtsteam liegt für jede\*n Inhaftierte\*n ein Ordner mit allen relevanten Dokumenten vor, also Tabulisten, Storyline der Rolle etc. Auf Basis dieser Dokumente überlegen sich die Wärter\*innen geeignete Maßnahmen, Strafen oder sonstige Praktiken, die mit der/dem jeweiligen Inhaftierten durchführbar sind, beispielsweise Erziehungs-, Sexual-, Folter- oder andere Praktiken, die das asymmetrische Machtverhältnis zwischen Wärter\*innen und Inhaftierten betonen und realen Gegebenheiten in Gefängnissen nicht-demokratischer Rechtsstaaten nachempfunden sind.<sup>117</sup>

**FENNO:** »Ja, also zum Beispiel gerade mit Waterboarding. Da hatten wir jemanden gehabt, der das safe beherrscht hat und dann hatten wir das mal ausprobiert und dann war das echt der Renner unter den Gefangenen, die das auch ausprobieren wollten. Und dann natürlich auch unter den Aktiven, die das in dem Sinne safe gelernt haben.«

---

**117** Hier sind Foltermethoden und Gefängnisverhältnisse gemeint, die medial veröffentlicht und diskutiert wurden (z.B. in der Berichterstattung über Guantanamo oder Abu Ghraib) (vgl. <http://www.fr-online.de/politik/10-jahre-militaergefaengnis-guant-namo-guant-namo---obamas-gebrochenes-versprechen,1472596,11417502.html> [12.11.2017]).



Es sei hier nochmals darauf verwiesen, dass alle Praktiken und Handlungen kontrolliert und bewusst durchgeführt und freiwillig ertragen werden. Ein Abbruch des Spiels ist jederzeit mit dem Ausruf *Mayday* möglich. Es geht in diesem Event vor allem darum, die Eventsituation so authentisch wie möglich zu gestalten und nachzuempfinden.

**I:** »Also, geht's jetzt so im (.) also im Event geht's um Authentizität?«

**FENNO:** »Ja.«

**I:** »Authentisch diese Rollen spielen? Diese Vermischung von Wirklichkeit, also dass man das als Realität irgendwie so illusionsmäßig (.)?«

**FENNO:** »Das ist keine Illusion mehr. Es ist (.) meiner Meinung nach ist es so.«

**I:** »Es ist echt?«

**FENNO:** »Demjenigen, der da drin ist (.)«

**I:** »Life Action Role Play?«

**FENNO:** »Genau (GALANE: ja). Das ist really life action, solange der Aktive sich so verhält, dass der Passive nicht rausrutscht. Weil das Problem ist ja das: Der Passive, der sitzt ja in seiner Zelle, bums. Wenn der Aktive sich nicht adäquat verhält, wie ein Wärter zu sein hat auf gut Deutsch, dann rutscht der Passive auch raus.«

Alle Teilnehmer\*innen sind um ein reibungsloses Spiel bemüht – ein vorzeitiger Abbruch durch irgendeine Person soll möglichst verhindert werden. Oft sind es vor allem körperliche Beschwerden, die zum Abbruch führen (z. B. Bauch- oder Rückenschmerzen). Ernst zu nehmende Beschwerden oder Symptome kommen so gut wie nicht vor. Dennoch sorgt die medizinische Betreuung hier für Sicherheit, um im Falle eines Falls entsprechend handeln zu können.

Nach Ablauf der 40 Stunden wird die Rollenkleidung wieder mit der Alltagskleidung getauscht und das Spiel ist beendet. Zum Abschluss des Events finden noch ein gemeinsames Mittagessen und eine Supervision statt, bei der Probleme, Kritik, Lob und Anregungen für das nächste Event vorgebracht und diskutiert werden können. Schließlich räumen alle zusammen auf.

Das Event richtet sich an fortgeschrittene Rollenspieler\*innen mit BDSM-Neigung.<sup>118</sup> Erfahrungen mit Rollenspiel und BDSM sind insofern von Vorteil, als es sich erstens um eine lange Zeit handelt, die man in der Rolle verbringt

**118** Prinzipiell können auch Rollenspieler\*innen außerhalb dieses Kontextes am Event teilnehmen – die Tabuliste dürfte dann dementsprechend lang sein. Die Frage bleibt aber, ob man dann von einem authentischen Spiel für diejenige Person sprechen kann.

und zweitens ist das Event durchaus darauf ausgelegt, an die eigenen Grenzen zu kommen. Das Event ist thematisch sehr konzentriert, das heißt, es spricht kein mehrheitliches Publikum innerhalb der BDSM-Szene an – es besetzt vielmehr eine besondere Nische.

**FENNO:** »Also, die letzte Frage ist einfach beantwortet: In unserem Event gibt's keinen Klischeeler, weil wir in einer dermaßen (GALANE: Nischenposition) Nischenposition sind. Extrem möchte ich gar nicht sagen, es ist aber außergewöhnlich, es ist ein besonderer Gusto. Und diesen Gusto sucht auch der >I would like to be a BDSMer< nicht. Also (I: (/mhm/)) der kommt gar nicht in diese Gegend, weil (.) Auf der aktiven Seite vielleicht, aber da fällt er ganz schnell auf, weil er inaktiv wird, weil er mit der Dynamik der Leute, die sich auskennen, gar nicht Schritt halten kann. Und auf der passiven Seite (.) wenn du die Homepage gelesen hast. Wenn der in der registrierten Version ein paar Stimmen dazu gehört hat, dann spätestens ist er raus, weil er dann feststellt: >Oh, dieser Tabasco hat viel zu viel Kyrill für meinen Geschmack<, ja?«

Die Zahl der Teilnehmer\*innen des Events ist begrenzt, die Verteilung der Rollen vorgegeben. Alle Teilnehmer\*innen zahlen unabhängig von der ausgeübten Rolle oder des Geschlechts den gleichen Unkostenbeitrag. Dies wird von den Organisator\*innen, wieder in Abgrenzung zur Swinger-Szene, betont.

**I:** »Müssen die gleich viel zahlen eigentlich? Aktiv und passiv?«

**FENNO:** »Ja. Egal welchen Geschlechtes und egal welcher Neigung, weil ich der Meinung bin, dass es nicht wie im Swinger-Club läuft, dass die Frauen kostenlosen Spaß kriegen und die Männer bezahlen das Ganze >äähh< und es auch nicht für mich abhängt, weil unterm Strich, wenn wir es mal ganz fair und ehrlich betrachten, hat jeder auf seiner Seite seinen Spaß, aktiv oder passiv.«

**GALANE:** »Dann sind wir bei der Swinger-Club-Mentalität, wo eben der Solo-Mann finanziert.«

**FENNO:** »Genau, und das möchte ich nicht.«

Um eine authentische Atmosphäre vermitteln zu können, wird allen Teilnehmer\*innen die den Rollen entsprechende Kleidung (Häftlingskleidung und Wärter\*innenuniform) gestellt. Die Inhaftierten behalten von ihren persönlichen Kleidern und Gegenständen lediglich die Schuhe – und meistens auch die Un-

terwäsche. Schmuck, Uhren etc. werden abgelegt und erst wieder zum Ende des Spiels ausgegeben. Obwohl die Organisation auf ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis achtet, finden sich auf der Seite der Wärter\*innen weniger Frauen als Männer. Dies ist dem Umstand geschuldet, der bereits bei der Beschreibung des CFNM-Events erwähnt wurde, denn prozentual gesehen gibt es immer noch weniger Frauen als Männer, die ihre BDSM-Vorlieben innerhalb der Szene ausleben.<sup>119</sup> Die Ausübung der Rollen ist dabei vom Geschlecht unabhängig zu denken.<sup>120</sup>

Auf dem Event gelten – wie auch bei den anderen Events – die gängigen Hygieneregeln, vor allem der geschützte Geschlechtsverkehr durch Kondome oder andere Schutzmaßnahmen. Auch wenn dieser Umstand bei einigen der bereits behandelten Events zwar explizit angesprochen wird, bleibt die Ausführung dennoch den Gästen selbst überlassen. Bei diesem Event gilt die Regel als verbindlich.

**FENNO:** »Also, es gibt ein paar ganz grundlegende Dinge, zum Beispiel: Wir haben außer in einer Partnerschaft die Vorgabe: Gevögelt wird mit Gummi. So. Erwischt mich einer, der ohne Gummi in irgendjemandem steckt, der nicht seine Frau oder Freundin ist, den schmeiß ich hochkant raus und seine Klamotten kommen hinterher. [...] Für mich und so gilt es auch für jeden, der eine Schicht leitet, ist das einfach ein Grundtenor. Das gilt sogar auch für alle penetrierenden Spielzeuge außer Stromspielzeuge, weil da macht es

**119** Die Trierer Studie nennt hierzu statistische Verteilungen ausgewählter Merkmale. Demnach waren bis 1993 lediglich 38% der BDSM-Praktizierenden weiblich. Davon gaben 27,8% an, dabei eine passive Rolle einzunehmen, 37% übernahmen die aktive Rolle und 35,2% praktizierten wechselnde Rollen (vgl. Wetzstein et al., 1993, S. 34–40). Interessanterweise gaben von den männlichen Praktizierenden nur 28,7% an, eine aktive Rolle auszuüben. Mehr als die Hälfte (54,4%) der Männer gaben an, eine passive Rolle im BDSM zu übernehmen (vgl. ebd.).

**120** Die dominante oder sadistische Rolle ist dabei insofern nicht als typisch männlich oder weiblich zu verstehen, als Frauen die Vorliebe für diese Rollen seltener empfinden würden. Eher muss davon ausgegangen werden, dass die weibliche Sexualität noch nicht lange in die Diskurse um freies Ausleben der Sexualität oder sexuelle Selbstbestimmung eingebettet ist. Der gendertypische Konflikt, in welchem Frauen eine passiv-submissive und Männer eine aktiv-dominante Rolle im Einklang mit heteronormativen Rollenvorstellungen ausleben, wird im folgenden Analyseschritt nähere Betrachtung finden, denn obwohl die hier angesetzten Zahlen eigentlich eine konträr etablierte Rollenverteilung von männlich und weiblich auf aktiver und passiver Seite nahelegen, kommt es in dieser Beziehung häufig zu Konflikten innerhalb der Szene. Dieser Punkt wird im CFNM-Interview noch näher betrachtet.

keinen Sinn. [...] Und da gibt's im Prinzip nur die Möglichkeit, wenn jemand halt mit seiner Frau, dann zwing ich den jetzt nicht mit Gummi, was er daheim auch nicht tut, ja?! Aber, unter allen anderen Konstellationen ist auch der Blow-Job immer nur mit Lümmeltüte [...] <sup>121</sup>, Amen. Was die vorher und nach dem Knast machen, ist mir Wurst ...«

Die Regeln des Events gehen weit über die Hausordnung – also die generelle normative Rahmung – hinaus. Die konkreten Regeln und Verhaltensanweisungen sowie die straffhierarchisch organisierte Personalstruktur lassen Praktiken zu, die bei einem weniger reglementierten Event eventuell nicht realisierbar sind. Die strenge Reglementierung und Kontrolle ermöglichen paradoxerweise erst den gewünschten Kontrollverlust. Die Sicherheit des schützenden Rahmens führt somit zur Ausweitung der und zur kontrollierten Annäherung an die eigenen Grenzen. Hierbei spielt aber auch sicher die geringe Anzahl der Teilnehmer\*innen eine Rolle. Dieser Aspekt wird in der weiteren Analyse noch einmal aufgegriffen und näher betrachtet. Von den Organisator\*innen wird das Event wie folgt auf den Punkt gebracht:

**FENNO:** »Aber es ist halt Kopfkino erfüllen, es ist genau das, was die Menschen sich anderweitig vielleicht auch gar nicht trauen, indem sie ein Blind Date machen (.) weil, erster Punkt [...]: So kontrolliert, so safe wie dort, kann man sich eigentlich nicht ausprobieren (.) Da hat man nicht nur das Vier-Augen-Prinzip, sondern da hat man das Sehr-viele-Augen-Prinzip und unter dem Aspekt kannst du dich auf manche Sachen einlassen, auf die du dich in der freien Wildbahn nicht einlassen kannst oder könntest – nicht in diesem Maße. Und das bietet ein Vorteil von dem Event.«

**I:** »Kontrollierte Unkontrolle? Kontrollierter Kontrollverlust?«

**FENNO:** »>ähh< Kontrollierter Kontrollverlust. Genau. Und zwar, kontrolliert dahin gehend, dass die Eckpfeiler, die du stellst als Passiver, die Tabuliste, dass du weißt, die sind safe. Das heißt, die wird nicht nachher noch irgendwo nachverhandelt und diskutiert, [...] weil der Aktive kriegt am Anfang von mir gleich gesagt vom Briefing: wer sich von dieser Linie runterbewegt, fliegt hochkant raus, Ende der Durchsage.«

---

**121** Unverständliche Textpassage.