

Katja Wollmer
Die wollen doch nur spielen!

Die Reihe »Angewandte Sexualwissenschaft« sucht den Dialog: Sie ist interdisziplinär angelegt und zielt insbesondere auf die Verbindung von Theorie und Praxis. Vertreter_innen aus wissenschaftlichen Institutionen und aus Praxisprojekten wie Beratungsstellen und Selbstorganisationen kommen auf Augenhöhe miteinander ins Gespräch. Auf diese Weise sollen die bisher oft langwierigen Transferprozesse verringert werden, durch die praktische Erfahrungen erst spät in wissenschaftlichen Institutionen Eingang finden. Gleichzeitig kann die Wissenschaft so zur Fundierung und Kontextualisierung neuer Konzepte beitragen.

Der Reihe liegt ein positives Verständnis von Sexualität zugrunde. Der Fokus liegt auf der Frage, wie ein selbstbestimmter und wertschätzender Umgang mit Geschlecht und Sexualität in der Gesellschaft gefördert werden kann. Sexualität wird dabei in ihrer Eingebundenheit in gesellschaftliche Zusammenhänge betrachtet: In der modernen bürgerlichen Gesellschaft ist sie ein Lebensbereich, in dem sich Geschlechter-, Klassen- und rassistische Verhältnisse sowie weltanschauliche Vorgaben – oft konflikthaft – verschränken. Zugleich erfolgen hier Aushandlungen über die offene und Vielfalt akzeptierende Fortentwicklung der Gesellschaft.

BAND 19

ANGEWANDTE SEXUALWISSENSCHAFT

Herausgegeben von Ulrike Busch, Harald Stumpe,

Heinz-Jürgen Voß und Konrad Weller

Institut für Angewandte Sexualwissenschaft

an der Hochschule Merseburg

Katja Wollmer

Die wollen doch nur spielen!

Einblicke in die Subkultur des Petplay

Psychosozial-Verlag

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Originalausgabe

© 2020 Psychosozial-Verlag, Gießen

E-Mail: info@psychosozial-verlag.de

www.psychosozial-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche
Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlagabbildung: © The Veterinarian

Umschlaggestaltung & Innenlayout nach Entwürfen

von Hanspeter Ludwig, Wetzlar

Satz: metiTec-Software, me-ti GmbH, Berlin, www.me-ti.de

ISBN 978-3-8379-2641-5 (Print)

ISBN 978-3-8379-7455-3 (E-Book-PDF)

ISSN 2367-2420

Inhalt

1	Ludi incipiant – Eine Einleitung	9
2	Der Mensch und das Tier	15
2.1	Gib mir Tiernamen! – Sprachliche Besonderheiten	15
2.2	In meinem Bett: Unberechenbares Ungeheuer vs. Familienmitglied	16
2.3	Religion, Mythen und Legenden	17
	Gottheiten in der ägyptischen Mythologie	18
	Gottheiten und Mischwesen	
	in der griechischen und römischen Mythologie	18
	(Neo-)Schamanismus und andere Naturreligionen	20
	Hinduismus, Buddhismus und andere Religionen	22
	Astrologie	23
2.4	Die Liebe zum Haustier als »Kultursodomie«	24
2.5	Sexualität zwischen Mensch und Tier	30
	Sodomie	31
	Zoophilie	35
	Bestiality	38
2.6	Mediale Darstellung 1: Vermenschlichte Tiere vs. vertierte Menschen	39
2.7	Mediale Darstellung 2: Beiträge über Petplay	42
	»Zap zap« – Fernsehen am Abend	43
	»Klick klick« – Videos auf YouTube	48

3	Der spielende Mensch	53
3.1	Die Entwicklung menschlicher Sexualität	54
3.2	Entwicklung des menschlichen Spielverhaltens	57
	0 bis 3 Monate	59
	4 bis 9 Monate	59
	10 bis 24 Monate	60
	25 bis 48 Monate	61
3.3	Rollenspiele	62
3.4	BDSM	64
3.5	Literatur zum Thema Petplay	66
	Pony-Play und BDSM-Subkultur	67
	Dog-Play und BDSM-Subkultur	69
4	Expert_inneninterviews	73
4.1	Erhebung der Daten	73
	Das Sample	73
	Datenschutz/Anonymisierung/ethische Fragen	75
	Setting der Befragung	76
	Das Auswertungsverfahren	77
4.2	Grenzen der Methode	78
5	Ergebnisse der Expert_innenbefragung	81
5.1	Petplay-Subkultur – Fantasien werden Wirklichkeit	81
5.2	Subkulturelle Vernetzung – Austausch von Informationen	83
5.3	Die Subkultur – Eine statistisch relevante Menge?	84
5.4	Petplay ausleben – Wie und womit?	85
	Equipment – Individualismus	85
	Equipment im Pony-Play	86
	Equipment im Dog-Play	88
	Petplay – Verhalten	89
	Petplay – Rollenvielfalt	90
	Bedeutung der (eigenen) Rolle(n)	91
5.5	Ist das schon Furry?	92
	Gemeinsamkeiten von Petplay und Furry	94
	Unterschiede von Petplay und Furry	95

5.6	Petplay als (Rollen-)Spiel	96
	Präsentieren	98
	Fühlen	99
5.7	Petplay als BDSM-Variation	101
5.8	Wer mit wem oder doch alleine? – Beziehungskonzepte im Petplay	105
5.9	(A-)Sexualität im Petplay	107
	Fetisch im Petplay	110
	Sexarbeit und Petplay	111
5.10	Orientierungen, Identitäten und andere Rollenklischees im Petplay	111
	Sexuelle Orientierungen, Geschlechtliche Identitäten	111
	Rollenverteilungen	112
5.11	Outing und Petplay	113
5.12	(Mediale) Außenwahrnehmung und -darstellung	114
5.13	Petplay als Zoophiliekompensation?	115
6	Diskussion	119
6.1	Zusammenfassung der Befragungsergebnisse	119
6.2	Theoretische Generalisierung	123
	Petplay ist ein Tabu und kein Tabu	123
	Grenzen und Potenziale von Petplay in der BDSM-Subkultur	124
	Im Petplay finden sich Gender-Rollenklischees wieder	128
	Petplay hat immer mit Sex zu tun	128
	Petplay ist nicht Sex mit Tieren	129
7	Was ist Petplay?	131
8	Schlussbetrachtung	133
	Literatur	135

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 gehört¹, sehen sich heute junge Menschen und ihre Sozialisationsagent_innen^{2,3} 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 (subkulturellen⁴) 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 Sexualität⁵ und das Beziehungsverhalten⁶. Auf der einen Seite entwickeln sich »Neosexualitäten« – so bezeichnet Volkmars 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 Petplay⁷ 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?

2 Der Mensch und das Tier

Als Jäger_innen und Sammler_innen waren die Menschen früher auf Tiere als Nahrungsquelle angewiesen, ab der Jungsteinzeit lebten sie durch Ackerbau und Viehzucht zunehmend auch mit Tieren zusammen. Tiere wurden als Nutz- oder Haustiere, Reinkarnationen und Gött_innen betrachtet oder als unberechenbare Bedrohung im Alltag gefürchtet. Um die Verbindung zwischen Menschen und Tieren zu verstehen, ist es notwendig, diese sprachlich, emotional und spirituell zu betrachten. Im Fokus steht dabei besonders die Beziehung zwischen Menschen und den im Petplay am häufigsten verkörperten Tieren: Pferd, Hund und Katze. Hieraus ergibt sich die Frage, warum gerade diese im Petplay, wie es in westlichen, industrialisierten Staaten praktiziert wird, bedeutsam sind.

2.1 Gib mir Tiernamen! – Sprachliche Besonderheiten

Bis heute prägen Tiernamen, die den zugeschriebenen Charaktereigenschaften der Tiere entsprechen – zumeist mit beleidigender Intention –, unsere Sprache: Dumme Gans, angeberischer Gockel, dreckiges Schwein, lüsterner Bock, brutales Wildschwein, grausamer Wolf, treulose Katze sind nur einige Beispiele hierfür, vor allem dem Esel werden in diesem Kontext die verschiedensten negativen Merkmale zugeschrieben: stur, gefräßig, hässlich, laut, dumm (vgl. Fossier, 2009, S. 232). Es gibt noch weitere Beispiele für Eigenschaften, die Tiere in unserer Wahrnehmung verkörpern: Vögel sind anmutig und besonders Schwäne gelten als elegant,