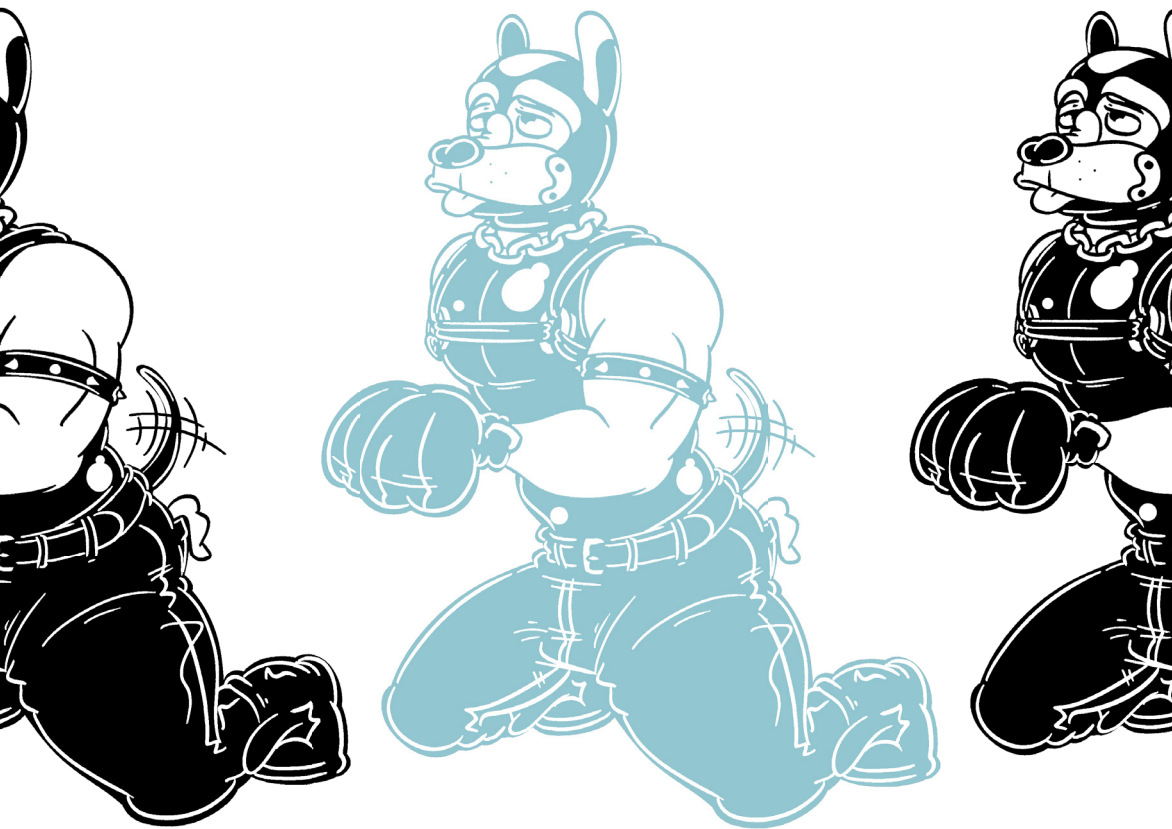


WÜRZBURGER STUDIEN

ZUR EUROPÄISCHEN ETHNOLOGIE

Band 12



Konstantin Mack

Hund müsste man sein

Kulturanthropologische Perspektiven auf
Pup Play

Würzburger Studien zur Europäischen Ethnologie

Diese Reihe des Lehrstuhls für Europäische Ethnologie/Volkskunde veröffentlicht aktuelle Forschungen des Faches an der Universität Würzburg. Sie bietet Einblick in vergangene und gegenwärtige Alltagskulturen, in gesellschaftliche Lernprozesse und Problemlagen. Vor allem Studierende und wissenschaftliche Mitarbeitende finden hier ein Forum, ihre Arbeiten der Öffentlichkeit vorzustellen.



© Julius-Maximilians-Universität Würzburg
Institut für deutsche Philologie
Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde
Am Hubland
97074 Würzburg

www.volkskunde.uni-wuerzburg.de

Würzburg 2022

Coverillustration: James Newland

Layout und Satz: Konstantin Mack

Dieses Dokument wird bereitgestellt durch
den Publikationsservice der Universität
Würzburg.

Universitätsbibliothek Würzburg
Am Hubland
97074 Würzburg

+49 931 31-85906

www.opus.bibliothek.uni-wuerzburg.de

ISSN: 2511-9486



This document is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0): <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0> This CC license does not apply to third party material (attributed to another source) in this publication

Konstantin Mack

Hund müsste man sein

Kulturanthropologische Perspektiven auf
Pup Play

Würzburger Studien zur Europäischen Ethnologie

Herausgegeben von Michaela Fenske und Susanne Dinkl

Band 12

Vorwort

Spielen ist eine wesentliche Beschäftigung von Menschen und anderen Lebewesen. Spiele bieten Räume der Erprobung und ermöglichen ein kreatives Neuschaffen von Welt. Vielleicht auch deshalb gilt die Aufmerksamkeit der Mitglieder der anthropologischen Fachfamilie in unserer von Krisen geschüttelten Zeit wieder zunehmend dem Spiel und dem Spielen. Konstantin Mack untersucht in seiner hier veröffentlichten Masterarbeit ein menschliches Spiel, das durch Aufgreifen tierlicher Rollen den Spielenden wesentliche Möglichkeiten eröffnet. Es geht um Pup Play, ein (erotisches) Rollenspiel, in dem von einem Spielpaar jeweils eine Person die Rolle eines Hundewelpen, „Puppy“, die andere die eines dazugehörigen Menschen, „Herrchen“ oder seltener „Frauchen“, übernimmt.

Ausgeübt wird Pup Play derzeit bevorzugt in der LGBTI-Community. Konstantin Mack fragt in seiner Studie danach, was dieses Spiel für die Spielenden bedeutsam macht, welchen Reiz es ausübt bzw. welche Möglichkeiten es ihnen eröffnet und inwiefern gesellschaftliche Diskurse auf das Spiel einwirken bzw. umgekehrt das Spiel gesellschaftliche Möglichkeiten eröffnet. Theoretisch nimmt er ebenso Grundannahmen der Kritischen Theorie der Frankfurter Schule (etwa deren Nachdenken über die Aussagekraft alternativen Verhaltens) auf wie die inzwischen klassische Studie von Johan Huizinga, die im Spiel den Ursprung menschlicher Gemeinschaft sowie ihrer schöpferischen Ausdrucksformen erkennt. Durch die Kombination verschiedener Methoden der digitalen Ethnografie wie auch klassischer Feldforschung in Gestalt von teilnehmender Beobachtung und Interviews nähert sich Mack ebenso offen und flexibel wie empathisch und versiert seinem Feld. Von handwerklicher Souveränität spricht, dass das in besonderem Maße auf leibliche Präsenz angelegte Forschungsvorhaben trotz der durch die Corona-Pandemie gegebenen erheblichen Einschränkungen direkten Kontakts erfolgreich realisiert werden konnte.

Mack ist es ein Anliegen, die Möglichkeiten und Angebote des Spiels weit über rein erotisch-sexuelle Möglichkeiten hinausgehend zu sehen. Er betont die weiteren Effekte des Spiels wie seinen Gemeinschaft stiftenden Charakter, die Aushandlung gemeinsamer Werte und die Entwicklung inniger Beziehungen. Das alles wird auch deshalb möglich, weil Pup Play eine besondere Alternative in unserer an Wettbewerb orientierten Gesellschaft anbietet: Mit seinem Verzicht auf kompetitive Elemente sowie einem klaren Regelwerk ermöglicht es in besonderem Maße Leichtigkeit, die die Spielenden als unbeschwerte Freiheit beschreiben. So ermöglicht Pup Play mit seiner Aktivierung trieb- und affektgesteuerten Erlebens eine Lösung von sonst geltenden Rollen und Erwartungen, die die Spielenden unter dem Begriff „Headspace“ als herausragend entspannend

und befreiend wahrnehmen. Dass Pup Play in die Gesellschaft hineinwirkt, indem es etwa die hier geltenden Männlichkeitsvorstellungen herausfordert, gehört zu den weiteren hier thematisierten Effekten. Der Mut zum unbeschwerten Spielen von Erwachsenen ist in diesem Sinne auch lesbar als ein Vorschlag für eine gesellschaftliche Öffnung gegenüber Fremdem, ein Werben für die Anerkennung von und Freude an Diversität sowie einer spielerischen Art und Weise der Welterkundung und -gestaltung.

Konstantin Mack ist mit seiner Masterarbeit eine hervorragende Forschung gelungen. Seine Studie über ein Freizeitvergnügen in einer eher peripheren Szene unserer Gesellschaft setzt einmal mehr die Stärken der empirischen Kulturwissenschaft Europäischen Ethnologie um: Es zeigt die Möglichkeit, in scheinbar nebensächlichen Räumen und Praktiken wesentliche Teile von Welt zu lesen.

Michaela Fenske, im Februar 2022

„Hund müsste man sein – Kulturanthropologische Perspektiven auf Pup Play“ entstand als wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erreichung des akademischen Grades Master of Arts (M.A.) am Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde der Julius-Maximilians-Universität Würzburg unter der Betreuung von Prof. Dr. Michaela Fenske, Zweitgutachten Dr. Susanne Dinkl. Die Masterarbeit wurde im April 2021 an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg vorgelegt und für die Veröffentlichung leicht überarbeitet.

Inhaltsverzeichnis

1 Am Anfang war das Spiel – Einleitung	11
1.1 Spielumgebung – Einordnung in Forschungsstand und Quellenlage	14
1.2 Spielregeln – Methodische Vorgehensweise	17
1.3 Interludium – Forschung im Ausnahmezustand	22
2 Das Spielfeld betreten – Vorstellung des Forschungsfelds	25
2.1 Entstehung und Kontextualisierung des Pup Play	26
2.2 Exkurs: BDSM	28
3 Erste Züge – Von Annäherungen und dem Zugang zum Forschungsfeld	31
4 „You Get Down On All Fours And You Just Play“	35
4.1 „Und wenn du Hund bist, musst du nicht nachdenken“ – Fühlen und Handeln im Headspace	38
4.2 „Auf den Hund gekommen“ – Gemeinsam spielen	47
4.3 „Ist der Mann jetzt völlig bescheuert?“ – Konflikte und Herausforderungen	58
4.4 Alte Fesseln ablegen – Zur gesellschaftlichen Stellung von Arbeit, Lust und Spiel	62
5 Nachspiel – Abschließende Überlegungen	66
A Quellen- und Literaturverzeichnis	71
B Abbildungsverzeichnis	76

1 Am Anfang war das Spiel – Einleitung

Es ist ein schwül-warmer Augusttag. Ich stehe in einem Waldstück nahe einer Großstadt in Süddeutschland, um mit Christian und Leo Gassi zu gehen. Christian gibt den Weg vor, der uns tiefer in den Wald hineinführt. Ich gehe neben ihm, während Leo ein paar Schritte vor uns ist – immer so weit, wie es ihm die Leine erlaubt. Er ist nervös, versichert sich immer wieder mit Schulterblicken, dass wir noch da sind. Schon nach wenigen Metern drückt Christian mir die Leine in die Hand, etwas perplex greife ich zu. Ich fühle mich etwas unbeholfen mit der Leine in der Hand angesichts der Verantwortung, die mir damit übertragen wurde. Leo jedoch entspannt sich zusehends, vergrößert den Abstand zu Christian und mir wieder. Eine Gruppe Jogger:innen läuft uns entgegen, sie schauen freundlich und lächeln. Christian grüßt, ich nicke ihnen zu. Er meint, es sei sehr wichtig, als Herrchen offen auf Passant:innen zuzugehen, um unangenehme Situationen oder negative Eindrücke zu vermeiden. Mit der Zeit taut Leo auf; er zieht immer mal wieder fest an der Leine und will seinen Bewegungsradius damit vergrößern oder er bleibt ganz stehen, sodass Christian ihn zum Weitergehen auffordern muss. Leo scheint indes provozieren und Grenzen abstecken zu wollen. Christian bestätigt mir diesen Eindruck – dieses Verhalten sei typisch für Welpen und unterscheidet diesen vom ausgewachsenen Hund: der Hund befolgt Befehle, der Welpen hingegen möchte seinen Willen durchsetzen oder zumindest testen, wie weit er damit kommt.¹

Die hier wiedergegebene Situation stellt eines der zentralen Erlebnisse während der Forschungen für die vorliegende Abschlussarbeit dar – ein knapp einstündiger Spaziergang mit Christian und Leo, zwei Menschen, die ein Spiel namens *Pup Play* betreiben. Innerhalb dieses Spiels nimmt Leo die Rolle eines Welpen ein; er spricht nicht, sondern bellt, und imitiert Verhaltensweisen, die gemeinhin mit Junghunden assoziiert werden. Christians Rolle in ihrem gemeinsamen Spiel ist die des Herrchens; er führt Leo an der Leine, übernimmt die Kommunikation mit Passant:innen², lobt und tadelt. Christian und Leo sind dabei Teil einer immer größer werdenden Community, die weltweit vernetzt ist und sich zumeist in regionalen Gruppen organisiert, um gemeinsam zu spielen. *Pup Play* ist eine Variante unterschiedlichster Rollenspiele, bei denen es darum geht, einen anderen Charakter als den eigenen zu

1 Forschungstagebuch von Konstantin Mack, geführt vom 06.07.2020 bis 01.03.2021, S. 11. Anm. Die Namen aller an der Forschung involvierten Personen wurden in dieser Arbeit pseudonymisiert.

2 Anm. In diesem Text wird der sogenannte Gender-Doppelpunkt verwendet, um auf den Zusammenhang von Sprache, Geschlecht und Repräsentation hinzuweisen bzw. der normativen Zweigeschlechtlichkeit entgegenzuwirken und alle Geschlechter zu inkludieren.

spielen – etwa historische oder fiktive Personen, sowie nicht-menschliche Figuren unbelebter oder belebter Natur.³ Im Gegensatz zu einigen anderen Rollenspielen wird das Pup Play sowohl dem Fetisch-Bereich als auch der LGBTI⁴-Community zugeordnet, wobei diese Zuordnung historisch plausibel gemacht werden kann.⁵ Die Akteur:innen des Pup Play sind mit ihren Hundemasken, Ledergeschirren und Leinen zunehmend in der Öffentlichkeit präsent, wenn sie etwa an den alljährlich stattfindenden Pride- bzw. Christopher Street Day (CSD)-Veranstaltungen teilnehmen.⁶ Auch im Begleitheft zu der – unter den Vorgaben des Infektionsschutzes abgehaltenen – CSD-Demonstration in Würzburg am 27. Juni 2020 heißt es, „die sogenannten Puppy-Masken sind aus der CSD-Landschaft und aus der LGBTIQ*-Community kaum noch wegzudenken.“⁷ Für Christian und Leo hat der CSD ebenfalls eine besondere Bedeutung: nicht nur ist Leo im Rahmen einer solchen Veranstaltung überhaupt zum ersten Mal mit Pup Play in Berührung gekommen, vielmehr haben sich die beiden Männer auf einem CSD kennengelernt und sind schließlich ein Paar geworden. Generell fällt an der Pup Play-Szene auf, dass sie mehrheitlich aus schwulen Männern besteht, wenngleich sie grundsätzlich jedem Menschen offensteht: „Human Pupplay ist unabhängig von Geschlecht, Alter und sexueller Orientierung. Jeder kann Pup oder Dog sein, egal welche Größe oder Gewicht man hat oder ob man lesbisch, schwul, bi, trans*, inter, queer oder hetero ist. Wichtig ist einzig und allein, Spaß am Spiel zu haben.“⁸

Um dieses Spiel besser zu verstehen, habe ich einige seiner Akteur:innen über mehrere Monate begleitet, mit ihnen gesprochen, ihnen zugehört und auch an ihrem Spiel teilgenommen – so etwa der gemeinsame Spaziergang mit Christian und Leo. In der vorliegenden Arbeit möchte ich diese Einblicke in die deutsche Pup Play-Community teilen, meine Forschungspartner:innen vorstellen und ihre Erzählungen nachzeichnen. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage nach dem, was für die Akteur:innen von Bedeutung ist: was macht den Reiz aus, auf allen Vieren zu gehen und zu bellen? Was bietet ihnen das gemeinsame

3 Vgl. Warwitz, Siegbert/Rudolf, Anita: Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen, Baltmannsweiler ⁵2021, S. 78–82.

4 Anm. Unter diesem Akronym werden die sexuellen bzw. geschlechtlichen Identitäten *Lesbian, Gay, Bisexual, Trans, Inter* zusammengefasst. Bisweilen werden weitere Zeichen ergänzt, etwa Q für *Queer*, sowie * oder + als Platzhalter für weitere Gruppen.

5 Vgl. Kapitel 2.1 dieser Arbeit.

6 Vgl. O.A.: Puppy Play? Was verbirgt sich dahinter? In: Schwulissimo, 09.03.2019, URL: <https://schwulissimo.de/ausgequetscht/puppy-play-was-verbirgt-sich-dahinter> (besucht am 14.04.2020).

7 Queer Pride Würzburg e.V. (Hrsg.): Pride Guide. Der Christopher Street Day in Würzburg, Würzburg 2020, S. 21.

8 O.A.: Frequently Barked Questions, URL: <https://www.pupplay.de/human-pup-play/fbq> (besucht am 05.07.2020).

Spielen? Welche gesellschaftlichen Diskurse wirken auf ihr Spiel und auf ihr Selbstverständnis ein?

Spielen ist längst nicht mehr allein Kindern und Jugendlichen vorbehalten: zahlreiche digitale und analoge Spiele werden explizit an Erwachsene vermarktet. Doch wo selbst im Bereich der Freizeit mittels Punkten, Ranglisten und Wettkämpfen *Spielleistungen* vergleichbar gemacht werden,⁹ ruft das freie Rollenspiel, das keinen Zweck außer sich selbst kennt, nicht gewonnen werden kann und keinen linearen Spielablauf vorweist, Irritationen hervor. Selbstzweckhafte Tätigkeiten, wie das Spielen, irritieren nach Auffassung einer Kulturtheorie in der Tradition der Kritischen Theorie deshalb, weil sie gewissermaßen blinde Flecken innerhalb der „beschädigte[n] Gesellschaft“¹⁰ sind. Nach Theodor W. Adorno ist die zeitgenössische Gesellschaft insofern beschädigt, als sie das menschliche Leben unter die kapitalistische Produktionslogik subsumiert und den Wert des Individuums lediglich anhand dessen Arbeits- und Konsumkraft misst.¹¹ Doch erst irritierende Momente, die sich diesem Missverhältnis widersetzen, können Aufschluss darüber geben, in welchen konkreten Erfahrungen sich die Beschädigung äußert und – ex negativo – wie das freie Leben aussieht. Denn, so schreibt Adorno, „[w]er die Wahrheit übers unmittelbare Leben erfahren will, muß dessen entfremdeter Gestalt nachforschen“¹². Ausgehend von dieser Annahme spürt die vorliegende Arbeit auch der Irritation nach und erörtert, inwiefern das Pup Play für seine Akteur:innen zwar Reibung an gesellschaftlichen Diskursen bedeutet, aber gleichzeitig einen Möglichkeitsraum bietet, sich selbst frei entfalten zu können.

Nach einer Einordnung dieser Abschlussarbeit in den vorhandenen Stand der Forschung und der Übersicht über das zugrundeliegende Quellenmaterial erfolgt zunächst die Darstellung der gewählten methodischen Vorgehensweise. Besondere Berücksichtigung finden

-
- 9 Anm. Dass unser Spiel, das für gewöhnlich einen Ausgleich zum (Arbeits-)Alltag mit seinem Leistungsdruck darstellen soll, selbst immer mehr einem ökonomischen Kalkül unterworfen ist, haben andere Forschungen insbesondere im Kontext von Videospiele dargelegt; vgl. Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens, Bielefeld 2016, S. 200–205; Hartmann, Tilo: Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?, in: Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, hrsg. v. Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens, Wiesbaden 2009, S. 211–224. Aber auch Brettspiele, die sich an imperialistischer Kriegsführung oder marktwirtschaftlichen Logiken der Immobilienbranche orientieren, sowie Mannschaftssportarten oder das Glücksspiel können diese Feststellung illustrieren.
- 10 Adorno, Theodor W.: *Minima Moralia*. Reflexionen aus dem beschädigten Leben. In: *Gesammelte Schriften*, Bd. 4, hrsg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main 1951 [1951], S. 66.
- 11 Vgl. Adorno, Theodor W./Horkheimer, Max: *Dialektik der Aufklärung*. Philosophische Fragmente, Frankfurt am Main 2013 [1944], S. 40–45.
- 12 Adorno: *Minima Moralia*, S. 13.

auch die durch die Covid19-Pandemie bedingten Umstände, innerhalb derer die Forschung stattfand. Dem folgt ein Überblick über das Pup Play selbst, seine historischen Entwicklungen und seine Verbindungen zu anderen Spielarten. Schließlich stelle ich anhand der empirischen Forschung die bedeutsamen Praktiken und Diskurse meines Felds vor; beginnend mit meinen ersten, vorsichtigen Annäherungen an das Feld und schließlich meinem eigenen Zugang zu diesem. In den folgenden Kapiteln kommen die Forschungspartner:innen selbst ausführlich zu Wort, um ihre persönlichen Auseinandersetzungen mit und ihre Positionierungen in der Pup Play-Community darzulegen. Ein erneuter Rückgriff auf Werke der Kritischen Theorie soll daraufhin bei der konkreten Standortbestimmung des Spielens innerhalb der zeitgenössischen Gesellschaft helfen, sodass im letzten Kapitel all diese Ergebnisse die Beantwortung der Fragestellungen ermöglichen. Das Fazit will sich zugleich als Aufruf verstehen, weitere kulturwissenschaftliche Auseinandersetzungen mit (dem) Spiel anzuregen.

1.1 Spielumgebung – Einordnung in Forschungsstand und Quellenlage

Trotz seiner zunehmenden Popularität gibt es bislang erst wenige Arbeiten, die sich dezidiert mit Pup Play auseinandersetzen. Mit ihrer explorativen Studie rücken Mark McCormack und Liam Wignall 2017 die Praktiken und Akteur:innen des Pup Play zum ersten Mal in den Fokus wissenschaftlichen Interesses, wobei sie jedoch über eine grobe Einführung nicht hinausgehen.¹³ Ausgehend von diesen ersten Ergebnissen beschäftigt sich Wignall in einem weiteren Artikel mit der Nutzung sozialer Netzwerke innerhalb der Pup Play-Community. Vor allem der Kurznachrichtendienst Twitter wird dabei als zentrale Kommunikationsplattform lokalisiert.¹⁴ Dem sogenannten *pup-space* bzw. *headspace*, den McCormack und Wignall in ihrer Studie ebenfalls thematisieren, geht Erik Boyd in seiner 2018 eingereichten Master-Thesis nach.¹⁵ Bei diesem Phänomen handelt es sich um den mentalen Zustand, in dem sich Puppies befinden, wenn sie sich im Spiel ganz der Rolle des Hundes hingeben. Schließlich beschäftigen sich auch die Psychologen Darren Langdridge und Jamie Lawson in zwei Artikeln mit Pup Play und bieten neben einer allgemein gehaltenen Einordnung zu Geschichte

13 McCormack, Mark/Wignall, Liam: An Exploratory Study of a New Kink Activity: Pup Play, in: Archives of Sexual Behavior 2017, 46, S. 801–811.

14 Wignall, Liam: The Sexual Use of a Social Networking Site. The Case of Pup Twitter, in: Sociological Research Online 2017, 22 (3), S. 21–37.

15 Boyd, Erik William: The New Kink. Human Pup-Play in the Contemporary Moment, San Francisco 2018.

und Praxis des Pup Play auch eine psychologisch-phänomenologische Untersuchung zu dessen Reiz.¹⁶ Mit diesen Arbeiten liegen ausschließlich Untersuchungen über und mit US-amerikanischen und britischen Puppies vor; Kontinentaleuropa bzw. Deutschland sind gewissermaßen blinde Flecken. Bei der Betrachtung der vorhandenen Literatur fällt zudem auf, dass diese primär aus sexualwissenschaftlichen, soziologischen und psychologischen Kontexten stammt. Deziert kulturwissenschaftliche Forschungen zu Pup Play liegen bislang nicht vor. Generell sind Arbeiten der Kulturanthropologie / Europäischen Ethnologie / Empirischen Kulturwissenschaft¹⁷ über Fetische Mangelware; im deutschsprachigen Raum ist Mateja Marsels Masterarbeit *Schmerz. Macht. Lust.* (2018) wohl die erste – und meines Wissens nach die einzige – umfassendere Auseinandersetzung unseres Fachs mit dem Thema.¹⁸

Spielen hingegen stellt zugleich Forschungsgegenstand wie Kulturtheorie dar: die Empirische Kulturwissenschaftlerin Anne Dippel referiert in einem Artikel vielfältige Anknüpfungspunkte, sich dem Spiel(en) und dessen Akteur:innen zu widmen oder aber das Spiel als Theorie zu nutzen, um „Gemeinschaften, ihre Sinnzusammenhänge, Wertesysteme und kulturelle wie soziale Dynamiken genauer verstehen [zu können].“¹⁹ Beide Zugänge können im Fachkontext auf eine gewisse Tradition verweisen, deren Entwicklung Johan Huizingas Werk *Homo Ludens* (1938) maßgeblich beeinflusst hat.²⁰ Als Untersuchungsgegenstand sind Spiele bis heute relevant: zahlreiche Brett- und Kartenspiele erfreuen sich über Generationen hinweg großer Beliebtheit, während in den letzten Jahren digitales Spielen zu einem Phänomen des Alltags par excellence avanciert ist.²¹

Neben einer spieltheoretischen Annäherung an das Pup Play finden sich zahlreiche weitere Anknüpfungspunkte innerhalb des Vielnamenfachs: mit der Etablierung der interdisziplinären Forschungsrichtungen von *Gender* und *Queer Studies* wurden Geschlecht und Sexualität zu zentralen Kategorien in der Analyse kultureller Phänomene, wobei

16 Lawson, Jamie/Langdridge, Darren: History, Culture and Practice of Puppy Play, in: *Sexualities* 2020, 23 (4), S. 574–591; dies.: The Psychology of Puppy Play. A Phenomenological Investigation, in: *Archives of Sexual Behavior* 2019, 48, S. 2201–2215.

17 Anm. Im folgenden werden diese drei Fachbezeichnungen synonym verwendet.

18 Marsel, Mateja: *Schmerz. Macht. Lust.* Das diskursive Spannungsfeld des BDSM (Grazer Beiträge zur Europäischen Ethnologie, Bd. 25), Weimar 2020.

19 Dippel, Anne: Spiel, in: *Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch*, hrsg. v. Heimerdinger, Timo/Tauschek, Markus, Münster / New York 2020, S. 467–489, hier S. 484.

20 Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek ²¹2019 [1938].

21 Vgl. Kiel, Nina: *Gender in Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures* (Interdisziplinäre Schriftenreihe zur Geschlechterforschung, Bd. 27), Hamburg 2014, S. 9.

insbesondere der *reflexive turn* in den 1980er-Jahren dazu beitrug, die jeweils eigene geschlechtliche und sexuelle Positionierung der Forscher:innen zu reflektieren.²² Mit seiner Vielzahl an symbolträchtigen Accessoires und dem spezifischen Umgang mit diesen Materialitäten kann das Pup Play auch für die materielle Kulturforschung ein interessanter Forschungsgegenstand sein. Ebenso unbearbeitet ist das Geschlechterverhältnis innerhalb der Szene, sowie deren Abgrenzung von und Vermischung mit anderen Fetischen. Offen bleiben zudem die Fragen danach, wie menschliche und tierliche Charakteristika bei der Schaffung einer hündischen Identität zusammenfinden und wie man überhaupt lernt, sich wie ein Hund zu verhalten. Fragen, denen unser Fach mit seiner Vielzahl an theoretischen und methodischen Perspektiven durchaus nachgehen kann.

Dem defizitären Forschungsstand steht ein breiter Quellenfundus gegenüber: insbesondere im digitalen Raum ist die Pup Play-Community mit Blog-Artikeln, in Foren und auf Homepages aktiv; auf *Instagram* und *Twitter* finden sich zahlreiche öffentliche Accounts. So ergibt etwa die Suche nach „pupplay“ auf Instagram über 125.000 Ergebnisse (Stand: März 2021).²³ Daneben gibt es mittlerweile einige Filme und Zeitungsartikel, die sich mit dem Fetisch beschäftigen.²⁴ Von Relevanz sind außerdem zwei Publikationen aus der Community selbst: in ihren Büchern *Woof* und *Bark* bieten die Autoren Michael Daniels und Justin St. Clair jeweils eine Einführung in den Pup Play-Fetisch, sowie einen Überblick über die historische Entwicklung der Szene und schildern auch persönliche Erfahrungen.²⁵

Für die vorliegende Abschlussarbeit bildet vor allem eigenes empirisches Material die Grundlage. Die im Studium der Europäischen Ethnologie erlernten Methoden des qualitativen Interviews und der teilnehmenden Beobachtung ermöglichten mir, meinem Feld möglichst nahe zu kommen und den Diskursen und Praktiken meiner Forschungspartner:innen nachzuspüren. Eine solche dezidiert kulturwissenschaftliche, ethnographische Beschäftigung mit dem Pup Play kann

22 Vgl. Elliston, Deborah: Critical Reflexivity and Sexuality Studies in Anthropology. Siting Sexuality in Research, Theory, Ethnography, and Pedagogy, in: *Reviews in Anthropology* 2005, 34 (1), S. 21–47, hier S. 22.

23 O.A.: Instagram-Suchergebnisse „pupplay“, URL: <https://www.instagram.com/explore/tags/pupplay/> (besucht am 18.03.2021).

24 Vgl. Montgomery, Blake: We Live in Packs. In San Francisco, the Dogs are very out. In: *New York Times*, 26.04.2019, URL: <https://www.nytimes.com/2019/04/26/style/pup-play.html> (besucht am 20.05.2020); EMOTIONBIG: Life Of The Human Pups Documentary. YouTube, hochgeladen am 19.10.2017, URL: <https://youtu.be/dVi-IVCg0OpQ> (besucht am 14.04.2020); Leeroy will's wissen: Wie ist das ein Hund zu sein? YouTube, hochgeladen am 12.02.2020, URL: <https://youtu.be/OinZnZdiXGY> (besucht am 14.04.2020).

25 Daniels, Michael: *Woof! Perspectives into the Erotic Care and Training of the Human Dog*, Las Vegas 2005; St. Clair, Justin: *Bark!*, Las Vegas 2015.

dazu beitragen, dessen Akteur:innen besser zu verstehen und ihr Spiel als einen Ermöglichungsraum zu begreifen.

1.2 Spielregeln – Methodische Vorgehensweise

„Methoden sind nicht eine Frage von erlaubtem und verbotem Tun, sondern eine Frage, wie man sich erfolgreich einem Feld anpasst. Nicht die Logik der Forschung, sondern die gelebte Ordnung des Feldes erfordert bestimmte Verhaltens- und Beobachtungsweisen. Es ist der Gegenstand selbst, der ein bestimmtes methodisches Vorgehen und mitunter methodische Strenge erfordert.“²⁶

Die durchgeführte Forschung mit und in der Pup Play-Community ist in erster Linie von einem zentralen Gedanken geleitet: nicht ich als Forscher setze die Methodik fest, sondern der Gegenstand, sprich: das Feld, bestimmt die Methode(n). Der Phänomenologe Edmund Husserl beklagt in seiner *Krisis*-Schrift zu Beginn des 20. Jahrhunderts eine Krise der Wissenschaften, da diese durch mangelndes Methodenbewusstsein den Bezug zur Lebenswelt der Menschen verloren haben.²⁷ In Husserls Kritik wird deutlich, dass die Wahl der Methode drastische Auswirkungen auf den Gegenstand hat: „Tatsachenswissenschaften machen bloße Tatsachenmenschen.“²⁸ Der Positivismus in den naturwissenschaftlich-mathematischen Disziplinen habe dazu geführt, dass Forschungsgegenstände primär unter dem Blickwinkel der Quantifizierbarkeit betrachtet werden, sodass diejenigen Themen, die per se nicht in Zahlen und Formeln ausgedrückt werden können, nämlich „die Fragen nach Sinn und Sinnlosigkeit dieses ganzen menschlichen Daseins“²⁹, an wissenschaftlicher Bedeutung verloren haben. Unter dem Primat des Methodenbewusstseins möchte schließlich auch die Ethnographie arbeiten; und wenn sie zwar nicht die Sinnfrage in den Mittelpunkt stellt, so ist ihr Gegenstand – alltagskulturelle Phänomene und Praktiken – unmittelbar in der Lebenswelt verankert.³⁰ Mit einer explorativen Forschungshaltung wurde auch dem Pup Play und sei-

26 Breidenstein, Georg u.a.: Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. 3., überarbeitete Auflage, München 2020, S. 43.

27 Husserl, Edmund: Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie. Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie. Mit einer Einleitung und Registern, hrsg. v. Elisabeth Ströker, Hamburg 2012 [1936].

28 Ebd., S. 6.

29 Ebd.

30 Dieses phänomenologische Plädoyer Husserls sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, da die *Krisis*-Schrift, der ich zu Beginn des Bachelor-Studiums zum ersten Mal begegnete, im Rahmen dieser Master-Thesis erneut zu einem wertvollen Begleiter wurde. Ihre Lektüre bestärkt immer wieder darin, transzendente Phänomenologie und Europäische Ethnologie zusammen zu denken.

nen Akteur:innen begegnet; dieses grundsätzlich überraschungsoffene Vorgehen erlaubt, flexibel auf das Feld zu reagieren und jeweils passende Techniken des ethnographischen Instrumentariums zu wählen.

Kulturanthropologische bzw. europäisch-ethnologische Feldforschung wird dabei nicht selten mit teilnehmender Beobachtung gleichgesetzt – nicht ohne Grund, wie Miriam Cohn meint, da die teilnehmende Beobachtung eine gern genutzte Methode innerhalb der Feldforschung ist, um kulturelle Praktiken zu verstehen.³¹ Da die teilnehmende Beobachtung den Forschenden ermöglicht, auch nicht-diskursive Praktiken im Feld zu erfassen, lag ihr Einsatz für die Beschäftigung mit der Pup Play-Community nahe: in der Rolle des Hundes wird in der Regel nicht gesprochen, stattdessen stehen nicht-sprachliche Laute, Materialitäten, körperliche Formen der Verständigung und das Handeln selbst im Vordergrund. An mehreren Gelegenheiten war ich teilnehmend beobachtend im Feld unterwegs: so durfte ich, wie eingangs geschildert, zwei Forschungspartner beim *Gassigehen* begleiten und habe an einem regionalen Pup Play-Stammtisch teilgenommen. Auch meine virtuelle Anwesenheit in Chatgruppen und sozialen Netzwerken zähle ich zur teilnehmenden Beobachtung durchaus dazu, insbesondere angesichts dessen, dass sich die Pup Play-Community ganz entscheidend in diesen digitalen Räumen trifft und dort entsprechend relevante Praktiken und Diskurse offenbar werden.³² Getreu der Annahme, dass der jeweilige Gegenstand bestimmte Verhaltens- und Beobachtungsweisen erfordert, folgte ich also den Akteur:innen dorthin, wo sie sich aufhalten. Die teilnehmende Beobachtung fußt in besonderem Maße auf der Bereitschaft der Forschenden, die eigene Rolle im Forschungsprozess zu reflektieren, denn der Körper selbst dient als Instrument, Daten zu erheben, indem er sinnliche Reize wahrnimmt. Gleichzeitig prägen der eigene Körper und das eigene Handeln auch die Situation, die es zu beobachten gilt. Daher ist der Grad der eigenen Teilnahme vor jeder Begegnung mit dem Feld abzuwägen, um ein passendes Verhältnis von Nähe und Distanz zwischen Forscher:in und Feld zu finden. „Passend“ ist dabei relativ zu verstehen, sprich: statt einer Blaupause gilt es, individuelle Erfahrungswerte und Eigenarten des Felds zu beachten. Zudem ist der Umgang mit Nähe und Distanz ein dynamischer, der situativ angepasst werden kann.³³ Daneben ist die teilnehmende Beobachtung an Verschriftlichung geknüpft, um das Erlebte währenddessen und im Nachhinein festzuhalten. Beobachtungsprotokolle helfen nicht nur, Situationen im Gedächtnis zu behalten, sondern stellen vielmehr

31 Vgl. Cohn, Miriam: Teilnehmende Beobachtung, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg. v. Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 71–85, hier S. 72.

32 Vgl. Wignall: The Sexual Use of a Social Networking Site; sowie Kapitel 4.2 dieser Arbeit.

33 Vgl. Cohn: Teilnehmende Beobachtung, S. 80.

eigenständige Daten dar, die wiederum analysiert werden.³⁴ In meiner Forschung ergänzten sie außerdem das Forschungstagebuch, das ich seit Juli 2020 führte und in dem ich den Forschungsprozess kontinuierlich dokumentierte – das aber auch Emotionen, offenen Fragen und Selbstreflexion einen Raum gab.

Die Bedeutung von Sprache und Verschriftlichung wird in der Fachgeschichte der Europäischen Ethnologie durchaus kontrovers diskutiert: im Rahmen der *Writing Culture*-Debatte der 1970er-Jahre äußern Autor:innen wie James Clifford und George Marcus, dass ethnographische Texte keine „objektive“ Repräsentation von etwas sind und insofern vom positivistischen Wissenschaftsideal abweichen. Denn Ethnograph:innen beschreiben nicht bloß, sondern tragen durch ihr Schreiben selbst dazu bei, kulturelle Phänomene zu erzeugen.³⁵ Somit betont die *Writing Culture*-Debatte, dass Forschende in gesellschaftliche Verhältnisse verflochten sind und sich nicht vollständig abkoppeln können von ihrem individuellen sozialen oder historischen Kontext, von Machtverhältnissen und anderen Bedingungen: „[t]he writing and reading of ethnography are overdetermined by forces ultimately beyond the control of either an author or an interpretive community.“³⁶ Für James Clifford bedeutet diese Erkenntnis nicht, in Pessimismus zu verfallen, sondern er fordert vielmehr, daraus Konsequenzen für die eigene ethnographische Forschung zu ziehen. „These contingencies – of language, rhetoric, power, and history –“, schreibt er, „must now be openly confronted in the process of writing. They can no longer be evaded.“³⁷ Bis heute begleitet diese Auseinandersetzung mit Textualität das kultur- und sozialwissenschaftliche Arbeiten: schließlich müssen die beobachteten Phänomene verschriftlicht werden, um sie eben sowohl selbst auswerten zu können, als sie auch mit der *scientific community* zu teilen. Die Herausforderung besteht jedoch darin, dass zahlreiche Praktiken, wie Breidenstein et al. schreiben, „unterhalb der Schwelle der Sprache [existieren]. Viele soziale Phänomene sind nicht nur unaussprechlich, sondern stimmlos, sprachlos und stumm. Das aber heißt, sie müssen erst sozialwissenschaftlich *zur Sprache gebracht* werden.“³⁸ Diese Herausforderung begleitete auch die vorliegende Forschung: ein wesentliches Moment des Pup Play besteht darin, sich im sogenannten *Headspace* fallen lassen zu können. Diesen Zustand beschreiben die Akteur:innen als einen, der sich deutlich vom alltäglichen Denken und Handeln unterscheidet. Mein Interviewpartner Laszlo

34 Vgl. Cohn: Teilnehmende Beobachtung, S. 77.

35 Vgl. Clifford, James: Introduction. Partial Truths, in: *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*, hrsg. v. Clifford, James/Marcus, George E., Berkeley / Los Angeles / London 1986, S. 1–26.

36 Ebd., S. 25.

37 Ebd.

38 Breidenstein u.a.: *Ethnografie*, S. 40. Herv. i. O.

bringt dieses Erleben recht eindrücklich auf den Punkt: „[u]nd wenn du Hund bist, musst du halt nicht nachdenken.“³⁹ Das Verstehen dieses Headspace war somit notwendig mit zwei Schwierigkeiten verbunden: zunächst konnte der Zugang nicht auf der begrifflichen Ebene erfolgen, sondern es brauchte ein körperliches Einfühlen, also meine aktive Teilnahme am Spiel. Daher folgte ich auch hier meinem Feld und meinen Gesprächspartner:innen, die mir empfahlen, doch selbst auf allen Vieren zu gehen, um mich in die Rolle des Hundes einzufühlen. Diese Erfahrungen führten mich des weiteren zu der Frage, wie ich körperlich-sinnliche Wahrnehmung, stimmloses Erleben also, zur Sprache bringen kann. Hilfreich waren dabei sowohl die methodologischen Überlegungen von Sarah Pink⁴⁰, als auch Texte von ethnopschoanalytisch und phänomenologisch geschulten Autor:innen, die jeweils eine verstärkte Reflexion von Körper(n) und Körperlichkeit fordern.⁴¹

Neben der teilnehmenden Beobachtung, die „die soziale Form [stiftet], in der alle möglichen Daten erst gewonnen werden können“⁴², erwies sich vor allem das qualitative, leitfadengestützte Interview als bedeutsam. Der Leitfaden hilft einerseits, das Gespräch zu strukturieren und dem Gegenüber dadurch eine gewisse Orientierung zu bieten und ermöglicht auf der anderen Seite, individuell auf die Gesprächssituation zu reagieren, indem etwa die Reihenfolge der Fragen spontan geändert wird. Der Erstellung der Leitfragen ging eine intensive Beschäftigung mit dem Pup Play voraus: neben der Lektüre der vorhandenen Publikationen suchte ich digitale Räume auf, um dort ein erstes Gespür für die Diskurse der Akteur:innen zu bekommen. Von Bedeutung waren hierbei insbesondere *YouTube*-Kanäle, Chatgruppen und Websites, auf denen sich die Community selbst darstellt. Hinzu kamen erste informelle Gespräche, die mir dabei halfen, der Binnenperspektive näher zu kommen, sodass ich schließlich einen ersten Leitfaden entwickeln konnte. Dieser wurde jedoch im Verlauf regelmäßig modifiziert, um die in der Zwischenzeit erhobenen Daten und Erkenntnisse zu berücksichtigen. Dieses Vorgehen orientierte sich insofern an der *Grounded Theory* nach Barney Glaser und Anselm Strauss⁴³, als dass die Etappen *Erhebung*, *Auswertung* und *Interpretation* nicht als solche voneinander getrennt waren, sondern einander abgewechselt haben:

39 Interview mit Laszlo am 04.11.2020.

40 Pink, Sarah: *Doing Sensory Ethnography*, Los Angeles u.a. 2015.

41 Vgl. Sieferle, Barbara: *Teilnehmen – Erfahren – Verstehen. Ein methodischer Zugang zur Körperlichkeit soziokultureller Wirklichkeiten*, in: *Zeitschrift für Volkskunde* 2019, 115, S. 27–49; Reichmayr, Johannes: *Ethnopschoanalyse. Geschichte, Konzepte, Anwendungen* (Bibliothek der Psychoanalyse), Gießen 2003.

42 Breidenstein u. a.: *Ethnografie*, S. 38.

43 Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L.: *Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung*. Aus dem Amerikanischen von Axel T. Paul und Stefan Kaufmann. Mit einem Geleitwort von Bruno Hildenbrand, Bern 2010.

das gewonnene Material trug jeweils zu einem veränderten Verständnis des Gegenstands bei, wodurch wiederum neue Fragen entstanden, die in den Leitfaden aufgenommen wurden. Die erhobenen Daten wurden systematisch erfasst und kontinuierlich analysiert, um Zusammenhänge und Differenzierungen zu erkennen.⁴⁴

Letztendlich führte ich vier informelle Gespräche, sowie neun Interviews und sprach insgesamt mit 17 verschiedenen Personen,⁴⁵ die sich selbst als Teil der Pup Play-Community sehen:

- Leo
- Atos
- Baris
- Laszlo
- Vinzenz
- Miriam
- Christian
- Leander
- Jonathan
- Aras
- Nathan
- Holger
- Raff
- Robin
- Tarek
- Milos
- Yara

Unter diesen 17 Individuen sind zwei Frauen, Miriam und Yara, sowie mehrere Paare, Leo und Christian, Jonathan und Tarek, Holger und Miriam; abgesehen von den beiden letztgenannten sind alle Gesprächspartner:innen homosexuell. Der jüngste Interviewpartner ist Laszlo mit 21 Jahren, der älteste ist Vinzenz mit 53 Jahren. Die meisten leben in Süd- oder Westdeutschland und befinden sich in einer festen Beziehung. Unter ihnen gibt es drei Studierende, einen Menschen auf Ausbildungssuche und 13 Berufstätige – u.a. einen Facharbeiter, zwei Steuerfachangestellte und zwei Juristen. Die Interviews dauerten im Durchschnitt 90 Minuten, wurden aufgezeichnet und anschließend transkribiert.

44 Glaser/Strauss: Grounded Theory; Götzö, Monika: Theoriebildung nach Grounded Theory, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg.v. Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 444–458.

45 Anm. Die Zahlen weichen voneinander ab, da bei einigen Interviews gleich zwei Gesprächspartner:innen anwesend waren.

Bislang unerwähnt blieb die Rahmung der qualitativen Interviews: diese fanden, bis auf eine Ausnahme⁴⁶, als Videochat statt. Aufgrund der Covid19-Pandemie stellt der digitale Raum sowohl hinsichtlich des Infektionsschutzes, als auch der jeweils geltenden Kontaktbeschränkungen die sicherste und forschungsethisch vertretbarste Möglichkeit dar und bietet zugleich gegenüber dem Telefonat den Vorteil der auditiven und visuellen Wahrnehmung. Die weiteren Herausforderungen, die das Virus bzw. dessen Eindämmung für die vorliegende Abschlussarbeit mit sich brachten, wird der folgende Abschnitt näher betrachten.

1.3 Interludium – Forschung im Ausnahmezustand

Von Beginn an war diese Arbeit von der Covid19-Pandemie begleitet. Während der landesweiten Ausgangsbeschränkungen, die zwischen dem 20. März und 6. Mai 2020 in Bayern verhängt wurden, begann ich meine ersten Recherchen zum Pup Play – stets begleitet von der Unsicherheit, ob eine physische Forschung in absehbarer Zeit überhaupt möglich sein wird. Zu Beginn des begleitenden Master-Kolloquiums im Sommersemester 2020 beschäftigte mich daher insbesondere die Frage, wie und ob ich Zugang zu einem Feld erhalten könne, das sich doch so sehr durch seine Körperlichkeit auszeichnet. Kurzzeitige Erleichterung brachten die verhältnismäßig niedrigen Infektionszahlen im Sommer, die mir zumindest einige face-to-face-Interaktionen im Feld ermöglichten. Neben den Bestimmungen und Vorschriften der verschiedenen Allgemeinverfügungen galt für mich als Forscher auch mein eigenes Sicherheitsgefühl. In meinem Forschungstagebuch schrieb ich etwa am 23. September 2020:

Eigentlich habe ich vor, übermorgen zum Pup Play-Stammtisch nach Nürnberg zu fahren. Als ich heute Morgen jedoch Nachrichten lese, [erfahre ich], dass es mittlerweile in Baden-Württemberg, Brandenburg, Hamburg, Hessen, Saarland, Sachsen und Sachsen-Anhalt ein Beherbergungsverbot für Menschen aus einem Risikogebiet gibt. Mit aktuell 60,99 neu gemeldeten Corona-Fällen pro 100.000 Einwohner:innen gilt Würzburg als Risikogebiet. In Mecklenburg-Vorpommern ist sogar die Einreise verboten. Ich überlege, ob ich es – auch wenn erlaubt – verantworten kann und möchte, unter diesen Umständen in einer Kneipe mit fremden Menschen zu sitzen.⁴⁷

46 Anm. An ein informelles, digitales Gespräch mit Christian und Leo schloss sich ein Interview in der gemeinsamen Wohnung der beiden an. Dies lag daran, dass zum derzeitigen Zeitpunkt die Infektionszahlen – und damit einhergehend die gesundheitspolitischen Maßnahmen – verhältnismäßig gering waren. Der Ort wurde von den Interviewten selbst gewählt.

47 Forschungstagebuch, S. 23–24.

Meine Verantwortung als Forscher gilt schließlich nicht nur mir, sondern auch meinem Feld und meinen Forschungspartner:innen, sodass das Abwägen möglicher Risiken ein fester Begleiter meiner Forschung wurde. Im Zweifel, so auch dann im September 2020, entschied ich mich grundsätzlich dafür, keine (gesundheitlichen) Risiken einzugehen und verzichtete auf die Teilnahme an Veranstaltungen. Aus diesem Grund wurden auch die Interviews größtenteils als Videochats durchgeführt – selbst dann, als private Fahrten in andere Bundesländer zulässig waren. Als Software wurde dabei *Zoom* verwendet, das ich als Student der Julius-Maximilians-Universität Würzburg kostenlos nutzen konnte und das auch einigen Gesprächspartner:innen bereits vertraut war. Im Gegensatz zu analogen face-to-face-Interviews benötigen dabei jedoch beide Seiten gewisse technische Voraussetzungen, etwa einen Internetanschluss, sowie ein passendes Gerät mit Videokamera, Lautsprecher und Mikrofon. Im Vorfeld aller Interviews habe ich daher nachgefragt, ob diese Ausstattung vorhanden sei und ob meine Gesprächspartner:innen mit der Nutzung von *Zoom* einverstanden seien. Trotz vorheriger Technik-Checks konnten Probleme während des Interviews nicht vermieden werden; teilweise ist die Video- oder Audioübertragung ins Stocken gekommen, sodass Aussagen wiederholt werden mussten. Auch ist zu beachten, dass digitale Kommunikation mittels Videochat eine gewisse Zweidimensionalität birgt: es fehlen der direkte Blickkontakt und weitere Sinneseindrücke neben dem Hören und Sehen. Außerdem entzog sich mein Blickwinkel auf die Gesprächspartner:innen meiner Kontrolle, da dieser durch die Positionierung der Videokamera durch mein jeweiliges Gegenüber vorgegeben wurde. Mir als Forscher fehlte auch die körperliche Erfahrung von „rhythmischen Unterbrechungen der Präsenz im Forschungsfeld durch Phasen des Rückzugs zum universitären Arbeitsplatz“⁴⁸. Denn indem der Schreibtisch zum Instrument wurde, um an den Praktiken des Felds teilhaben zu können, entfielen die Phasen von Hin- und Rückweg, die sonst zugleich auch Raum bieten, Erwartungen zu reflektieren und Erlebtes zu sortieren. In Bezug auf die bei Breidenstein et al. geschilderten Phasen des *going native* und *coming home* hielt ich im Forschungstagebuch den Gedanken fest, „diese Grenzen zwischen *going native* & *coming home* sind idR körperlich markiert, indem man den Weg nach Hause *antritt* und dabei auch die Gelegenheit [hat], langsam den mentalen Umstieg zu *begehen*.“⁴⁹ Hilfreich war für mich schließlich, etwa eine halbe Stunde vor Gesprächsbeginn einen Spaziergang zu unternehmen, um den Hinweg zu den Interviewpartner:innen zu simulieren. Auch im Anschluss an das Interview versuchte ich, meine Eindrücke bewusst nicht am Schreibtisch – von wo aus die Gespräche stattfanden – festzuhalten,

48 Breidenstein u. a.: Ethnografie, S. 49.

49 Forschungstagebuch, S. 54. Herv. i. O.

sondern an einem anderen Ort.

Gleichzeitig ist mir bewusst, dass die Umstände der Corona-Pandemie auch mein Feld vor große Herausforderungen stell(t)en, sodass wir uns gleichermaßen an eine ungewohnte Situation gewöhnen mussten. Ich schliesse nicht aus, dass die Pandemie mir den Zugang zum Feld in gewisser Weise erleichtert hat: gerade bei meiner Teilnahme am Pup Play-Stammtisch in Nürnberg hatte ich das Gefühl, auch nicht weniger „Fremdkörper“ zu sein als die obligatorischen Desinfektionsmittelspender, der Mund-Nasen-Schutz oder die transparenten Absperrungen zwischen den Tischen. Gleichzeitig dienten die aktuellen Entwicklungen im Infektionsgeschehen als Aufhänger für weitere Unterhaltungen und wurden auch während der Interviews immer wieder von den Forschungspartner:innen selbst angesprochen. Leander etwa äußert sich besorgt über die Auswirkungen der Pandemie auf die Pup Play-Szene:

„Ich bin da auch fast täglich mit vielen am schreiben, die halt auch in ein Loch wegen Corona fallen, weil Pup Play funktioniert unter Corona fast gar nicht, weil Pup Play ist Kuschneln, Pup Play ist Socializen, Community, Zusammensitzen, mit einem Ball zusammen spielen. Also man kann das nicht spielen mit 1,5 Meter Abstand. Das funktioniert nicht.“⁵⁰

„Das funktioniert nicht“ bedeutete schließlich auch, dass ich keine Gelegenheit bekam, an Veranstaltungen abseits des erwähnten Stammtisches teilzunehmen. Dies ist vor allem deshalb nicht unbedeutend, da die Stammtische in aller Regel nicht die Orte sind, an denen gespielt wird, sondern vielmehr der Vernetzung und dem gegenseitigen Austausch dienen. Trotz dieser Schwierigkeiten bleibt festzuhalten, dass sich Feldforschung grundsätzlich einer festen Planbarkeit widersetzt; sie ist so kontingent wie menschliches Leben überhaupt. Sicherlich ist eine Pandemie insofern besonders, als dass sie in methodologischen Nachschlagewerken (noch) nicht als potenzielle Herausforderung für Feldforschende erwähnt wird; als Europäische Ethnolog:innen wissen wir aber, dass unsere Forschung immer ein kokreativer Prozess ist⁵¹ – mit anderen Menschen und mit nicht-menschlichen Akteur:innen. Das SARS-CoV-2-Virus hat diese Masterarbeit von Beginn an mitgestaltet. Ohne das Virus wäre diese eine andere Arbeit geworden, mit anderen Ergebnissen. Doch dies gilt genauso für alle anderen Variablen in meiner Forschung: als Frau hätte ich womöglich einen anderen Zu- und Umgang mit dem Feld gehabt, meine Interviewpartner:innen hätten zu einem anderen Zeitpunkt in ihrem oder meinem Leben andere Erfahrungen gemacht oder wären womöglich (noch) gar nicht mit Pup Play

50 Interview mit Leander am 30.10.2020.

51 Vgl. Kaschuba, Wolfgang: Einführung in die Europäische Ethnologie. 4., aktualisierte Auflage, München 2012, S. 200.

in Berührung gekommen. Keine Forschung ist davor gefeit, von außen Steine in den Weg gelegt zu bekommen, sie kann sich hinter diesen nicht verstecken. Es gilt, diese Steine ernst zu nehmen, ihre Auswirkungen auf Forscher:in und Feld zu reflektieren und *mit* den Steinen, nicht *gegen* sie zu arbeiten. Denn: kulturanthropologische Forschung ist dahingehend immer Ausnahmezustand, als kulturelle Phänomene und Prozesse nicht unter Laborbedingungen stattfinden, sondern sich gemeinsam in einem kontinuierlichen Werden mit anderen Akteur:innen befinden.

2 Das Spielfeld betreten – Vorstellung des Forschungsfelds

Die Pup Play-Community, die ich in dieser Arbeit in Ausschnitten vorstelle, ist selbst eingebettet in historische Entwicklungen, die bis heute auf die (Selbst-)Verortung der Akteur:innen wirken. In den bis dato vorliegenden Forschungen wird Pup Play u.a. als „kinky sexual activity“⁵² oder „postmodern-subculture“⁵³ bezeichnet. Bereits diese beiden Charakterisierungen deuten die Komplexität des Phänomens an: auffällig ist einerseits der Fokus auf (sexuelle) Praktiken, also darauf, was die Akteur:innen tun. Die zweite Bezeichnung – die gleichzeitig aus der jüngsten Forschung stammt – orientiert sich stärker an der Interaktion unter denjenigen, die Pup Play betreiben.

Die Einordnung als Subkultur erlaubt, nicht nur Praktiken, sondern auch gemeinsame Organisationsstrukturen, Räume und Werte in die Betrachtung aufzunehmen.⁵⁴ Erst kürzlich setzte sich außerdem das Bewusstsein durch, dass die Fokussierung auf sexuelle Handlungen allein dem Phänomen nicht gerecht werden; exemplarisch zeigt dies der Vergleich zwischen zwei Beiträgen der beiden Psychologen Jamie Lawson und Darren Langdridge: während sie 2019 noch vom Pup Play als „sexual practice“⁵⁵ sprechen, heißt es nur ein Jahr später „socio-sexual activity“⁵⁶. Die aktuellere Bezeichnung ist dabei zwar zu bevorzugen, da eine starre Festlegung auf sexuelle Praktiken die Gefahr birgt, einen bedeutsamen Aspekt des Pup Play aus den Augen zu verlieren. Nichtsdestotrotz scheint bereits die Fokussierung auf das Handeln der Akteur:innen problematisch, weil – was im folgenden noch darzulegen ist

52 McCormack/Wignall: An Exploratory Study of a New Kink Activity, S. 801.

53 Lawson/Langdridge: History, Culture and Practice of Puppy Play, S. 574.

54 Vgl. ebd., S. 575–576.

55 Dies.: The Psychology of Puppy Play, S. 2201.

56 Dies.: History, Culture and Practice of Puppy Play, S. 574.

– sich die Attraktivität des Pup Play wesentlich dadurch konstituiert, eine Gemeinschaft zu sein, die zwar ein gemeinsames Interesse teilt, aber darüberhinaus gemeinsame Werte aushandelt, enge Beziehungen schafft und die einzelnen Mitglieder motiviert, sich füreinander einzusetzen. Nachdem sich für die deutschsprachige Forschung noch keine Begrifflichkeit zur Beschreibung des Pup Play und seinen Akteur:innen etablieren konnte, schlägt die folgende Arbeit vor, auf die Termini *Szene* bzw. *Community* zurückzugreifen. Eine Szene definieren die Soziologen Ronald Hitzler und Arne Niederbacher als

„[e]ine Form von lockerem Netzwerk; einem Netzwerk, in dem sich unbestimmt viele beteiligte Personen und Personengruppen vergemeinschaften. In eine Szene wird man *nicht* hineingeboren oder hineinsozialisiert, sondern man sucht sie sich aufgrund irgendwelcher Interessen *selber* aus und fühlt sich in ihr eine Zeit lang mehr oder weniger ‚zu Hause‘.“⁵⁷

Szenen seien prinzipiell nicht lokal begrenzt und bedürfen – anders als Vereine – keiner offiziellen Mitgliedschaft. Anne Deremetz argumentiert in ihrer Studie zur BDSM-Szene ähnlich und entscheidet sich schließlich gegen die Bezeichnung der *Subkultur*, da mit dieser Rahmung kleinteilige Gemeinsamkeiten nicht ausreichend beschrieben werden können.⁵⁸

2.1 Entstehung und Kontextualisierung des Pup Play

Zwar herrscht innerhalb meiner Quellenlage, also sowohl bei meinen Gesprächspartner:innen, als auch in den schriftlichen Veröffentlichungen der Community selbst, Einigkeit darüber, dass das Pup Play in den letzten Jahren enorm an Popularität gewonnen habe, jedoch wird die historische Entstehung der Praktiken und der Community unterschiedlich bewertet. Leander etwa erklärt gleich zu Beginn des Interviews, dass Pup Play bereits im 19. Jahrhundert erstmals erwähnt wurde, es sei also „schon richtig, richtig alt“⁵⁹. Justin St. Clair hingegen schreibt in *Bark*: „[t]he concept of taking on an animal’s persona can be found on every continent, and from the Ancient Egyptians to the American Indians. This concept has been used from religion to sex and just about everywhere in between.“⁶⁰ Zwar werden beide Aussagen nicht

57 Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. 3., vollständig überarbeitete Auflage (Erlebniswelten, Bd. 3), Wiesbaden 2010, S. 15–16. Herv. i. O.

58 Vgl. Deremetz, Anne: *Die BDSM-Szene. Eine ethnografische Feldstudie (Angewandte Sexualwissenschaft, Bd. 13)*, Gießen 2018, S. 52–61.

59 Interview mit Leander.

60 St. Clair: *Bark!*, S. 7.

mit konkreten Verweisen belegt, auffällig ist jedoch, dass sie jeweils zu Beginn der eigenen Darstellung des Pup Play getätigt werden und so den Anschein erwecken, die Praktiken des Pup Play anhand seiner vermeintlichen Historie legitimieren zu wollen. St. Clair geht letztlich noch einen Schritt weiter, wenn er Pup Play in einen übergeordneten, quasi mythologischen Kontext stellt und eine Kontinuität zwischen den tierlichen Gottheiten im antiken Ägypten und dem heutigen Pup Play postuliert. Jamie Lawson und Darren Langdridge, die den ersten Versuch unternommen haben, die historische Entstehung des Pup Play zu rekonstruieren, erwähnen ähnliche Verweise auf eine vermeintlich jahrtausendealte Tradition, die ihnen gegenüber geäußert wurden. Sie datieren jedoch, anders als St. Clair und Leander, die Anfänge des Pup Play auf die 1940er und 1950er-Jahre in den USA: um US-Militärbasen haben sich erste queere Communities entwickelt, aus denen recht bald die Leder-Szene entstanden sei. Diese, so Lawson und Langdridge, zeichne sich durch strikte Kleidungs- und Verhaltensvorgaben aus:

„[i]n its original form, the leather scene, comprised not only a strict aesthetic (black leather, echoing that of the motorcycle gangs of the 1940s and 1950s), but also a clear set of protocols by which submissive ‚boys‘ could interact with dominant ‚Sirs‘ or ‚Daddies‘.“⁶¹

Beziehungen dieser Art waren geprägt von einer Machthierarchie zwischen den devoten *Boys* und dominanten *Sirs* – alternativ dazu werden auch die Begriffe *Master* und *Slave* genutzt. Diese Rollenverteilung wiederum orientiert sich an dem, was bereits in der frühen Sexualforschung – damals in aller Regel pejorativ verstanden – unter Sadismus und Masochismus bekannt war.⁶² Aus diesen sadomasochistischen Beziehungen in der Lederszene habe sich, darin stimmt zumindest St. Clair mit Lawson und Langdridge überein, die Praxis entwickelt, dass der devote Part die Rolle eines Hundes einnimmt, um den Aspekt der Unterwürfigkeit und des Gehorsams gegenüber dem:der dominanten Partner:in noch stärker einzubeziehen. Dieses Rollenspiel scheint wohl in historischer Verbindung zum modernen Pup Play zu stehen, wenngleich doch ein wichtiger Unterschied zwischen beiden Spielarten festzustellen ist: bei *Doggies* liegt die Betonung auf der (sexuellen) Lust an Erniedrigung, wohingegen im Pup Play das Spiel und die Community stärker im Vordergrund stehen. So schreibt auch St. Clair, dass *Puppies* nicht eine Unterkategorie der Leder-Szene und deren *Doggies* seien, sondern „a separate community that shares spaces *with* leather community.“⁶³ Die Überschneidungen zwischen der *Puppy*- und der *BDSM*-Szene sind bisweilen derart offensichtlich, dass zumin-

61 Lawson/Langdridge: *History, Culture and Practice of Puppy Play*, S. 581.

62 Vgl. Kapitel 2.2.

63 St. Clair: *Bark!*, S. 11–12. Herv. i. O.

dest von außen die Differenzierung der beiden Gruppen schwerfällt: auf Christopher Street Day-Paraden oder öffentlichen Fetisch-Veranstaltungen tragen viele Puppies nicht nur szenetypische Hunde-Masken, sondern auch Halsbänder und Leinen, die unter BDSM-Anhänger:innen beliebte Accessoires sind. Andere Fetischkleidung, wie Latex oder Leder, erfreut sich innerhalb der Puppy-Szene ebenfalls großer Beliebtheit.⁶⁴ Nachdem auch in den Gesprächen für diese Arbeit regelmäßig explizit auf Praktiken des BDSM Bezug genommen wurde, möchte ich im folgenden Exkurs auf die wichtigsten Diskurse, Verhaltensregeln und Spielarten dieser Praktiken eingehen.

2.2 Exkurs: BDSM

Das Akronym BDSM fasst drei unterschiedliche Teilaspekte zusammen: Fesselung und Disziplin (bondage and discipline; B/D), Dominanz und Unterwerfung (dominance and submission; D/S), sowie Sadismus und Masochismus (sadism and masochism; S/M).⁶⁵ Populärkulturelle Aufmerksamkeit haben diese Fetische insbesondere durch den 2015 erschienenen Film *Fifty Shades of Grey* erhalten: dieser handelt von einer sexuellen Beziehung zwischen der jungen Studentin Anastasia Steele mit dem Milliardär Christian Grey, der eine Vorliebe für Fesseln und Peitschen hat und sie so in verschiedene Varianten von Dominanz und Unterwerfung einführt.⁶⁶ Trotz seiner schlechten Kritiken – auf der Filmdatenbank *IMDb* erhielt *Fifty Shades of Grey* lediglich eine durchschnittliche Bewertung von 4,1⁶⁷, wobei 10 die maximale Punktzahl ist – wurde dem Film große öffentliche Aufmerksamkeit zuteil und stieß eine Debatte über BDSM an. So berichtet ein Artikel der britischen Tageszeitung *The Guardian* ausführlich darüber, wie der Film innerhalb der BDSM-Szene rezipiert wird. Die Einschätzung der Befragten ist recht unisono: die Darstellung der BDSM-Praktiken in *Fifty Shades of Grey* reiche von „ridiculous“ und „completely unrealistic“, über „very dangerous“ bis hin zu „like an instruction manual for a psychopath.“⁶⁸ Laut diesen Stimmen fehle es der Beziehung zwischen Steele und Grey

64 Vgl. Interview mit Leo und Christian am 06.08.2020.

65 Vgl. Jozifkova, Eva: Consensual Sadomasochistic Sex (BDSM). The Roots, the Risks, and the Distinctions Between BDSM and Violence, in: *Current Psychiatry Reports* 2013, 15 (9), S. 1–8, hier S. 1.

66 Vgl. Taylor-Johnson, Sam: *Fifty Shades of Grey*. Universal Pictures. Los Angeles 2015.

67 O.A.: *Fifty Shades of Grey* - User Ratings. In: *IMDb*, URL: https://www.imdb.com/title/tt2322441/ratings?ref_=tt_ov_rt (besucht am 06.11.2020).

68 Smith, Anna: *Fifty Shades of Grey*. What BDSM Enthusiasts Think. In: *The Guardian*, 15.02.2015, URL: <https://www.theguardian.com/film/2015/feb/15/fifty-shades-of-grey-bdsm-enthusiasts> (besucht am 06.11.2020).

an konsensualen Handlungen. Deren Notwendigkeit wird hingegen in der BDSM-Szene betont: unter dem Motto *Safe, Sane, and Consensual* (SSC) werden die Voraussetzungen für jegliche Praktiken zusammengefasst. Dies soll verdeutlichen, dass die bewusste Einwilligung in sichere und mit gesundem Menschenverstand ausgeführte Handlungen die zwingende Voraussetzung für BDSM ist.⁶⁹ Das Einverständnis aller involvierten Personen, sowie die Möglichkeit, dieses Einverständnis jederzeit zu widerrufen, sollte für sexuelle Handlungen jeglicher Art die Bedingung sein – bei Praktiken, die zu Schmerzen und Verletzungen führen können, umso mehr. In ihrer Studie *Schmerz. Macht. Lust.* beschreibt die Kulturanthropologin Mateja Marsel, wie die BDSM-Szene daher darum bemüht ist, etwa das sichere Führen von Peitschen zu lehren und lernen, sowie die Körpersprache anderer Menschen zu deuten.⁷⁰

Dass diese Grundlagen des BDSM auch für die Puppy-Community verbindlich gelten sollten, fordert mein Interviewpartner Laszlo. Dabei weist er darauf hin, dass diejenigen Puppies, die durch die BDSM-Szene zum Pup Play gekommen sind, solche Konzepte wie das *Safe, Sane, and Consensual* „sehr verinnerlicht“⁷¹ hätten. Andere hingegen, denen diese Art der Sozialisation fehle, bringen gegebenenfalls kein derart ausgeprägtes Bewusstsein für konsensuale Handlungen mit. Diese Bemerkung verdeutlicht, welche Rolle die historische Tradition und die Kontextualisierung im größeren BDSM-Bereich bis heute für die Puppy-Szene spielt: zwar eröffnet sich durch die Trennung von Pup Play und dem stärker erotisch-sexuell konnotierten BDSM eine größere Zielgruppe, jedoch hat die Entwicklung aus dem BDSM heraus für das Pup Play durchaus elementare Bedeutung. Denn die Sensibilisierung für nicht-begriffliche Äußerungen, für Konsens und potenziell gefährliches Verhalten ist auch abseits von sexuellen Handlungen wichtig.

Auch Nathan berichtet, er sei mehrere Jahre lang im „doch etwas härteren SM-Bereich“ aktiv gewesen, jedoch haben diese Praktiken für ihn nach einiger Zeit ihren Reiz verloren, denn „[w]enn du das aber eine Zeit lang gemacht hast, dann ist das für den Kopf nicht mehr wirklich reizvoll.“⁷² Er meint, der Ablauf von BDSM-Rollenspielen würde irgendwann vorhersehbar werden: als dominanter Part kann sich Nathan sicher sein, früher oder später seinen Willen zu erreichen, er habe lediglich die Wahl, mit welchen Hilfsmitteln oder Praktiken dies geschehe. Mit seiner Rolle als Herrchen im Pup Play habe er schließlich etwas gefunden, das ihn stärker herausfordert:

69 Vgl. Wagner, Elisabeth: Grenzbewusster Sadomasochismus. SM-Sexualität zwischen Normbruch und Normbestätigung, Bielefeld 2014, S. 99.

70 Vgl. Marsel: *Schmerz. Macht. Lust.*, S. 66.

71 Interview mit Laszlo.

72 Interview mit Nathan am 02.12.2020.

„Im Pet Play Bereich ist für mich der Reiz: ich würde ein realistisches Tier niemals schlagen, ist einfach so. Wenn der Puppy gut in der Rolle ist, dann schafft er es, mich soweit mitzureißen, dass ich nicht mehr einen Menschen mit einer Maske auf dem Kopf sehe, sondern, dass ich vor meinem geistigen Auge, in meiner Fantasie, quasi einen felligen Hund, ein Tier, sehe. Dementsprechend ist für mich jetzt der Anreiz: wie kriege ich diesen Puppy, diesen Hund, dazu, dass er jetzt gerade Sitz macht, dass er eben am Straßenrand stehen bleibt und so weiter. Das kann ich ja nicht wie im SM-Bereich über Gewalt machen, also muss ich mir irgendwas anderes einfallen lassen. Das heißt, für mich gibt es ganz andere Reize und der Ausgang ist nicht immer ganz so gewiss wie im SM.“⁷³

Zwar gibt es im BDSM-Kontext durchaus die Möglichkeit, dass der devote Part seinen Gehorsam verweigert, um das Rollenspiel zu variieren. Jedoch scheint diese Ungewissheit dem Pup Play so immanent zu sein, dass dieses Nathan mehr Erfüllung bietet als es das BDSM konnte. Daneben betont er einen weiteren Unterschied: die Nähe zwischen den involvierten Personen sei im Pup Play „deutlich intensiver“, denn man verbringe mehr Zeit damit, dass „einfach gekrault, gekuschelt wird.“⁷⁴ Die Beziehungen zwischen Pup Play und BDSM sind äußerst vielschichtig – für manche Gesprächspartner:innen, wie Nathan, führte der Weg zum Pup Play über die BDSM-Szene, andere wiederum kamen erst durch das Pup Play mit anderen Spielarten in Berührung. In jedem Fall gibt es eine enge Verbindung zwischen diesen Praktiken, sowohl historisch, als auch strukturell und personell. Diese Lokalisierung des Pup Play innerhalb des breiten Spektrums verschiedener Fetische wurde in mehreren Gesprächen durch meine Gegenüber thematisiert und scheint daher für das Selbstverständnis der Community bedeutsam zu sein.

Weil die Rolle des Puppy eben beinhaltet, auch mal bewusst nicht auf Befehle zu hören, sondern Grenzen auszutesten und einen eigenen Willen zu zeigen, bleibt das gemeinsame Spiel zwischen Nathan und seinem Puppy kontingent und jederzeit offen für Überraschungen. Mit den Soziolog:innen Mustafa Emirbayer und Ann Mische kann in diesem Zusammenhang von *Agency* gesprochen werden: dieses Konzept beinhaltet drei Dimensionen zeitlich orientierter Handlungen: a) der Bezug auf die Vergangenheit, etwa durch routinierte Aktivitäten, die durch ihre Wiederholung zur Stabilität des eigenen Horizonts beitragen; b) das Antizipieren möglicher Zukünfte, abhängig von verschiedenen potenziellen Handlungen; c) die Fähigkeit, entsprechende Entscheidungen zu treffen und damit auf die Herausforderungen der Gegenwart zu reagieren – gleichwohl betonen Emirbayer und Mische, dass nicht jede Handlung gleichermaßen stark jeden dieser drei Aspekte

73 Interview mit Nathan.

74 Ebd.

aufweist.⁷⁵ Nach Nathans Schilderungen handhaben Puppies alle drei dieser zeitlichen Relationen: sie erinnern sich an vergangenes Spielen und erlernte Befehle und antizipieren dabei jeweils mögliche Konsequenzen, wenn sie solche Befehle be- oder missachten. Voraussetzung dafür ist letztlich, dass ihnen die Fähigkeit zuerkannt wird, in jeder Situation der Gegenwart die Entscheidung über das eigene Handeln erneut zu treffen. Diese Handlungsmacht galt in den Sozialwissenschaften lange (und gilt bisweilen auch heute noch) als ontologische Grenze zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur:innen.⁷⁶ Wenn Nathan also das Handeln der (menschlichen) Puppies mit dem der (tierlichen) Welpen vergleicht, erfahren wir nicht nur mehr über das Selbstverständnis des Pup Play, sondern lernen eben auch, welche Vorstellung von Handlungsmacht seinem Umgang mit nicht-menschlichen Lebewesen zugrunde liegt – nämlich eine, die der menschlichen Agency stark ähnelt.

3 Erste Züge – Von Annäherungen und dem Zugang zum Forschungsfeld

Obwohl für meine Forschung die sexuellen und erotischen Konnotationen des Pup Play nicht explizit im Fokus stehen, bin ich doch unweigerlich mit der Selbst- und Fremdverortung des Pup Play als Spielart von Fetisch, sowie den eben skizzierten historischen Kontexten konfrontiert.

In einer knappen Übersicht über die Entwicklung der Sexualwissenschaft⁷⁷ beschreibt Janice Irvine eine bis heute andauernde systematische Stigmatisierung derjenigen, die sich im akademischen Bereich

75 Vgl. Emirbayer, Mustafa/Mische, Ann: What is Agency?, in: *American Journal of Sociology* 1998, 103 (4), S. 962–1023, hier S. 971–972.

76 Vgl. Steward, Helen: Animal Agency, in: *Inquiry* 52 (3) 2009, S. 217–231. Anm. Diese Grenzziehung wird jedoch insbesondere von Forscher:innen im Umfeld der Human-Animal-Studies in Frage gestellt, die Agency nicht als eine exklusiv menschliche Fähigkeit ansehen, sondern auch nicht-menschlichen Lebewesen Handlungsmacht anerkennen. Bei Donna Haraway äußert sich diese tierliche Agency etwa in Form des „becoming with“, also einem gemeinsamen Werden von menschlichen und nicht-menschlichen Beteiligten. Vgl. Haraway, Donna: *When Species Meet*, Minneapolis 2008.

77 Anm. Der Originaltext unterscheidet die Begriffe „Sexuality Research“ bzw. „Sexology“, um letztere, die sich aus einer physiologisch-humanmedizinischen Perspektive der Sexualität widmet, von der zeitgenössischen Sexuality Research abzugrenzen. Für den deutschsprachigen Kontext fehlt eine solche sprachliche Differenzierung, daher wird im Folgenden – wenn nicht anders gekennzeichnet – von Sexualwissenschaft im Sinne der Sexuality Research geschrieben.

mit Sexualität beschäftigen.⁷⁸ Dabei sei das Paradoxon zu beobachten, dass trotz der kontinuierlich steigenden Anzahl an Lehrstühlen und Forschungseinrichtungen – im Übrigen über alle Disziplinen hinweg – entsprechende Forscher:innen nach wie vor mit „deep cultural anxieties about their subject of study“⁷⁹ konfrontiert seien. Irvine berichtet von unterschiedlichen Mechanismen der universitären Welt, um die Wissensproduktion über Sexualität zu beeinträchtigen:

„Tenure is a particular source of anxiety for sexuality researchers who fear uncomprehending or trivializing evaluators. Moreover, sociologists who study sexuality report challenges to their professional and personal identities. These take the form of snide comments, jokes, assumptions about their sexuality, and challenges to the legitimacy of sexuality research overall.“⁸⁰

Zwar basieren Irvines Ergebnisse auf einem soziologischen Quellenpool aus den USA, jedoch kann eine grundsätzlich ähnliche Tendenz für die deutschsprachigen Kultur- und Sozialwissenschaften unterstellt werden – insbesondere angesichts dessen, dass sich Fächer wie Queer Studies oder eben Sexuality Research als eigenständige Forschungsgebiete deutlich früher in den USA als in Deutschland etabliert haben.⁸¹ Der implizite Vorwurf, dass wissenschaftliche Beschäftigung mit Sexualität weniger legitim sei als etwa eine Forschung zur Wohnungssuche junger Studierender in deutschen Großstädten, begegnete mir auch, als ich mich erstmals dem Pup Play als meinem Forschungsgegenstand angenähert habe. Als Europäischer Ethnologe ist es zwar für mich keine unbekannte Situation, mein Studienfach oder dessen Inhalte zu erklären, jedoch hatte ich selbst unter Kommiliton:innen regelmäßig das Gefühl, mein Thema rechtfertigen zu müssen. Auch die Sorge, meine Themenwahl könne Risiken für eine mögliche universitäre Laufbahn bergen, begegnete mir im Rahmen dieser Arbeit zum ersten Mal. Zugegeben, diese – durchgehend gut gemeinten und ehrlichen – Bedenken beschäftigten mich ebenfalls.⁸²

Auch meine ersten Versuche, einen Zugang zu meinem Feld und den Akteur:innen zu finden, waren nicht frei von gegenseitigen Ängsten: mich begleitete die von Rolf Lindner erstmalig so formulierte

78 Vgl. Irvine, Janice M.: Is Sexuality Research ‚Dirty Work‘? Institutionalized Stigma in the Production of Sexual Knowledge, in: *Sexualities* 2014, 17 (5/6), S. 632–656, hier S. 653.

79 Ebd., S. 633.

80 Ebd., S. 639.

81 Vgl. Binder, Beate: (Europäische) Ethnologie: reflexive Ethnografien zu Geschlecht und Geschlechterverhältnissen, in: *Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung*, hrsg. v. Kortendiek, Beate/Riegraf, Birgit/Sabisch, Katja (Geschlecht und Gesellschaft, Bd. 65), Wiesbaden 2018, S. 541–550.

82 Vgl. *Forschungstagebuch*, S. 3.

„Angst des Forschers vor dem Feld“⁸³, während mein Feld die Angst vor dem Forscher beschäftigte. Exemplarisch dafür steht die Situation, als ich mich am 6. Juli 2020 in einer Pup Play-Chatgruppe als Forscher und mein Forschungsinteresse vorstellte, sowie mich nach potenziellen Interviewpartner:innen erkundigte. Dieser Aufruf – so zumindest mein Eindruck – verhallte zunächst ins Leere und erzeugte dann skeptische Reaktionen. So lautete etwa der Kommentar eines Users: „Uhum... immerhin mal nicht Psychologen, die da komischen Kram erzählen.“⁸⁴ Obwohl die Nachricht mehrere 100 Menschen erreichte, meldeten sich schließlich nur zwei mit einer persönlichen Nachricht und dem Interesse an der Forschung bei mir. Über Gründe, warum andere nicht reagiert haben, kann ich selbstverständlich nur mutmaßen. Jedoch bleibt der eben zitierte Kommentar bei mir hängen – er offenbart Argwohn gegenüber Fremden, Angst vor Bevormundung und vor Stigmatisierung. Insbesondere der Verweis auf „Psychologen“ deutet daraufhin, aufgrund möglicher Psychopathologisierung besorgt zu sein und entsprechend negative Erfahrungen gemacht zu haben. Dieses Unbehagen ist angesichts der negativen Auswirkungen, die wissenschaftliche Abhandlungen über Sexualität mitverursacht haben, nachvollziehbar: Richard Krafft-Ebbing, ein Vertreter der frühen, also physiologisch-medizinisch orientierten, Sexualwissenschaft, erwähnte in seinem Werk *Psychopathia sexualis* (1886) erstmals das Begriffspaar Sadismus und Masochismus, gleichwohl diese dort als zwei Formen psychopathologisch relevanten Sexualverhaltens neben Nekrophilie und sexueller Misshandlung behandelt werden. Krafft-Ebbing führt aus, Sadismus sei „eine Störung oder Deviation in der Evolution psycho-sexueller Vorgänge auf dem Boden psychischer Degeneration.“⁸⁵ Diese Pathologisierung von konsensual gelebter Sexualität – auch von Homosexualität – entfaltet bis in die Gegenwart Wirkung, sodass etwa Sadismus und Masochismus bis heute in Deutschland als „Störung[en] der Sexualpräferenz“⁸⁶ gelten. Trotz der erleichterten Feststellung, ich sei „immerhin“ Kulturanthropologe, ist nicht auszuschließen, dass ein grundsätzliches Misstrauen gegenüber wissenschaftlicher Beschäftigung mit Pup Play

83 Vgl. Lindner, Rolf: Die Angst des Forschers vor dem Feld. Überlegungen zur teilnehmenden Beobachtung als Interaktionsprozeß, in: Zeitschrift für Volkskunde 1981, 77, S. 51–66.

84 Nachricht in einer Telegram-Gruppe am 06.07.2020.

85 Krafft-Ebbing, Richard von: *Psychopathia Sexualis*. Mit besonderer Berücksichtigung der konträren Sexualempfindung. Eine medizinisch-gerichtliche Studie für Ärzte und Juristen. Dreizehnte, vermehrte Auflage, Stuttgart 1907 [1886], S. 66.

86 Vgl. Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit unter Beteiligung der Arbeitsgruppe ICD des Kuratoriums für Fragen der Klassifikation im Gesundheitswesen (Hrsg.): ICD-10-GM Version 2021, Systematisches Verzeichnis, Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 10. Revision, Stand: 18. September 2020, Köln 2020, § F65.

bestehen bleibt.

Den Zugang zum Feld haben mir insbesondere zwei Aspekte erleichtert: zum einen ist ein sehr guter und langjähriger Freund selbst Puppy und stand mir als Experte und Gatekeeper⁸⁷ während der Forschung beiseite. Durch ihn konnte ich noch vor den ersten Interviews wertvolle Einblicke in die Szene erhalten, wovon ich wiederum auch in den Gesprächen mit anderen Puppies profitierte, da ich bereits mit einigen Szene-internen Debatten, Events und Begrifflichkeiten vertraut war. Andererseits meine ich, in meiner Annäherung an das Pup Play einen weiteren Türöffner in mir selbst gehabt zu haben – genauer: in der Tatsache, dass ich schwul bin. So schreibe ich in meinem Forschungstagebuch nach dem Interview mit Laszlo:

[Laszlo] ist sehr nett; er wirkt recht schüchtern am Anfang, aber taut nach und nach auf. Als ich während des Interviews erwähne, dass ich schwul bin, merke ich, eine Veränderung bei ihm zu merken. Mein Outing wirkt wie ein Türöffner, vielleicht hat es eine vertrauensfördernde Wirkung? Ich kann es nicht genau benennen, aber danach nehme ich die Atmosphäre als gelockerter wahr.⁸⁸

Nichtsdestotrotz habe ich mich in meiner Reflexion dieser Situation auch gefragt, inwiefern die Thematisierung meiner eigenen Sexualität überhaupt eine Rolle im Feld einnehmen sollte:

Auch wenn es ihn grundsätzlich nichts angeht, denke ich, dass ein solches Outing ja sehr viel mehr impliziert als nur, dass ich Männer liebe: ich bin vertraut mit Diskursen unter schwulen Männern, kenne die einschlägigen Plattformen und teile somit gewisse Erfahrungen – eben etwa die des Coming Outs – mit anderen schwulen Männern.⁸⁹

Eine gemeinsame Erfahrungs- und Wissensbasis erleichtert es Gesprächspartner:innen für gewöhnlich, über bestimmte Themen zu sprechen, die mitunter auch sehr intim sein können. In diesem Fall thematisiert Laszlo anschließend etwa das Problem toxischer Männlichkeit, das ihm auf Dating-Seiten für schwule Männer regelmäßig begegne.⁹⁰

Abschließend möchte ich noch auf eine weitere Erfahrung hinweisen, die ich insbesondere – aber nicht ausschließlich – zu Beginn meiner Forschung gemacht habe und die nicht unwesentlich erscheint. Nicht nur die Gespräche mit Puppies selbst, sondern auch mit Außen-

87 Vgl. Dobeneck, Florian von/Zinn-Thomas, Sabine: Statusunterschiede im Forschungsprozess, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg. v. Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 86–100, hier S. 88–90.

88 Forschungstagebuch, S. 33.

89 Ebd.

90 Vgl. Interview mit Laszlo; Kapitel 4.3 dieser Arbeit.

stehenden, mit Freund:innen oder Verwandten, beeinflussten diese Arbeit. Diese Gespräche begannen meist mit einer Erklärung meinerseits, was Pup Play eigentlich sei, worauf typischerweise ein Moment der Irritation bei meinem Gegenüber einsetzte: die Reaktionen reichten von einem ungläubigen „Was?“ in Kombination mit hochgezogenen Augenbrauen, über einen schnellen Themenwechsel bis hin zur Faszination an dem bisher unbekanntem Spiel. Exemplarisch dafür sei ein Treffen mit einer alten Schulfreundin genannt, das ich anschließend in meinem Forschungstagebuch dokumentiert habe:

Als ich ihr von meinem Thema erzähle und Pup Play kurz erkläre, ist ihre Reaktion recht amüsiert und irritiert zugleich. Sie lächelt zwar, aber sieht mich an, als hätte ich ihr von meinem Spaziergang auf dem Mars letztes erzählt. In ihrer Reaktion blitzt ein ‚willst du mich für blöd verkaufen?‘ zeitgleich mit einem ‚ich will mehr darüber erfahren!‘ auf. Mittlerweile bin ich mit dieser Art Gesichtsausdruck als Reaktion auf mein Forschungsthe- ma gut vertraut – es scheint die Standard-Reaktion der meisten Menschen zu sein. Diese Mischung aus ‚das klingt irgendwie lächerlich‘ und einer gewissen Faszination kann ich selbst gut nachvollziehen – mir ging es zu Beginn meiner Beschäftigung mit Pup Play ähnlich.⁹¹

Die beobachtete Irritation soll jedoch als eine produktive verstanden werden, die ihrerseits zum Erkenntnisgewinn beitragen kann. Denn es stellt sich die Frage, was genau sie etwa über gesellschaftliche Rollenbilder aussagt, über unser Verhältnis zum Spiel unter Erwachsenen und über den Wert, den unsere Gesellschaft nicht- zweckgerichteten Aktivitäten beimisst.

4 „You Get Down On All Fours And You Just Play“

„Beim Rollenspiel erfährt der Spieler selbst, was noch an ungelebtem Potenzial in seiner Seele schlummert. Hier kann er in einem geschützten und gesonderten Bereich, in der geschlossenen Spielwelt, Facetten seines Selbst erkunden, für die seine alltägliche Lebenswelt keinen Raum bietet. Das Rollen- oder Maskenspiel – vor allem, wenn man es mit anderen spielt – ist eines jener Spiele, die Menschen glücklich und lebendig machen.“⁹²

Bevor das spezifische Spiel(en) des Pup Play in den Mittelpunkt gerückt wird, soll an dieser Stelle kurz innegehalten werden, um einen Blick auf

91 Forschungstagebuch, S. 28.

92 Hüther, Gerald/Quarch, Christoph: Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist, München 2016, S. 138.

die kulturtheoretische Bedeutung des Spiels zu werfen. In ihrem Plädoyer *Rettet das Spiel!* umreißen der Neurologe Gerald Hüther und der Philosoph Christoph Quarch den positiven Einfluss des Spiel(en)s auf das Individuum, das durch seine Immersion in die Spielwelt auf „ungelebtes Potenzial“ stößt. Unser gegenwärtiges Verständnis des Spiels ist maßgeblich von Johan Huizingas *Homo Ludens* geprägt: in diesem Werk führt er aus, dass sich Kultur wesentlich aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt habe. Huizinga charakterisiert Spiel als eine freiwillige Aktivität „außerhalb des gewöhnlichen Lebens“⁹³, die weder mit einem materiellen Interesse verbunden sei, noch einen Nutzen außer sich habe. Anhand von historischen und zeitgenössischen Beispielen skizziert der Autor, welche gestalterische Kraft dem Spiel innewohne und wie sich Elemente des Spiels über die Zeit derart ritualisieren konnten, dass sich sie nun etwa in den Bereichen Recht, Militär, Politik, Wissenschaft, Philosophie und Kunst zu kulturellen Elementen verfestigt haben. Auf diesen „erste[n] Versuch einer umfassenden systematischen Kulturtheorie des Spiels“⁹⁴ verweisen später auch Texte der Kritischen Theorie: so referiert Adorno in seiner *Ästhetischen Theorie* explizit Huizinga, wenngleich er sich auch kritisch von ihm abzusetzen versucht.⁹⁵ Wie Adorno beschäftigt sich Herbert Marcuse ebenfalls mit dem Pendant zum Spiel, nämlich der Arbeit. Denn während das „Tun in jeglichem Spiel eine inhaltlich der Beziehung auf Zwecke entäußerte, der Form, dem eigenen Vollzug nach jedoch festgehaltene Praxis [ist]“⁹⁶, „[dient] [d]ie Arbeit andererseits Zwecken, die außerhalb ihrer selber liegen – nämlich dem Zweck der Selbsterhaltung.“⁹⁷ Den vorgestellten Auseinandersetzungen mit dem Spiel – von Hüther und Quarch über Huizinga bis Adorno und Marcuse – ist gemein, dass sie das schöpferische Potenzial des Spiels betonen. Spiel wird nicht als reiner Zeitvertreib verstanden, sondern ermögliche es seinen Akteur:innen, in sich selbst Neues zu entdecken und nach außen wirken zu können.

Die terminologische Vielschichtigkeit des Spiels liegt auf der Hand: nicht nur dient es als Analogie, um kulturelle Prozesse oder Strukturen zu erfassen, sondern es geht auch darum, wo das Spiel im individuellen und gesellschaftlichen Leben zu verorten ist und es geht des weiteren im Kontext dieser Arbeit um ein ganz konkretes Spiel mit eigenen Praktiken, Regeln und Charakteren. Eine recht basale, doch plastische Beschreibung des Pup Play liefert ein US-amerikanischer Puppy in ei-

93 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22. Herv. i. O.

94 Dippel: *Spiel*, S. 475.

95 Vgl. Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie*. Aus dem Nachlass hrsg. v. Gretel Adorno und Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main 1973, S. 470–472.

96 Ebd., S. 471.

97 Marcuse, Herbert: *Triebstruktur und Gesellschaft*. Ein philosophischer Beitrag zu Sigmund Freud (Bibliothek Suhrkamp, Bd. 158), Frankfurt am Main 1978 [1955], S. 211.

nem Video auf YouTube: „Puppy Play is very basic. You get down on all fours, you kind of act like a dog and you just play.“⁹⁸ Einfach spielen – so fasst der YouTuber und Aktivist Tyler Rush⁹⁹ den Einstieg ins Pup Play zusammen. Bereits in der Selbstbezeichnung tritt offen zutage, welches Verständnis von Spiel das Pup Play charakterisiert, wenn bewusst von *Pup Play* und nicht von einem *Game* gesprochen wird. Diese beiden englischen Termini drücken Natascha Adamowsky zufolge einen gewichtigen Unterschied aus:

„Danach steht *play* für die Intensität und Expressivität des Spiels, sein Vermögen, toll zu machen, während *games* demgegenüber eine institutionalisierte Struktur bezeichnen, in der sich *play* entfalten kann, aber nicht muss. [...] *Games* sind wesentlich dadurch charakterisiert, dass sie Ambiguität, Spontanität und Flexibilität, von genau denen *play* aber lebt, aus einer Situation herausregeln, sodass es nicht unangemessen scheint zu fragen, ob wir *games* wirklich spielen.“¹⁰⁰

Diese Ambiguität, Spontanität und Flexibilität scheinen genau diejenigen Charakteristika zu sein, die das Pup Play nicht zum Game, sondern zum Play machen. Anders als Brettspiele – die im Englischen wohl nicht ohne Grund *boardgames* heißen – kann Pup Play nicht gewonnen oder verloren werden und verzichtet auf ein ausgeklügeltes Regelwerk. Dies bedeutet freilich nicht, dass Pup Play völlig frei von Regeln ist: das aus dem BDSM-Bereich stammende Motto *Safe, Sane, and Consensual* kann durchaus als Meta-Regel verstanden werden, ist jedoch in seiner Bedeutung so universell, dass damit eher die Basis für das gemeinsame Spiel geschaffen wird. Klassische Spielregeln oder ein reproduzierbarer Ablauf finden sich hingegen nicht.¹⁰¹ Vielmehr trägt das Spielerische im Pup Play Züge von kindlicher Leichtigkeit. Leo berichtet etwa im Gespräch davon, dass Pup Play letztlich den Spielen ähnele, die Kleinkinder praktizieren, wenn sie die Rollen anderer Lebewesen einnehmen: „also im Kindergarten spielen Kinder auch oft Pferdchen, da findet es auch keiner blöd. Aber wenn es Erwachsene machen -?“¹⁰² Zu einem anderen Zeitpunkt wiederholt sein Partner Christian diesen Gedanken, als er meint, „[w]ir holen unsere Kindheit zurück.“¹⁰³ Dieser Satz erlangt umso mehr Bedeutung, wenn man ihn vor dem Hintergrund betrachtet, dass Christian laut eigener Aussage

98 Watts The Safeword: Human Pups for Beginners. Hochgeladen am 18.03.2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sj91szj9xbE> (besucht am 20.06.2020), Minute 1:02.

99 Anm. Rush ist auch unter seinem Künstlernamen *Pup Amp* bekannt.

100 Adamowsky, Natascha: Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Anleitung, in: „Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet“. Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis, hrsg.v. ders., Bielefeld 2005, S. 11–30, hier S. 20. Herv. i. O.

101 Vgl. Interview mit Raff und Atos am 18.07.2020.

102 Interview mit Leo und Christian.

103 Informelles Gespräch mit Leo und Christian am 13.07.2020.

keine leichte Kindheit gehabt habe. Er spricht davon, früh auf sich alleine gestellt gewesen zu sein und unter Gleichaltrigen eine Außenseiter-Position eingenommen zu haben.¹⁰⁴ Jedoch soll an dieser Stelle keiner Interpretation das Wort geredet werden, die erwachsenes Spiel aus einer defizitären Position heraus zu erklären versucht. Vielmehr lässt das Quellenmaterial ein anderes Verständnis zu: jenes, dass Spiel im Allgemeinen und Pup Play im Speziellen emanzipatorisches Potenzial birgt. Diese Lesart soll in den folgenden Kapiteln anhand konkreter Beispiele plausibel gemacht werden.

4.1 „Und wenn du Hund bist, musst du nicht nachdenken“ – Fühlen und Handeln im Headspace

Pup Play ist ein beinahe voraussetzungsloses Spiel: es bedarf lediglich, sich in die Rolle einer Hundewelpen hinein zu fühlen. Diese Immersion ins Spiel wird mit dem Begriff des *Headspace* umschrieben – ein geistiger Zustand, in dem die Fähigkeit, rationale und bewusste Entscheidungen zu treffen, zurücktritt zugunsten simpler Vorgänge. Laszlo beschreibt sein persönliches Erleben dieses Headspace wie folgt:

„Alltagssorgen und sowas sind dann halt weg. Also ich schreibe momentan eine Hausarbeit. Und dann sind so Gedanken wie ‚okay, ich sollte morgen wieder mehr schreiben‘ [...] dann halt weg, die spielen dann keine Rolle. Dann ist es wirklich so verspielt und ein bisschen so erratisch. So: ‚okay, ich will jetzt einen Ball holen. Okay, ich hab jetzt Spaß. Okay, ich will jetzt kuscheln.‘ [...] Ja, es ist eigentlich nicht viel denken, es ist teilweise auch ein bisschen so reagieren, sowas. Es ist ein bisschen auch eingeschränkt in der Art, wie man kommunizieren kann, weil man benutzt die Hände nicht oder sowas, man redet nicht. Da muss man irgendwo seine Sprache finden, um dann dem anderen zu sagen, ‚ich fühl mich wohl. Ich bin happy.‘“¹⁰⁵

Die Aufforderung, den je eigenen Headspace zu beschreiben, habe ich allen Gesprächspartner:innen gestellt. Dabei ist aufgefallen, wie schwer es fällt, diese Form des nicht-begrifflichen Denkens¹⁰⁶ zu beschreiben. Auch Laszlo greift bei seinen Ausführungen verstärkt auf die direkte Rede zurück, um zu veranschaulichen, welche Gedanken

104 Vgl. Informelles Gespräch mit Leo und Christian.

105 Interview mit Laszlo.

106 Anm. Es ist fraglich, ob „denken“ in diesem Zusammenhang überhaupt ein passender Begriff ist; ist die Bezeichnung doch i.d.R. solchen Prozessen vorenthalten, die logisch funktionieren, also Begriffe kombinieren und Urteile fällen. Das erwähnte geistige Erleben innerhalb des Headspace fordert insofern entweder unsere konventionelle Auffassung von „denken“ heraus – die unverkennbar anthropozentrische Züge trägt –, oder aber es braucht in diesem Kontext einen gänzlich anderen Ausdruck.

ihm kommen. Die Verwendung des Adjektivs „erratisch“ zur Beschreibung weist wiederum auf den Gegensatz zwischen dem Denken und Handeln, das außerhalb des Headspace dominiert, und den als hündisch verstandenen Wünschen hin. Diese simplen Bedürfnisse wirken triebhaft, sind affektgesteuert und entstehen aus der Situation heraus. Aras bringt in diesem Kontext auch das *Es* ins Spiel: „Ich versinke einfach nur in dieser Vorstellung, in diesem Gefühl, in dieser Figur. Dieses Fallen- lassen. Dieses Freisein. Dieses Wildsein. Dieses Animalische, ein bisschen vielleicht wirklich in Richtung *Es* gehende.“¹⁰⁷ Das *Es* geht auf Sigmund Freud zurück, der 1896 erstmals von „Psychoanalyse“¹⁰⁸ spricht – eine Theorie und Therapie, die er in der psychiatrischen Behandlung sogenannter „hysterischer“¹⁰⁹ Patientinnen entwickelt. In *Das Ich und das Es* (1923) unterscheidet Freud jegliche Vorgänge der menschlichen Psyche in Bewusste und Unbewusste und entwirft ein Modell des psychischen Systems, in dessen Mittelpunkt die Differenzierung der drei Instanzen *Es*, *Ich* und *Über-Ich* steht: das *Ich* befindet sich vermittelnd zwischen *Es* und *Über-Ich*. Das *Es*, „der dunkle, unzugängliche Teil unserer Persönlichkeit“¹¹⁰, stellt dabei die Instanz dar, in der jegliche Triebe angelegt sind. Während das *Es* unbewusst ist und nach dem Lustprinzip agiert, ist das *Ich* der bewusste und vernünftige Teil des psychischen Systems.¹¹¹ Wenn also Aras den Headspace mit dem *Es* in Verbindung bringt, greift er genau diese Differenzierung der Psyche auf: während im Alltag das Realitätsprinzip herrscht und Aras sich etwa im Büro an gesellschaftliche Konventionen gebunden fühlt, kann er gewisse Bedürfnisse als Puppy ungehemmt ausleben: „es ist wirklich so, wenn plötzlich irgendwo eine Tür zufällt im Büro, dann schrecke ich auf und mach Wau! [bellt] und denke mir so, oh nein, nicht

107 Interview mit Aras am 20.11.2020.

108 Vgl. Gay, Peter: Freud. Eine Biographie für unsere Zeit. Aus dem Amerikanischen von Joachim A. Frank, Frankfurt am Main 1989, S. 122.

109 Die Diagnose „Hysterie“ wird in der Literatur allzu oft unkritisch wiedergegeben. Es sei an dieser Stelle aber auf den misogynen Gehalt dieser vermeintlichen Krankheit hingewiesen: bereits seit der Antike kann, so Esther Fischer-Homberger, ein Zusammenhang zwischen Frauenfeindlichkeit und der Diagnose von „Hysterie“ nachgewiesen werden. Im späten Mittelalter erreicht dies seinen Höhepunkt, als „hysterische“ Symptome – Krämpfe oder lokale Taubheiten – zu Hexenzeichen erklärt werden. Noch Jean-Martin Charcot soll im 19. Jahrhundert diese vermeintlichen Merkmale für Hexerei mit der modernen „Hysterie“ gleichgesetzt haben; vgl. Fischer-Homberger, Esther: Hysterie und Misogynie. Ein Aspekt der Hysteriegeschichte, in: Gesnerus, Swiss Journal of the History of Medicine and Sciences 1969, 26, S. 117–127.

110 Freud, Sigmund: Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. In: Gesammelte Werke, Bd. 15, hrsg. v. Anna Freud, Frankfurt am Main 1969 [1933], S. 80.

111 Vgl. ders.: Das Ich und das Es. In: Gesammelte Werke, Bd. 13, hrsg. v. Anna Freud, Frankfurt am Main 1967 [1923], S. 252.

schon wieder!“¹¹² Im Rahmen seines Jobs hält er es also für nicht angemessen, laut zu bellen, während einer Pup Play-Szene wäre dieses Verhalten jedoch Teil des Rollenspiels.

Die Möglichkeit, im Pup Play mit gesellschaftlichen Erwartungen und individuellen Sorgen brechen zu können, erleben die Akteur:innen als befreiend, bisweilen gar als therapeutisch:

„Und ich genieße das total, weil es mich super entspannt und auch sehr, sehr stabilisiert, mutig macht, beflügelt. Und das ist einfach das Witzige, seitdem ich Fetisch mache, seitdem ich Pup Play mache, ich war früher wirklich von Ängsten und Problemen getrieben, hat sich das alles wirklich größtenteils in Rauch aufgelöst.“¹¹³

Ein quasi-therapeutischer Nutzen des Pup Play wird auch in anderen Forschungen regelmäßig thematisiert; einen solchen Nutzen zu bestätigen oder zu widerlegen ist einer kulturwissenschaftlichen Arbeit nicht angemessen. Vielmehr soll aber aus einer phänomenologischen Perspektive das je individuelle Erleben und dessen je individuelle Beschreibung ernst genommen werden. Aras etwa meint, dass ihm das Pup Play geholfen habe, selbstsicherer zu werden und er berichtet von Personen „mit einer gestörten Ich-Beziehung“¹¹⁴, die von dem intensiven sozialen Miteinander profitiert haben.

Auch Leanders Beschreibung des Headspace erwähnt ein meditatives Element:

„Ich bring das Beispiel immer gerne, dass andere zum Yoga gehen und ich setze mir eine Maske auf und renne einem Ball hinterher. Ja, um einfach den Alltag auszublenden und zu sagen, ne, die Probleme des Alltags sind zwar da, aber jetzt möchte ich einfach mal abschalten können.“¹¹⁵

Erst im späteren Verlauf der Forschung bin ich darauf gestoßen, dass der Headspace auch für die menschliche Rolle im Pup Play zentral ist – Nathan, der im Spiel ausschließlich die Rolle des Herrchens bzw. Halters einnimmt, berichtet, dass er im gemeinsamen Spiel mit seinem Puppy ebenfalls in den Headspace mitgerissen wird.¹¹⁶ Exemplarisch dafür schildert er eine solche Situation:

„Da kam ich von der Arbeit, war extrem angefressen, extrem gestresst, extrem genervt. Bin kurz ins Bad nach der Arbeit, kam aus dem Bad heraus und dann stand halt nicht Arne – so heißt er real – vor mir, sondern Ajax und saß auf allen Vieren mit Maske und hat seine Wuffel- Zeit quasi eingefordert. Mit dem Ergebnis – das war aber nicht lange, lass es viel-

112 Interview mit Aras.

113 Ebd.

114 Ebd.

115 Interview mit Leander.

116 Interview mit Nathan.

leicht zehn Minuten, Viertelstunde gewesen sein. Danach war ich selber völlig tiefenentspannt und hatte diesen Arbeitskram cut-mäßig hinter mir gelassen.“¹¹⁷

In einem entscheidenden Punkt unterscheiden sich jedoch der Headspace der menschlichen Rolle und der Headspace der tierlichen Rolle voneinander: als Puppy kann man auch ohne eine:n Spielpartner:in in den Headspace gelangen – andersherum bedarf es der Anwesenheit des Puppy. Erneut ist es Nathan, der diesen Unterschied anschaulich darstellt:

„Stell dir vor, du hättest ein Haustier, einen wirklichen Hund, bei dir. Wenn der nicht da ist, bist du einfach du. Wenn er bei dir in der Wohnung ist, dann kümmerst du dich natürlich um den und legst auch gewisse Rollenmuster und Rollenverhalten an den Tag, die du nicht hast, wenn dein Haustier gerade nicht da ist.“¹¹⁸

Insofern scheint das Erleben in der menschlichen Rolle wesentlich davon geprägt zu sein, dass das eigene Handeln auf den Puppy konzentriert ist – man krault ihn, wirft einen Ball oder rauft miteinander. Damit geht auch ein verändertes Kommunikationsverhalten einher: die Stimmlage wird höher und die sprachliche Artikulation konzentriert sich auf kurze Sätze, um Lob und Zuneigung auszudrücken.¹¹⁹

Implizit steckt in all diesen unterschiedlichen Erzählungen auch der Hinweis auf das jeweilige Zeiterleben: die Gedanken sind nicht mehr linear auf ein bestimmtes Ziel oder auf Aufgaben gerichtet, sondern springen von Moment zu Moment. Ein spontanes Bedürfnis, etwa das, einem Ball hinterher zu rennen, wird sofort befriedigt und erfährt keinen Aufschub. Oder, um auf Aras' Verweis auf psychoanalytisches Vokabular zurückzukommen, die Triebabfuhr erfolgt augenblicklich; das Realitätsprinzip, das prüfen soll, ob der Bedürfnisbefriedigung etwaige äußere Widerstände entgegenstehen, ist außer Kraft gesetzt. Dass dabei auch die Zeit deutlich schneller vergeht, erwähnt Aras, als er davon erzählt, wie er zum ersten Mal die Rolle des Hundes gespielt hat:

„Und dann hab ich mal überlegt, was würde jetzt so ein Hund so machen? Mal ein bisschen auf allen Vieren rum laufen, mal so ein paar Hund- ähnliche Laute von sich geben und immer so ein bisschen mehr gemacht und rum gewuffelt, wie wir sagen. Und plötzlich waren ein paar Stunden vorbei. Für mich waren es irgendwie so fünf Minuten gewesen und ich hatte einfach ein Gefühl, das ich immer so ein bisschen vermisst habe. Ich hab mich innerlich fallenlassen, ich hab mich entschleunigt. [...] Weißt du, ein Puppy, das, wenn du jetzt mal von einem echten Hund

117 Interview mit Nathan.

118 Ebd.

119 Vgl. ebd.

ausgeht, den interessiert die ganze Schnellebigkeit unserer Gesellschaft mal nicht. Der lebt dafür, dass man ihm einen Ball zuwirft und einen Keks, einen Hundekeks, reicht und ihm mal den Kopf krault. Und gerade dieses Entschleunigen ist für mich ein so willkommenes Gegengewicht zum dauerhektischen Alltag, zu diesem ganzen Gerenne, Gemache und Getue.“¹²⁰

Das Zeiterleben im Headspace ist also nicht auf die Zukunft gerichtet, auf das „Gerenne, Gemache und Getue“, das getan werden muss, um Aufgaben zu erledigen, sondern nur darauf, was man selbst in diesem Augenblick möchte. Während Aras zu Beginn noch aktiv darüber nachdenken muss, was Hunde „so machen“, hat sich sein Spiel selbstständig. Insofern ist das Eintauchen des Headspace mit Übung verbunden, es muss gelernt und regelmäßig wiederholt werden. Aras vergleicht dies gar mit den ersten Fahrversuchen auf einem Fahrrad: am Anfang sei es noch recht holprig, aber mit jedem Mal werde man selbstsicherer.¹²¹ Und obwohl der Headspace eine separate „Welt“ sei, den er zu Beginn noch ein- und ausgeschaltet habe, ist dieser „eigentlich inzwischen fast immer so ein bisschen im Hintergrund mit drin und leitet mich.“¹²²

Gerade weil der Headspace für das Pup Play von elementarer Bedeutung ist, war es mir als Forscher so wichtig, dieses besondere Erleben möglichst umfassend nachvollziehen zu können. Als Europäischer Ethnologe, der auch in der phänomenologischen Philosophie ausgebildet ist, habe ich mich daher bemüht, die Schilderungen meiner Gesprächspartner:innen zunächst nicht vorschnell zu theoretisieren, sondern Wege gesucht, das Erleben der anderen auch in meiner eigenen Anschauung nachzuvollziehen. Diese Suche ist auch im Forschungstagebuch an unterschiedlichen Stellen dokumentiert, so etwa am 25. November 2020:

Wenn ich versuche, mir den Headspace in Gedanken vorzustellen, schaue ich nur in ein schwarzes Loch. Leander verglich den Headspace mit Yoga und Meditation – beides habe ich noch nie getan. Immer wieder überlege ich, ob ich eine ähnliche Erfahrung gemacht habe – vielleicht kann ich es vergleichen mit dem Gefühl völliger Übermüdung, wenn man keinen klaren Gedanken mehr fassen kann? Mittlerweile denke ich selbst beim Spazierengehen darüber nach, wo ich den Headspace in meinem Alltag finden kann...¹²³

120 Interview mit Aras.

121 Vgl. ebd.

122 Ebd.

123 Forschungstagebuch, S. 43.

Zwar lassen sich in den unterschiedlichen Beschreibungen der Interviewten durchaus gemeinsame, also intersubjektiv geteilte, Momente feststellen, jedoch empfand ich den Umstand, dieses Erleben nicht selbst in meinem Bewusstsein ausweisen zu können, zunehmend als Barriere. Dieser Anspruch von Intersubjektivität zwischen Forscher und Forschungspartner:innen wurde auch in einigen Gesprächen mit ebendiesen thematisiert. Aras beschreibt die Schwierigkeit recht treffend:

„Wie kann ich dir etwas erklären, das du noch niemals so wahrgenommen hast? Da sag ich immer, dann erkläre einem Blinden die Farbe Rot. Man muss es einmal erlebt haben und entweder man spürt diesen Head-space in sich oder nicht. (..) Manche Leute können das, die legen diese Maske an und haben einfach ihren Head-space oder entwickeln ihn. Es gibt Leute, die nehmen nach einer halben Stunde die Maske ab und sagen, ja danke und tja, nun?“¹²⁴

Man müsse den Head-space selbst erlebt haben, um ihn verstehen zu können – das ist die Haltung von Aras, die auch Milos und Vinzenz im Gespräch ähnlich formulieren.¹²⁵ Feldforschung bewegt sich immer innerhalb des Spannungsfelds zwischen Nähe und Distanz: der Angst, allzu weit vom Forschungsfeld entfernt zu sein, steht die Gefahr des going native gegenüber, also sich selbst zu sehr mit dem Feld zu identifizieren, sodass eine kritisch-distanzierte Haltung nicht mehr möglich ist. Das Aushandeln von Nähe und Distanz begleitet laut Miriam Cohn jeden Forschungsprozess und muss regelmäßig nachjustiert werden – auch innerhalb der selben Forschung.¹²⁶ Dieses Spannungsfeld äußerte sich für mich vor allem und immer wieder dann, wenn der Head-space thematisiert wurde. Denn nachdem aufgrund der Kontaktbeschränkungen zur Eindämmung der Corona-Pandemie keine Pup Play-Veranstaltungen stattfinden konnten und die Interviews hauptsächlich virtuell durchgeführt wurden, entfielen auch die Gelegenheiten, körperlich mit dem Feld in Berührung zu kommen. Nähe und Distanz in der Forschung können sowohl soziale, als auch physische Nähe und Distanz bedeuten. Während die soziale Nähe durchaus über virtuelle Interaktion hergestellt werden kann, machte sich die Bedeutung von körperlicher Nähe (und Distanz) vor allem durch ihre erzwungene Abwesenheit bemerkbar. Insbesondere weil die sprachliche Vermittlung des Head-space den Gesprächspartner:innen so schwer fiel, fehlte die Option, sich anderweitig auszudrücken, wie es im persönlichen Gespräch etwa durch Körperkontakt oder Gestik möglich ist. Zwar ermöglichte mir das analoge Treffen mit Christian und Leo, am

124 Interview mit Aras.

125 Vgl. Interview mit Milos und Vinzenz am 26.11.2020.

126 Vgl. Cohn: Teilnehmende Beobachtung, S. 80–82.

gemeinsamen Spiel teilzuhaben, jedoch war die Zeit, in der ich Leos Leine hielt, zu kurz, um den Headspace nachzuempfinden.

Da meine geplanten Teilnahmen an entsprechenden Veranstaltungen aufgrund der Kontaktbeschränkungen nicht möglich waren, erschien es mir als Forscher schließlich notwendig, alternative Formen der körperlichen Nähe zum Feld zu eruieren. So traf ich schließlich die Entscheidung, selbst eine der charakteristischen Pup Play-Masken zu tragen. Zwar scheint das Tragen von Masken, Halsbändern oder Leinen für das Pup Play obligatorisch zu sein – Laszlo bezeichnet die populären Accessoires im Gespräch gar als „Corporate Brand“¹²⁷, als Erkennungsmerkmal eben, das auch der Abgrenzung nach außen dient. Gleichzeitig betont er aber auch, dass die Maske dabei hilft, den Rollenwechsel zu markieren, um gewissermaßen den Beginn des Spiels anzuzeigen: „es gibt so einen Moment, wo man anfängt, dann ist klar, jetzt geht es in die Rollen. Da wird ein Halsband angelegt und eine Maske, man zieht auch Alltagsklamotten aus. Und dann ist klar: okay, du bist Hund.“¹²⁸

Auch Jonathan und Tarek sprechen über die Bedeutung der Maske für ihr Spiel: doch während für Jonathan die Maske notwendig ist, um in den Headspace zu kommen, stellt sie für Tarek lediglich ein optionales Hilfsmittel dar.¹²⁹ Außer Miriam und Nathan besitzen alle Forschungspartner:innen mindestens eine Maske; viele sind anhand eigener Vorstellungen und Wünsche hergestellt worden und Einzelstücke. Nur wenige Produzent:innen bieten solche Masken an, sodass die Kosten für eine individualisierte Maske regelmäßig im mittleren dreistelligen Bereich liegen.¹³⁰ In den Gesprächen wird allerdings auch erwähnt, dass es online günstige Masken für weniger als 20 Euro zu kaufen gebe.¹³¹ Tatsächlich ergibt die Suche nach „Pup Play Maske“ beim Online-Händler *amazon.de* einige Ergebnisse solcher Masken mit einem Preis zwischen 13,99 und 41,52 Euro.¹³² Der anschließende Kaufprozess ist auch im Forschungstagebuch dokumentiert:

Ich bin überrascht von der Auswahl an Masken und überlege, welche in Betracht kommt. Ich sortiere die Ergebnisse nach ihrer Bewertung und lande so bei einem Angebot für 24,99 Euro; es gibt 86 Bewertungen, diese ergeben allerdings durchschnittlich nur 3,7 von 5 Sternen – ich bin skeptisch. Bevor ich mich doch wieder anders entscheide,

127 Interview mit Laszlo.

128 Ebd.

129 Vgl. Interview mit Jonathan und Tarek am 25.11.2020.

130 Vgl. ebd.; vgl. Informelles Gespräch mit Baris am 06.09.2020; vgl. Informelles Gespräch mit Robin am 04.09.2020.

131 Vgl. Interview mit Leo und Christian.

132 Vgl. O.A.: *amazon.de*: Suchergebnisse für „Pup Play Maske“, URL: https://www.amazon.de/s?k=pup+play+maske&__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb_sb_noss_1 (besucht am 28.11.2020).

verzichte ich darauf, die Rezensionen zu lesen. Bevor ich die Maske in den Warenkorb legen kann, stoße ich auf die erste Herausforderung: welche Farbe soll die Maske eigentlich haben? [...] Etwas überfordert wähle ich ein dezentes Grau aus, noch ein Klick und schon ist die Maske gekauft.¹³³



Abbildung 1: Der Verfasser mit Pup Play-Maske. Eigene Aufnahme vom 17.04.2021.

Diese wenigen Tastendrucke sollen schließlich eine weitere Perspektive auf Pup Play ermöglichen und den narrativen Interviews als weiteres Quellenmaterial beiseite gestellt werden. „Das erfahrende Ich als Datenmaterial“¹³⁴ nennt Michel Massmünster die Funktion, die ich als Forscher mit dem Tragen der Maske einnehmen möchte. In seinem Beispiel trägt der Autor das typische Outfit, eine Kutte, seines Forschungsfelds, „um die Funktionsweisen der Kutten und der ganzen Gruppierung nachvollziehen zu können.“¹³⁵ Eine solche optische Anpassung an die zu erforschende Gruppe produziert Nähe zum Feld; sowohl aus der Sicht von Fremden auf die Gruppe, als auch intern. Der Forscher ist als solcher nicht direkt zu erkennen und kommt seinem Feld dadurch auf zweierlei Art näher: zum Einen kann er dadurch gewissermaßen auf Augenhöhe mit der Gruppe interagieren, fällt nicht auf und entgeht somit auch möglichem Misstrauen, das ihm als Forscher entgegengebracht werden könnte. Zum Anderen kann er so am eigenen Leib spüren, wie sich das Tragen der Kutte anfühlt, welche Regeln damit verbunden sind – etwa, an welchen Anlässen sie getragen wird – und welche Bedeutung sie somit auch für die Gruppe einnimmt.¹³⁶ Für die vorliegende Arbeit ist der zweite Aspekt relevanter, also die eigene sinnliche Wahrnehmung. Diese kommt bereits am nächsten Tag, als das Päckchen mit der Maske geliefert wird, deutlich zum Ausdruck; so notiere ich im Forschungstagebuch: „[d]ie Puppy Maske ist ange-

133 Forschungstagebuch, S. 36.

134 Massmünster, Michel: Sich selbst in den Text schreiben, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg. v. Bischoff, Christine; Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 522–538, hier S. 530.

135 Ebd., S. 530–531.

136 Vgl. ebd.

kommen. Erste Reaktion beim Auspacken: puuuuh – sie riecht enorm unangenehm nach Kunststoff.¹³⁷ Die Maske selbst fühlt sich überraschend hochwertig an, das Neopren ist weich und auch die Nähte sind gleichmäßig und wirken stabil. Aufgrund des unangenehmen Geruchs liegt sie jedoch mehrere Tage auf dem Balkon, bevor ich sie das erste Mal tragen möchte. Das Vertrautmachen mit der Maske an einem freien Nachmittag einige Zeit später ist im Forschungstagebuch festgehalten:

Ich stehe im Schlafzimmer vor dem Spiegel, doch kurz bevor ich mir die Maske schließlich über den Kopf ziehe, fällt mir ein, dass ich die Brille noch ablegen muss. Soll ich sie danach wieder aufsetzen? Oder gehört es zu diesem Erlebnis dazu, dass man auf derlei Hilfsmittel verzichtet und schlechter sieht? Ich setze die Maske auf und bin überrascht, wie gut sie sitzt. Sie liegt recht eng an, die Augenschlitze decken sich mit der Position meiner Augen. [...] Das einzige, was ich im Spiegel wieder erkenne, sind meine Augen. Dank des schwarzen Neoprens stechen sie dafür besonders hervor. [...] Das Material fühlt sich warm an, es riecht immer noch etwas nach Kunststoff. Die Geräusche, die von der Straße in die Wohnung dringen, nehme ich kaum wahr; es ist, als fängt das Neopren diese ab und gibt lediglich ein dumpfes und leises Abbild wieder. Nachdem ich die Maske intensiv und von allen Seiten im Spiegel betrachtet habe, knie ich mich auf den Boden und stütze mich vorne mit den Händen ab.¹³⁸

Das Tragen der Maske hat für das Pup Play also noch einen weiteren Vorteil, denn aufgrund ihrer materiellen Beschaffenheit verändert sie unmittelbar das sinnliche Erleben. Durch den dicken Stoff hindurch nimmt man Geräusche deutlich gedämpft wahr und die Augenschlitze verkleinern das Blickfeld, sodass andere Sinne in den Vordergrund treten. Insbesondere die taktile und olfaktorische Wahrnehmung bekommen nun eine prominente Rolle zugewiesen. Paradoxaerweise verliert das Sehvermögen – in meinem persönlichen Fall auch wegen der fehlenden Brille – an Bedeutung, während gleichzeitig die Augen das einzige sichtbare Merkmal im eigenen Gesicht sind. Auf allen Vieren rückt meine Körperlichkeit noch stärker in den Fokus:

Ein ungewohntes Gefühl, das Parkett fühlt sich im ersten Moment kalt an. [...] Ich gehe ein paar Schritte umher und spüre, wie sich diese Bewegungen an meinen Händen und Knien anfühlen. Nach ein paar Runden im Kreis schaue ich mich erneut im Spiegel an. Was macht ein Hund eigentlich? – frage ich mich und unmittelbar darauf lasse ich ein ‚Wuff!‘ ertönen. Nicht sehr laut, trotzdem bin ich überrascht, wie schnell es dazu kam. Ich belle noch ein paar Mal, probiere dabei verschiedene Stimmlagen und Silben aus. Es fühlt sich erstaunlich

137 Forschungstagebuch, S. 37.

138 Ebd., S. 77–78.

*angenehm an, aber auch sehr anstrengend. Ich stelle mich wieder auf meine beiden Beine und nehme die Maske ab. Meine Haare sind total verwirbelt und auf der Haut hat sich Schweiß gebildet.*¹³⁹

Nachdem ich die Maske mehrmals getragen und das Erleben auf allen Vieren wieder- holt habe, kann ich diesen Aspekt des Pup Play wesentlich besser nachvollziehen: meine anfängliche Unsicherheit darüber, „was ein Hund eigentlich macht“, deckt sich mit den Erfahrungen meiner Forschungspartner:innen. Auch die Lernkurve, die von Mal zu Mal steiler wird, lässt sich in meiner eigenen Anschauung bestätigen. Zudem verstehe ich nun, welche körperliche Anstrengung mit dem Rollenspiel verbunden ist – Knie und Hände sind die Belastung nicht gewohnt und das Fortbewegen auf allen Vieren erfordert, insbesondere zu Beginn, intensive Aufmerksamkeit, um den Bewegungsablauf zu koordinieren. Unter der Maske lässt mich auch mein Zeitempfinden im Stich: ganz bewusst habe ich einige Male im Vorfeld auf die Uhrzeit geachtet, um im Nachhinein die gefühlte mit der objektiven Zeit abgleichen zu können. Kein einziges Mal ergab sich mehr als eine grobe Annäherung.¹⁴⁰

4.2 „Auf den Hund gekommen“ – Gemeinsam spielen

Auch wenn Pup Play durchaus alleine gespielt werden kann, nimmt der soziale Aspekt für viele Puppies eine bedeutende – wenn nicht sogar *die* bedeutende – Rolle ein. Dabei wird in den Gesprächen ein Motiv deutlich: die erstmalige Entdeckung der Pup Play-Community gepaart mit der Erkenntnis, mit dem eigenen Interesse nicht alleine zu sein. Yara berichtet davon, bereits seit mindestens zehn Jahren ein „Zweitleben“¹⁴¹ als Tier zu führen; zunächst habe sie sich als Katze verkleidet und entsprechende Laute von sich gegeben. Was für sie als gelegentlicher Ausgleich zu ihrem anstrengenden Berufsalltag begann, habe sich nach und nach verselbständigt, „dass man halt rummiez beim Autofahren oder irgendwelche Artikel anfängt zu fangen oder Sachen, die auf dem Tisch liegen, anzuvisieren.“¹⁴² Jedoch spricht sie auch von der Unsicherheit darüber, „ob andere das auch machen“¹⁴³ oder ob sie mit diesen Angewohnheiten die einzige sei. Als sie schließlich bei einem BDSM-Stammtisch durch Zufall andere Pet Player kennenlernt und damit auch sich selbst benennen kann, findet sie Gleichgesinnte zum

139 Forschungstagebuch, S. 77–78.

140 Vgl. ebd., S. 55–58.

141 Interview mit Yara am 05.12.2020.

142 Ebd.

143 Ebd.

gemeinsamen Spielen. Während sie anfangs noch als Katze teilnimmt, wechselt sie bald in die Rolle des Hundes:

„Beim Stammtisch war es dann so, dass es da auch viele Hunde gab. Ja, das war eigentlich ganz angenehm, zwischendurch habe ich auch mal gebellt – ich kann auch sehr gut Hunde nachmachen, also von der Stimmlage geht sowohl Katze als auch Hund (lacht). Somit bin ich so ein bisschen auf den Hund gekommen, weil als Katze habe ich nicht so den Anschluss gefunden, weil Katze ist immer ein Einzeltierchen. Ja, ich habe mehr Anschluss gesucht und womit man dann auch spielen kann. So bin ich im wahrsten Sinne des Wortes auf den Hund gekommen.“¹⁴⁴

Die Bedeutung dessen, der eigenen Vorliebe einen Namen geben zu können und die damit verbundene Feststellung, nicht alleine zu sein, weckt Assoziationen an die Identitätsfindung queerer Menschen. Denn dem öffentlichen „Coming Out“ geht ein innerer Prozess voran, das eigene Begehren oder das Unwohlsein mit dem zugeschriebenen Geschlecht benennen zu können. Shoshana Rosenberg bezeichnet diesen Prozess als „Coming In“¹⁴⁵ und hebt neben der begrifflichen Erfassung auch die Bedeutung des sozialen Umfelds aus Gleichgesinnten hervor. Teil einer solchen Community zu sein, helfe demnach, einen positiven Bezug zur eigenen Identität zu schaffen und sich selbst zu akzeptieren. Diese Feststellung kann sicherlich auch auf andere Gruppen übertragen werden, die in der Gesellschaft lediglich eine marginale Rolle einnehmen bzw. stigmatisiert sind. Christian spricht im Bezug auf den Fetisch gar von einer Art zweitem Coming Out: sowohl seine Homosexualität als auch sein Interesse an BDSM und Latex habe er lange Zeit unterdrückt. Als er sich schließlich als schwul outete, erlebte er dies als Befreiung und begann nach und nach, auch seine anderen Vorlieben zuzulassen.¹⁴⁶ Zentral ist in beiden Fällen die Erkenntnis, dass es noch andere Menschen gibt, die genauso fühlen und die viele dieser Erfahrungen so oder ähnlich gemacht haben. Aus diesen Erfahrungen erklärt sich schließlich wohl auch, weshalb es den Akteur:innen im Pup Play so wichtig ist, dass die Community insbesondere für diejenigen eine Anlaufstelle bietet, die in anderen sozialen Kontexten Außenseiter:innen sind:

„Das ist mir bei mehreren Beispielen aufgefallen, dass die Community da Leute aufgefangen hat, die die Gesellschaft quasi eigentlich fallengelassen hat, einfach aus dem Grunde, weil für ein Puppy ist da ein Puppy und nicht der dicke ausgegrenzte Computerspieler, der sozial nichts drauf hat. Die Puppies spielen mit ihm, fertig. [...] Also ich könnte dir jetzt zehn Namen sagen, [...] die aus einer Depression, tiefste Depressi-

144 Interview mit Yara.

145 Rosenberg, Shoshana: Coming In. Queer Narratives of Sexual Self-Discovery, in: Journal of Homosexuality 2018, 65 (13), S. 1788–1816, hier S. 1805–1806.

146 Vgl. Informelles Gespräch mit Leo und Christian.

on, rausgekommen sind, nur weil sie dieses Eintauchen in die Pup Play Community hatten und in der Community Halt gefunden haben.“¹⁴⁷

Diese Einschätzung bestätigt auch die Erfahrung, die Leo als Rollstuhlfahrer gemacht hat. Er berichtet in unseren Gesprächen immer wieder, mit welcher Selbstverständlichkeit er in die Community aufgenommen wurde und dass er eine solche Inklusionsbereitschaft aus anderen Bereichen seines Alltags nicht kenne. Für diese Beobachtung liefert er sogleich einen Erklärungsversuch: die Möglichkeit, eine Maske zu tragen, biete ein Gefühl von Sicherheit und Anonymität. Außerdem, so ergänzt sein Partner Christian, ermögliche das Spiel, einander auf einer anderen Ebene kennenzulernen. Denn wenn man bereits auf allen Vieren gemeinsam einem Ball hinterhergejagt habe, fallen im Gespräch danach etwaige Vorurteile weg, „weil man *kennt* den Gegenüber ja so mehr oder weniger, man hat mit dem grad schon gespielt, als hätte man sich seit Jahren gekannt [...] und die eigenen Vorurteile brechen dann einfach weg.“¹⁴⁸

Jedoch ist das Spiel selbst nur ein Teil der Pup Play-Szene – das gemeinsame Interesse daran ist zwar oftmals der gemeinsame Nenner, der überhaupt dazu führt, dass man sich kennenlernt, häufig entstehen daraus intensive Freundschaften, romantische oder sexuelle Beziehungen, die den Alltag auch über das Spiel hinaus prägen. Die Bedeutung sozialer Netzwerke im Internet für den Zusammenhalt der Szene hat Liam Wignall bereits näher analysiert. In seiner Forschung spielt insbesondere der Kurznachrichtendienst *Twitter* eine zentrale Rolle für die Pup Play-Community.¹⁴⁹ Jedoch scheint *Twitter* vor allem für die überregionale Kommunikation, sowie die Selbstdarstellung bedeutsam zu sein. In meinem Forschungsfeld ist der Messengerdienst *Telegram* hingegen stärker thematisiert worden, da dieser ermöglicht, in Gruppenchats miteinander zu kommunizieren. So existieren zahlreiche regionale Gruppen mit je unterschiedlichen Zwecken: in manchen werden *Safe For Work* (SFW) Inhalte geteilt, etwa Stammtische organisiert oder beworben; andere Gruppen sind explizit *Not Safe For Work* (NSFW), denn hier werden auch Nacktfotos u.ä. geteilt. Auf diese Unterscheidung wird in den Gesprächen mit Nachdruck hingewiesen: so berichten Jonathan, Leander und Aras, dass sie als Administratoren solcher Gruppen sehr streng darauf achten, dass die SFW-Chats tatsächlich frei von sexualisierten Inhalten bleiben. Wer gegen diese Regeln verstößt, werde aus der Gruppe entfernt.¹⁵⁰ *Telegram* bietet außerdem gegenüber ähnlichen Messengerdiensten den Vorteil, dass die eigene Telefonnummer

147 Interview mit Leander.

148 Interview mit Leo und Christian. Betonung i. O.

149 Vgl. Wignall: *The Sexual Use of a Social Networking Site*.

150 Vgl. Interview mit Jonathan und Tarek; Interview mit Leander; Interview mit Aras.

mer nicht zwangsläufig anderen Nutzer:innen sichtbar gemacht wird, sodass etwas mehr Anonymität gewährleistet wird.¹⁵¹ Neben Twitter und Telegram nutzen Puppies das soziale Netzwerk *Instagram*, das in erster Linie der Darstellung eigener Bilder dient. Hier präsentieren sie sich mit ihren Accessoires, laden Gruppenfotos von gemeinsamen Veranstaltungen hoch oder – wie Leander – veranstalten regelmäßige Livestreams, um mit anderen Puppies in Kontakt zu kommen.¹⁵²

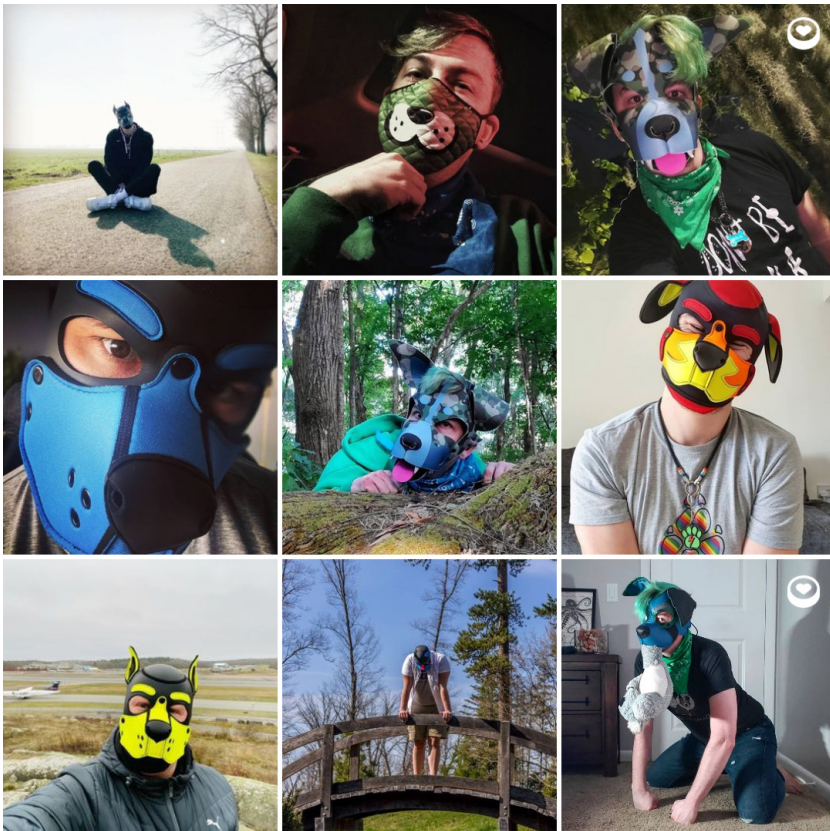


Abbildung 2: (Selbst-)Darstellung des Pup Play auf Instagram. Screenshot einiger öffentlicher Suchergebnisse nach „pupplay“ auf Instagram.

151 Anm. Zu Unrecht gilt Telegram allerdings als uneingeschränkt sicherer Kommunikationsweg – Gruppenchats sind weder Ende-zu-Ende-verschlüsselt, sondern nur zwischen Endgerät und Server. Außerdem bedarf es für die Installation des Dienstes dennoch eine Telefonnummer. Diese und weitere Kontaktdaten der Nutzer:innen werden unverschlüsselt auf den Telegram-Servern abgelegt; vgl. O.A.: Telegram FAQ – Security, URL: <https://telegram.org/faq?setln=en#security> (besucht am 02.11.2020); Kuketetz, Mike: Telegram: „Sicherheit“ gibt es nur auf Anfrage. Messenger Teil 3. Veröffentlicht am 08.03.2020, URL: <https://www.kuketetz-blog.de/telegram-sicherheit-gibt-es-nur-auf-anfrage-messenger-teil3/> (besucht am 02.11.2020).

152 Vgl. Interview mit Leander.

Insbesondere während der Covid19-Pandemie nahmen und nehmen diese sozialen Netzwerke eine bedeutende Rolle für die Community ein: Aras, der im deutschsprachigen Raum mehrere Telegram-Gruppen verwaltet und den Pup Play-Stammtisch einer Metropole in Deutschland organisiert, spricht darüber, welche alternativen Angebote etabliert wurden, um den Mitgliedern weiterhin einen Raum für ihr Hobby zu geben. Neben digitalen Stammtischen via Video- oder Telefonkonferenz seien Foto-Wettbewerbe mit monatlich wechselnden Mottos initiiert worden, im Herbst sei dieses „Laubhaufen-Hüpfen“ gewesen: „man sollte Bilder machen als Wuffel in einem Laubhaufen oder wie man durch den Wald wuffelt.“¹⁵³ Zwar versuchen sie als Organisator:innen, „die Leute bestmöglich bei Laune zu halten“, nichtsdestotrotz können diese digitalen Aktivitäten das physische Miteinander nicht ersetzen:

„[e]s ist natürlich schwer, die Leute gehen auch auf dem Zahnfleisch, da geht es uns natürlich wie jedem anderen auch. Aber gerade für Puppies, die hoch soziale Wesen sind und die es einfach eigentlich gewohnt sind, dass man dann wirklich zu vierzig Leuten aufeinander liegt [...], das fehlt natürlich sehr.“¹⁵⁴

Aras ist dabei nicht nur innerhalb der von ihm betreuten Telegram-Gruppen Ansprechpartner, sondern hat vor drei Jahren auch ein eigenes *Rudel* gegründet, einen verbindlichen Zusammenschluss von ca. 35 Puppies, die somit ein Netzwerk innerhalb der größeren Pup Play-Community bilden. Jedes Rudel orientiert sich dabei an individuell festgesetzten Strukturen und Regeln, wobei sie oftmals interne Hierarchien aufweisen, die der Rangordnung im Tierreich ähneln: in Aras' Rudel gibt es etwa ein *Alpha* Puppy – nämlich Aras selbst –, sowie drei *Betas*. Andere Rudel können durchaus auch weitere Ränge vergeben, *Omegas* und *Welpen* etwa. In den Rudeln meiner Gesprächspartner:innen nimmt diese Hierarchie jedoch vor allem eine praktische Rolle ein und hilft, Zuständigkeiten zu regeln: als Alpha sieht Aras seine Rolle darin, Ansprechpartner für alle Rudelmitglieder zu sein, Impulse für gemeinsame Aktivitäten zu geben, Veranstaltungen zu organisieren und Streitigkeiten untereinander zu schlichten. Die wichtigste Aufgabe sei aber, das Rudel in der Öffentlichkeit zu repräsentieren und zu schützen:

153 Interview mit Aras.

154 Ebd.

„[d]as heißt, wenn wir draußen unterwegs sind und es kommt zum Beispielpolizei, gehe ich nach vorne, nehme die Maske ab, weise mich aus, erkläre der Polizei, was los ist, dass wir eben Fetisch-Wuffel sind. [...] Oder wenn Leute meinen, uns blöd kommen zu müssen, dann baue ich mich mit meinen zwei Metern auf und beschütze das Rudel.“¹⁵⁵

Die Betas in seinem Rudel unterstützen ihn bei diesen Aufgaben und sind jeweils Ansprechpartner:innen für spezielle Anliegen; einer ist etwa zuständig für diejenigen, „die ein bisschen mehr unsere Hilfe brauchen“, beispielsweise „Rolli-Wuffel“ – also Puppies im Rollstuhl – oder transgeschlechtliche Rudelmitglieder.¹⁵⁶ Ganz unabhängig von der individuellen Ausgestaltung und Struktur sollen Rudel ihren Mitgliedern vor allem Zusammenhalt und einen sicheren Zufluchtsort im Alltag bieten. Auch Atos und Raff sind in einem Rudel organisiert und vergleichen dieses mit einer Familie, die einander schützt und Geborgenheit bietet.¹⁵⁷ Diese Idee einer gewählten Familie wurde mit Kath Westons Studie *Families We Choose. Lesbians, Gays, Kinship* (1991) unter dem Begriff der „chosen family“ in den sozial- und kulturwissenschaftlichen Diskurs eingeführt. Familie wird dabei abseits biologischer oder rechtlicher Beziehungen definiert, um Erfahrungen queerer Menschen zu beschreiben, die neben oder statt ihrer biologischen Familie auf ein Netzwerk selbst gewählter Vertrauenspersonen zurückgreifen können. Prägend für diese Beziehungen seien tiefes Vertrauen und gegenseitige Unterstützung – insbesondere in psychischen und physischen Notlagen.¹⁵⁸ Die Parallelen zu den gewählten Familien im Pup Play sind bezeichnend: Atos weist darauf hin, dass auch das Rudel für manche Puppies „die einzige Familie [ist], die sie tatsächlich noch haben.“¹⁵⁹

Familiäre Beziehungen gibt es nicht nur zwischen Puppies, sondern auch mit anderen Mitspieler:innen, nämlich den *Halter:innen*, die im gemeinsamen Spiel die menschliche Rolle einnehmen. In fast allen der durchgeführten Interviews werden die Begriffe *Herrchen:Frauchen* synonym zum englischen Begriff *Handler* verwendet. Jedoch erklärt ein Gesprächspartner, Nathan, diese Termini hätten unterschiedliche Bedeutungen und verweisen auf zwei unterschiedliche Rollen:

„Die Bindung zwischen Herrchen und Wuffel ist sehr intensiv, ungefähr so wie zwischen einem tatsächlichen Hund und seinem Herrchen. Der Handler ist // ich kann Herrchen von jemandem sein und gleichzeitig

155 Interview mit Aras.

156 Ebd.

157 Interview mit Raff und Atos.

158 Anm. Westons Arbeit muss dabei vor dem historischen Hintergrund der HIV-/AIDS-Krise in den 1980er-Jahren gelesen werden, als die LGBT-Community und HIV-positive Menschen besonders stark stigmatisiert und ausgegrenzt wurden; vgl. Weston, Kath: *Families We Choose. Lesbians, Gays, Kinship. Revised Edition with a New Preface*, New York 1997, S. 180–188.

159 Interview mit Raff und Atos.

Handler von jemanden, weil der Handler ist wie so eine Art Trainer anzusehen. Sprich, du hast auch ein gewisses Vertrauensverhältnis, aber es ist deutlich mehr auf Distanz. Es ist halt nicht *dein* Wuffel, sondern *ein* Wuffel. [...] Als Handler kannst du einen anderen Wuffel trainieren und erziehen und mit dem spielen und all sowas. Aber das, was eben viele auch suchen, brauchen und wollen – diese Geborgenheit –, das hast du eher zwischen Herrchen und Wuffel oder Frauchen und Wuffel.“¹⁶⁰

Das Stichwort „Geborgenheit“ begegnet mir regelmäßig in meinen Gesprächen und zwar meist dann, wenn die zwischenmenschlichen Beziehungen innerhalb der Pup Play-Community thematisiert werden. Sich im Spiel fallenlassen zu können, setzt voraus, dass man den Mitspieler:innen vertrauen kann, sich sicher fühlt und weiß, dass die eigenen Wünsche, Bedürfnisse und Grenzen respektiert werden. Diese Bedingungen sind wahrlich nicht dem Pup Play exklusiv, auch im größeren Kontext von BDSM ist gegenseitiges Vertrauen konstitutiv für die jeweiligen Spielbeziehungen: alle Beteiligten müssen letztlich darauf vertrauen, dass der Grundsatz des Safe, Sane, and Consensual eingehalten wird. Auch die Untersuchungen von Langdridge und Lawson kommen zu dem Schluss, die sozialen Beziehungen im Pup Play seien „invariably characterized by deep trust and affection“¹⁶¹. „Invariably“, also ausnahmslos, jedoch nicht in einem verklärten Sinn, dass jedes einzelne Individuum eine solch intime und vertrauensvolle Beziehung zu jedem anderen Individuum der Community habe, sondern vielmehr, dass das gemeinsame Spiel ausnahmslos darauf fuße, einerseits den Mitspieler:innen vertrauen zu können und andererseits selbst Vertrauen entgegengebracht zu bekommen. Insofern tragen alle Spieler:innen Verantwortung nicht nur füreinander, sondern auch dafür, das entgegengebrachte Vertrauen nicht zu *verspielen*. Die Beziehungen zwischen Halter:innen und ihren Puppies basieren auf der verbindlichen Zusage, füreinander da zu sein. Insbesondere der menschlichen Rolle kommt dabei die Verantwortung zu, für die andere Person mitzudenken und sensibel auf deren Körpersprache zu achten. Denn da während des Spiels in aller Regel nicht gesprochen wird, braucht es alternative Wege der Kommunikation. Nathan berichtet, mit seinem Puppy Ajax mehrere Handzeichen vereinbart zu haben. Um zudem auch nach außen die gemeinsame Verbindung zu markieren, haben die beiden eine „Puppy-Taufe“ veranstaltet – eine Zeremonie im engsten Freund:innen-Kreis, bei der sie die festgelegten Handzeichen zeigten und Nathan Ajax eine Hundemarke an sein Halsband steckte.¹⁶² Halsband und Marke sind dabei stark symbolisch aufgeladen und von großer ideeller Bedeutung für beide Männer. Trotz dieser engen Verbindung führen

160 Interview mit Nathan. Betonung i. O.

161 Lawson/Langdridge: *The Psychology of Puppy Play*, S. 2211.

162 Vgl. Interview mit Nathan.

sie keine romantische Beziehung miteinander; Nathan betont dies immer wieder und wiederholt den Vergleich mit einem „echten“ Hund. Dennoch räumt er ein, dass diese Konstellation bei der Partnersuche Konflikte verursachen kann – potenzielle Partner reagieren teilweise mit Eifersucht oder Unverständnis.¹⁶³ Derlei enge Beziehungen zwischen Männern haben keinen leichten Stand: Männlichkeit ist allzu oft mit tradierten Rollenbildern und Vorstellungen verknüpft, die Männern in patriarchal geprägten Gesellschaften eine Überlegenheit gegenüber Frauen zuschreiben. In „homosozialen Männergemeinschaften“, so Michael Meuser, „[können] sich Männer wechselseitig der Normalität und Angemessenheit der eigenen Weltsicht und des eigenen Gesellschaftsverständnisses vergewissern.“¹⁶⁴ Solche Räume verstärken aufgrund ihrer geschlechtlichen Exklusivität die Konstruktion von Differenz zwischen den Geschlechtern und folgen eigenen Logiken, u.a. der des „doing masculinity“¹⁶⁵, also der Darstellung idealtypischer Männlichkeit. Diese honoriert physische Kraft und wertet Eigenschaften, die als vermeintlich weiblich gelten, ab. Verletzlichkeit oder andere Gefühle zu zeigen, widerspricht diesem Bild von Männlichkeit und bis heute entfaltet dieses laut Meuser seine Wirkung. Insofern können die körperliche und emotionale Nähe innerhalb des Pup Play durchaus als Herausforderung für patriarchale Vorstellungen verstanden werden: für Nathan und seinen Puppy ist es zwar selbstverständlich, offen über Gefühle zu sprechen, für Außenstehende hingegen scheint es bisweilen durchaus schwer zu akzeptieren, dass diese Freundschaft keine Konkurrenz für eine (romantische) Partnerschaft darstellt.

Teilhabe an der Pup Play-Community bedeutet für einen Großteil der Forschungspartner:innen auch, sich selbst aktiv einzubringen und Verantwortung zu übernehmen. Vor allem Miriam und Holger konzentrieren sich in unserem Gespräch auf ihr ehrenamtliches Engagement für ihr gemeinsames Hobby: als Holger 2015 das Pup Play für sich entdeckt hat, fand er in Norddeutschland keine Strukturen vor, in denen er sich mit Gleichgesinnten vernetzen konnte. Nachdem er häufig in den Niederlanden, Belgien und Frankreich unterwegs war, um die dortigen Communities kennen zu lernen, etablierte er mit seiner Ehefrau Miriam schließlich einen Pup Play-Stammtisch in Hamburg, mit der Motivation, „dass man die Community mal zusammenbringt, aus der Hundehütte raus in einen großen Spielbereich“¹⁶⁶, wie Miriam erklärt. Mittlerweile sind die beiden angesichts ihres langjährigen Engagements

163 Vgl. Interview mit Nathan.

164 Meuser, Michael: Männerwelten. Zur kollektiven Konstruktion hegemonialer Männlichkeit (Schriften des Essener Kollegs für Geschlechterforschung, Bd. 1), Essen 2001, S. 14.

165 Ebd., S. 21.

166 Interview mit Miriam und Holger am 12.12.2020.

im deutschsprachigen Raum wohlbekannt und europaweit vernetzt, sie veranstalten regelmäßig Events, betreiben Öffentlichkeitsarbeit für den Fetisch und entwickeln neue Ideen, um offizielle Strukturen für die Community in Deutschland zu schaffen. Das Gespräch offenbart schon nach kurzer Zeit, welchen Stellenwert diese Aktivitäten in ihrem Leben einnehmen: so spricht Holger immer wieder von seinem Bestreben, das Pup Play stärker in die Öffentlichkeit zu rücken, um mehr Akzeptanz zu schaffen und selbst zu erfahren. Auch sei es ihm wichtig, dass die Community weiterhin einen sicheren Raum für alle Mitglieder bietet und jedem Menschen offen steht. *Wie* intensiv Holgers Engagement ist, verrät auch das Vokabular, dessen er sich bedient, wenn er über seine Motivation für die Community berichtet: „Also was hab ich gemacht? Ich bin hergegangen, hab quasi den Markt analysiert und geschaut, was kann ich mit meiner Leistung beitragen?“¹⁶⁷ Immer wieder fällt das Stichwort „Leistung“ in unserem Gespräch; später verweist Holger explizit auf Qualitätswesen und das sogenannte *Pareto-Prinzip*, eine Überlegung aus dem Projektmanagement:

„Es gibt in der Industrie eine 80/20 Regel, die läuft in beide Richtungen. 80% bekomme ich als Ergebnis für 20% Leistung. Ich müsste weitere 80% aufbringen, um die restlichen 20% zu 100% mit auf zu addieren. Das heißt, ich habe einmal meine Leistungslinie und meine Energielinie. So, und die trifft sich hier oben bei 80%. Das sind jeweils die 20% hier oben [gestikuliert; deutet ein Diagramm an]. Da kann ich mir aussuchen, wo ich hin möchte. Ich kann richtig Energie rein stecken, um die restlichen 20% zu bekommen. Die 80% untendrunter, das ist das schöne Leben im Pup Play. Das funktioniert sehr gut. Ich würde allerdings aus den 80% gerne so eine 90/10 Regel machen, ich würde gerne dieses Stück nach oben verschieben wollen.“¹⁶⁸

Holger hat ein ingenieurswissenschaftliches Studium abgeschlossen, ist in der High-Tech-Industrie tätig und beschäftigt sich beruflich viel mit Qualitätswesen und -sicherung, sodass er dieses technische Wissen auch auf sein Hobby überträgt. Sein Engagement für das Pup Play besteht also nicht nur darin, Veranstaltungen zu organisieren, Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben und die interne Vernetzung voranzubringen, sondern auch strategische Überlegungen scheinen eine Rolle zu spielen. Ganz nüchtern analysiert er dabei, was in der Community aktuell gut läuft und wo Verbesserungsbedarf besteht. Dabei berücksichtigt er, wie viel Zeit und Energie er bislang in das Hobby „rein steckt“ und ob dies in einem ausgewogenem Verhältnis zur generierten „Leistung“ steht. In meinen unmittelbaren Notizen zu unserem Gespräch halte ich fest, einerseits beeindruckt von Holgers Professionalität zu sein und

167 Interview mit Miriam und Holger.

168 Ebd.

andererseits stelle ich mir die Frage, „kann das noch Spaß machen?“¹⁶⁹ Insofern macht sich erneut das – mittlerweile vertraute – Gefühl der Irritation breit, das ich an dieser Stelle als Indiz deute, das Verhältnis zwischen Freizeit und (beruflichem) Alltag näher beleuchten zu sollen – doch dazu später mehr.

Dass Miriam und Holger innerhalb der deutschen Pup Play-Community eine prominente Rolle einnehmen, zeigt sich mehrmals im Verlauf meiner Feldforschung: bereits im ersten informellen Gespräch mit Christian und Leo im Juli 2020 wird das Paar erwähnt und gewissermaßen als Vorzeigebispiel für leidenschaftliches Engagement genannt.¹⁷⁰ Ebenfalls verweisen Nathan und Yara jeweils von sich aus auf die Eheleute, um deren Einsatz für die Community hervorzuheben und gleichzeitig zu zeigen, dass heterosexuelle Menschen ebenfalls vertreten sind. Jedoch berichten Miriam und Holger auch von Hürden, die ihnen begegnet sind – als Frau bzw. heterosexueller Mann haben beide jeweils unterschiedliche Konflikte innerhalb der von schwulen Männern dominierten Community erlebt, auf die das folgende Kapitel detaillierter eingehen wird. Doch trotz solcher Vorfälle bekräftigen ausnahmslos alle Gesprächspartner:innen das Ideal eines „gender-free“¹⁷¹ Pup Play. Um dies zu verdeutlichen, verweisen sie darauf, dass der scene-interne Titel *Puppy Germany* bewusst auf eine geschlechtliche Positionierung im Sinne anderer Titel¹⁷² verzichtet.¹⁷³ Mit diesem Titel wird Jahr für Jahr eine Person ausgezeichnet, die in einem offenen Wahlverfahren ihr Engagement für das Pup Play unter Beweis stellt und die Anwesenden davon überzeugt, die Community angemessen nach außen repräsentieren zu können. Der:die amtierende *Puppy Germany* trägt die Verantwortung, sich mit anderen Titelträger:innen aus dem In- und Ausland zu vernetzen, Öffentlichkeitsarbeit für das Pup Play zu betreiben und Ansprechperson sowohl nach innen als auch nach außen, für die interessierte Öffentlichkeit, zu sein. Entsprechend sind die Erwartungen an den:die Titelträger:in nicht gerade gering – so betont Atos etwa im Gespräch immer wieder, dass er sehr genau beobachte, wie sich der amtierende *Puppy Germany* in den sozialen Netzwerken präsentiert, da dieser eben als Stellvertreter für viele andere *Puppies* wahrgenommen werde und negatives Verhalten unweigerlich auf die Community zurückfalle.¹⁷⁴

169 Forschungstagebuch, S. 52.

170 Vgl. Informelles Gespräch mit Leo und Christian.

171 Interview mit Leander; Interview mit Miriam und Holger.

172 Anm. Ähnliche Titel heißen etwa *Mister Fetish* oder *Mister Leather*, was wiederum mit der historischen Genese etablierter Fetisch-Szenen aus der Schwulen-Szene zu erklären ist.

173 Vgl. Interview mit Miriam und Holger.

174 Vgl. Interview mit Raff und Atos.

All diese sozialen Dynamiken innerhalb der Pup Play-Community zeugen schließlich vom schöpferischen Potenzial des Spiels: denn neben dem kreativen Prozess der Ausgestaltung der eigenen Puppy-Identität werden Werte verhandelt, Rollen entwickelt und Familien geschaffen. Verantwortung scheint der zentrale Wert der Gemeinschaft zu sein, der sich durch viele Bereiche zieht. Verantwortung für sich selbst, indem die eigenen Bedürfnisse respektiert werden und einen Raum bekommen. Der Akt, individuelle Vorlieben anzuerkennen, auch wenn diese gesellschaftlich tabuisiert werden, zeugt von Selbstermächtigung. In der Retrospektive betrachten viele Akteur:innen ihre Entdeckung des Pup Play als Selbsterkenntnis; so meint etwa Aras, Pup Play sei das, „was ich mein ganzes Leben lang vermisst habe.“¹⁷⁵ Aber auch die Akzeptanz menschlicher Diversität wird in den Gesprächen als wichtiger Wert identifiziert; Pup Play solle jedem Menschen offenstehen und möchte sich dabei ganz bewusst politischen oder sozialen Ungerechtigkeiten der Gesellschaft entziehen. Dass die Community trotz dieses Ideals nicht frei von Diskriminierung ist, wird dennoch kritisch reflektiert.¹⁷⁶ In den eigenen Rudeln tritt schließlich der Aspekt des *Rollen*-spiels nochmal deutlich hervor: bewusst wird das tierliche Rudel zum Vorbild genommen, das – im Gegensatz zur anonymen Herde – eine stabile Gruppe darstellt und somit Verlässlichkeit bietet. Die Aufnahme neuer Mitglieder erfolgt dabei nicht willkürlich, sondern ist an die Zustimmung der anderen geknüpft. Umgekehrt gibt sich das Rudel auch Regeln, um das Zusammenleben zu gestalten und deren Einhaltung von allen Mitgliedern erwartet wird. Bei Aras' Rudel lautet etwa eine Vereinbarung, „jeder [sic] ist willkommen“¹⁷⁷, unabhängig von Äußerlichkeiten. Auch in den Spielrollen spiegeln sich diese Werte wieder: ein Alpha nimmt sich der Sorgen und Probleme seines Rudels an, als Halter:in trägt man verbindlich Verantwortung für das Puppy und stellt sicher, nonverbale Äußerungen des Gegenübers verstehen zu können. Die konkrete Ausgestaltung dieser Rollen ist zwar individuell unterschiedlich, dennoch scheint es innerhalb der Community ein gewisses Verständnis davon zu geben, was *gute* Handler ausmacht:

„[a] good handler is looked up to by their pup, by the pup's friends or pack, and very often by the community around them. Handlers are seen to be leaders, protectors and nurturers, and it's common for handlers to be given a lot of respect by the pups around them.“¹⁷⁸

175 Interview mit Aras.

176 Vgl. Interview mit Laszlo.

177 Interview mit Aras.

178 Riethmuller, Ben: How Not To Be A Handler. In: pupplay.info, 20.09.2016, URL: <https://www.pupplay.info/2016/09/20/how-not-to-be-a-handler/> (besucht am 15.01.2021).

Schließlich betonen die Gesprächspartner:innen auch, dass all diese Rollen und Konstellationen in erster Linie *Möglichkeiten* sind, das Spiel zu spielen. Auch ohne Rudel oder ohne Halter:in könne man Puppy sein; die Hundemaske gehöre genauso wenig dazu wie die regelmäßige Teilnahme an Stammtischen; ein Rudel könne aus vier oder 40 Mitgliedern bestehen, strenge oder gar keine Hierarchien haben – „es kommt nur darauf an, ob du im Kopf sagen kannst: Ja, ich bin ein Puppy, ich mach das.“¹⁷⁹

4.3 „Ist der Mann jetzt völlig bescheuert?“ – Konflikte und Herausforderungen

Die vielschichtigen und komplexen sozialen Dynamiken innerhalb der Pup Play-Community können auch Anlass für Konflikte sein: Nathan erwähnt in unserem Gespräch, dass seine enge Herrchen-Puppy-Beziehung es lange Zeit kompliziert gemacht habe, eine romantische Beziehung zu finden, „weil man jeweils erstmal einen Partner finden muss, der sich darauf einlässt.“¹⁸⁰ Sich darauf einzulassen bedeutet hier einerseits, damit umgehen zu können, dass der:die Partner:in eine Spielbeziehung führt, was insbesondere eine monogame Partnerschaft herausfordern und ggf. zu Eifersucht führen kann. Dies setzt andererseits auch voraus, das Hobby der anderen Person überhaupt zu akzeptieren. Miriam und Holger waren bereits verheiratet, als Holger das Pup Play für sich entdeckt. Miriams erste Reaktion auf sein neues Hobby ist negativ: „ich habe zuerst gedacht: Meine Güte, Midlife Crisis? Ist der Mann jetzt völlig bescheuert? Was hat der?“¹⁸¹ Sie versucht, Holgers Interesse mit einer vermeintlichen Midlife Crisis zu erklären und hofft, dass er sich bald wieder anderen Dingen zuwendet – erfolglos.

„Ich kenne ihn jetzt seit fast 16 Jahren. Aber dass er einem Thema so lange treu geblieben ist, dauerhaft, Tag für Tag, Woche für Woche, Monat für Monat, das war mir völlig neu. Das war der Grund, warum ich dann irgendwann gesagt habe, so, jetzt musst du erstmal wissen, was er daran wirklich so toll findet. Das hat dann mein Interesse geweckt. Da hab ich gesagt // wir hatten an gemeinsamen Aktivitäten nicht viel. Er hat mich zwar beim Reiten unterstützt, ist mit mir zum Turnier gefahren, alles schön und gut, aber so ein *wirklich* gemeinsames Hobby, wo man jeden Tag oder jede Woche irgendwas schön gemeinsam machen kann, hatten wir nicht. So, und da hab ich gesagt, okay, das ist jetzt endlich mal was, was wir zusammen machen können. Deswegen habe ich mich dann da reingekniet.“¹⁸²

179 Interview mit Leo und Christian.

180 Interview mit Nathan.

181 Interview mit Miriam und Holger.

182 Ebd. Betonung i. O.

Nachdem Holger gewissermaßen bewiesen hat, wie ernst es ihm mit dem Pup Play ist, überlegt Miriam, wie sie sein Hobby zu einem gemeinsamen Hobby werden lassen können. Sie entwickelt Freude daran, als Frauchen mit Holger zu spielen oder mit ihm an der Leine durch die Nachbarschaft zu spazieren. Während Holger dabei zusätzlich seinen Latex-Fetisch auslebt, ist sie bei diesem Aspekt bis heute „immer noch relativ halbherzig“¹⁸³ dabei. Mittlerweile sind die beiden stark in der Community involviert und treten auch öffentlich als Frauchen und Puppy auf. In dieser Konstellation, als heterosexuelles Paar, fallen sie in einem von schwulen Männern dominierten Bereich auf – positiv wie negativ. Zu Beginn ihres Engagements begegneten ihnen vielerorts Widerstände, berichtet Holger.

„Ja, ich habe meine ganz persönlichen Erfahrungen gesammelt, speziell, was die Clubs angeht und mein dortiges Auftreten oder Erscheinen allein schon. Ich bin nicht schwul und will mich mit den schwulen Jungs irgendwie verbinden. [...] So, und wenn ich mit meiner Motivation in den Clubs aufgeschlagen bin, wollte man mich als *Hete* anfänglich überhaupt nicht dabeihaben, das habe ich gemerkt, mit Affronts, mit entsprechenden Kommentaren, mit Abneigung, mit Schneiden. Schneiden ist für mich das Schlimmste, einfach vorbeilatschen, das können die Leder Jungs ganz gut. Es ist aber gekippt. Das Ganze hat sich dahingehend gekippt, dass man mir nachher sogar Tipps gegeben hat, wie ich mit meiner Motivation für Hamburg etwas Großes erreichen kann. [...] Sie haben das gemerkt, dass ich das will und das als Hete in der Schwulen-Community. Und ich muss sagen, ich glaube, das hat sich rumgesprochen, das hat meinen Status Quo, mein persönliches Empfinden und auch das Empfinden anderer mir gegenüber *ganz* stark verändert. Und ich muss sagen, seitdem macht mir das teilweise noch ein bisschen mehr Spaß sogar als vorher, mich mit den Jungs über die unterschiedlichsten Themen zu unterhalten. Weil vorher habe ich immer so das Gefühl gehabt, sie mögen mich eigentlich gar nicht in ihrer Community haben, weil sie kannten mich bis zu dem Zeitpunkt nicht richtig. Das ist mittlerweile schon drei Jahre her, also es hat sich so viel verändert in der Zeit, dass ich nicht mehr sagen kann, man mag mich nicht, sondern man unterstützt mich sogar.“¹⁸⁴

Erneut muss sich Holger also beweisen, doch dieses Mal nicht gegenüber seiner Frau, sondern vielmehr gegenüber einer Community, die ihn argwöhnisch beäugt und das Engagement des heterosexuellen Holgers für die primär homosexuelle Szene nicht so recht einordnen kann. Die Teilhabe von Miriam und Holger am Pup Play ist immer wieder Anlass, sich erstmalig mit der Frage auseinanderzusetzen, wie inklusiv die Gemeinschaft ist – diese Notwendigkeit gab es vorher häufig nicht, weil heterosexuelle Männer oder Frauen gar nicht erst an sie herantreten sind. Dies verdeutlicht eine Anekdote, die Miriam schildert: in einem thüringischen Schwulen-Club findet eine mehrtägige Pup

183 Interview mit Miriam und Holger.

184 Ebd. Betonung i. O.

Play-Veranstaltung statt, jedoch dürfen laut Vereinssatzung nur Männer in den Club hineingelassen werden.

„Dann haben wir das Problem gehabt, ich bin nun eine Frau, man kannte mich, ich habe mich eingebracht für die Community. Was nun, wie gehen wir damit um? Wir können Miriam doch nicht draußen lassen, geht doch nicht!“¹⁸⁵

Schließlich habe man mit dem Clubbetreiber geredet und dieser habe auch für folgende Veranstaltungen dort zugesagt: „ja, natürlich, wer sich so einbringt, gar kein Thema.“¹⁸⁶ Diese Situation, meint Miriam, war ein Schlüsselereignis für die Teilhabe von Frauen in der deutschen Pup Play-Community, denn „damit haben wir so ziemlich die Weichen geöffnet, dass Frauen da auf jeden Fall akzeptiert werden, dass sie merken, sie kommen um die Frauen nicht mehr drumrum.“¹⁸⁷ Die Konflikte, die Miriam und Holger schildern, sind deshalb von besonderer Bedeutung, da sie unmittelbar ein Leitbild der Pup Play-Community berühren, nämlich die Teilhabe aller Menschen, unabhängig jeglicher Äußerlichkeiten. Hier wird gleichzeitig deutlich, dass sich die Szene nicht komplett von der Gesellschaft lösen kann, in die sie eingebettet und mit der sie verwoben ist. Vielmehr reproduzieren die Akteur:innen selbst – meist ungewollt – gesellschaftlich wirkmächtige Diskurse, Werte und Normen. Laszlo kritisiert in diesem Zusammenhang, dass das Pup Play aufgrund seiner Nähe zur Schwulen-Community teilweise auch deren Schattenseiten teile: Körpnormen etwa, Rassismus oder auch Altersdiskriminierung seien strukturelle Probleme unter schwulen Männern. Gleichzeitig verweist Laszlo darauf, dass der Pup Play-Community sehr daran gelegen sei, derartige Vorurteile zu reflektieren und aufzulösen, denn „[d]as ist ein Problem der Schwulen-Community, die toxische Bodystandards hat und nicht ein Problem der Puppies“¹⁸⁸. Gleichzeitig berichtet er davon, als Puppy auf einschlägigen Dating-Apps für schwule Männer Ablehnung erfahren zu haben. Laszlo betont, dass es ihm wichtig ist, nicht auf seinen Fetisch reduziert zu werden, sondern dass er als „echter Mensch“¹⁸⁹ gesehen wird – ein Mensch mit vielen Facetten, von denen das Pup Play nur eine ist.

Kontrovers diskutieren meine Gesprächspartner:innen schließlich auch die Frage, welchen Raum (ihr) Fetisch im gesellschaftlichen Leben einnehmen soll oder darf. Christian und Leo unterscheiden dabei strikt zwischen privater und öffentlicher Sphäre: sie meinen, dass es grundsätzlich niemanden interessieren solle, was „man so im Schlaf-

185 Interview mit Miriam und Holger.

186 Ebd.

187 Ebd.

188 Interview mit Laszlo.

189 Ebd.

zimmer treibt“¹⁹⁰, andererseits ist es ihnen wichtig, verschiedenen Lebensentwürfen und Spielweisen Sichtbarkeit zu verschaffen. Daher seien Veranstaltungen wie der Christopher Street Day notwendig, um Vorurteile abzubauen und die Akzeptanz zu erhöhen. Christian verweist jedoch darauf, dass es innerhalb der LGBTI-Community umstritten sei, ob Fetisch „auf den CSD [gehört]“¹⁹¹. Er und sein Partner bejahen diese Frage ausdrücklich, denn man müsse „den CSD auch weiter öffnen und nicht nur sagen, ‚Ja, es gibt Homosexualität.‘ Nein – es gibt mehr als nur Homosexualität! Es gibt *sehr* viel mehr!“¹⁹² Gerade weil Fetisch auch historisch so eng mit der LGBT-Community verknüpft ist, seien die CSD-Veranstaltungen passende Gelegenheiten, um auf diese Spielarten aufmerksam zu machen. Schließlich berichtet Leo aus eigener Erfahrung, dass er überhaupt erst durch seine Teilnahme an einem CSD vom Pup Play erfahren hat, weil er dort andere Puppies gesehen und kennengelernt hat. Das Paar betont jedoch auch, dass man sich durchaus überlegen solle, auf welche Weise man (s)einen Fetisch repräsentieren möchte; zu viel nackte Haut oder sexualisierte Darstellungen seien unangemessen und kontraproduktiv für das öffentliche Image des Pup Play.¹⁹³ Auch Laszlo spricht diese Gratwanderung von sich aus an und kritisiert, dass dieser Diskurs zu Ausgrenzung innerhalb der LGBTI-Community führe. Manche meinen, „wir wollen einen familienfreundlichen CSD, wollen keinen CSD, wo Leute in Hundemasken und an der Leine rumrennen“, er hingegen finde diese Ansicht „doof“.¹⁹⁴ Als Ursache für diesen Konflikt benennt er internalisierte Diskriminierung, also Normierungen einer mehrheitlich heterosexuellen, cisgeschlechtlichen Gesellschaft, die Sexualität tabuisiert. Laszlo selbst meint dazu:

„Ich glaube, wir müssen uns mehr unabhängig machen von Gedanken, was Heteros von uns erwarten und wie sie auf Sachen reagieren könnten und einfach an uns denken und welche Bedürfnisse unsere Community hat. [...] Ich denke, Gear hat seinen Platz bei der Pride. Aber ich denke, man muss sich benehmen und manches hat da keinen Platz. Man sollte auf der Straße keine Szenen machen oder so.“¹⁹⁵

Der Diskurs oszilliert also zwischen Anpassung und Selbstverwirklichung – Anpassung an cisheteronormative Erwartungen und Tabus auf der einen Seite, um überhaupt eine Chance auf Akzeptanz zu haben, und andererseits hinterfragt man durch die Selbstverwirklichung genau diese Vorgaben und rüttelt an ihnen. Bei näherer Betrachtung

190 Forschungstagebuch, S. 11.

191 Interview mit Leo und Christian.

192 Ebd. Betonung i. O.

193 Vgl. Interview mit Leo und Christian.

194 Interview mit Laszlo.

195 Private Nachricht von Laszlo am 08.11.2020.

betrifft dieser Konflikt weder ausschließlich das Pup Play noch die LGBTI-Community: vielmehr berührt er die gesellschaftliche Frage, wie und wo wir über Sexualität und Erotik sprechen und welchen Raum freie, spielerische Entfaltung in unserem Alltag einnimmt.

4.4 Alte Fesseln ablegen – Zur gesellschaftlichen Stellung von Arbeit, Lust und Spiel

Die Herausforderung einer (kultur-)wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Sexualität und Erotik beginnt bereits bei den Begrifflichkeiten. Was meinen wir, wenn wir von „Sex“ sprechen? Was verstehen wir unter „Geschlechtsverkehr“? Muss dieser der Reproduktion dienen oder kann er auch rein rekreativ sein? Ist Erotik jenseits des Geschlechtsakts denkbar und wenn ja, worin liegen die Unterschiede?¹⁹⁶ Obwohl zumindest für meine Gesprächspartner:innen ein möglicher erotischer Reiz nicht ausschlaggebend für das Pup Play ist, kann der Aspekt an dieser Stelle nicht ausgeklammert werden. Schließlich ist die sexuelle Konnotation in den Unterhaltungen immer wieder präsent gewesen, ob als unerwünschte Zuschreibung von außen oder eben als Verweis auf die Genese des Pup Play aus dem BDSM heraus. Als problematisch wird dabei der gesellschaftliche Umgang mit Lust und Spiel identifiziert, weshalb diese beiden Aspekte nun näher betrachtet werden sollen.

Als Ausgangspunkt dient zunächst die Feststellung, dass diskursive Auseinandersetzungen mit Sexualität, die nicht dem cisheteronormativen¹⁹⁷ Bild entspricht, bis heute mit Stigmata und Tabus besetzt ist. Bereits in den 1950er-Jahren schreibt Herbert Marcuse, dass sexuelle Praktiken, die „mit dem Supremat der genitalen Monogamie [unvereinbar] sind“¹⁹⁸, als „Perversionen“ bezeichnet und damit delegitimiert werden. Er postuliert, Sexualität sei in spätkapitalistischen Gesellschaften auf den Zweck der Reproduktion begrenzt; jegliches darüberhinaus

196 Anm. Einen beachtenswerten Beitrag zu dieser Frage hat Zygmunt Bauman veröffentlicht. Darin bezeichnet er Erotik als das „kulturelle Kunststück, sexuelle Erlebnisse, vor allem die mit ihnen verbundene Lust, von der Fortpflanzung zu trennen“ und kritisiert, dass das zeitgenössisch vorherrschende Verständnis von Sex eng an den (männlichen) Orgasmus geknüpft sei; Bauman, Zygmunt: Über den postmodernen Gebrauch der Sexualität, in: Sexualität und Spätmoderne. Über den kulturellen Wandel der Sexualität, hrsg. v. Schmidt, Gunter/Strauß, Bernhard (Beiträge zur Sexualforschung, Bd. 76), Gießen 2002, S. 29–49, hier S. 30.

197 Anm. „Cisheteronormativ“ meint die Annahme, dass Heterosexualität und Cisgeschlechtlichkeit die menschliche Norm seien. Dies kann sich u.a. darin äußern, dass im schulischen Aufklärungsunterricht lediglich über Sexualität zwischen cisgeschlechtlichen Männern und Frauen gesprochen wird und andere Varianten von Geschlecht und Sexualität unsichtbar bleiben.

198 Marcuse: Triebstruktur und Gesellschaft, S. 200.

gehende sexuelle Interesse werde unterdrückt. Dies scheint angesichts der strafrechtlichen Verfolgung von Homosexualität bis ins Jahr 1994 in Deutschland und der anhaltenden psychopathologischen Bewertung von Sodomasochismus plausibel zu sein. Marcuses Kritik ist dabei eine der gesellschaftlichen Bedingungen: unter dem kapitalistischen Leistungsprinzip widerfahre der gesamten Sphäre des menschlichen Lebens außerhalb von (Lohn-)Arbeit Unterdrückung, denn „[e]s ist die Sphäre jenseits der Arbeitsleistung, die die Freiheit und die Erfüllung definiert, und es ist die Definition der menschlichen Existenz im Sinne dieser Sphäre, die die Verneinung des Leistungsprinzips ausmacht.“¹⁹⁹ Menschliche Existenz findet ihr Glück demnach in der freien Selbstverwirklichung; Arbeit hingegen soll kein Selbstzweck sein, sondern die notwendigen materiellen Voraussetzungen – Nahrung oder Wohnraum etwa – schaffen, um den Raum für Entfaltung zu bereiten. Mit der Errichtung des Leistungsprinzips ging jedoch eine Umwertung einher:

„Das Wort [der Produktivität, KM] selbst bekam einen Beigeschmack von Unterdrückung oder, besser gesagt, ihrer spießbürgerlichen Verherrlichung: es bedeutet gleichzeitig die ressentimentgeladene Diffamierung der Ruhe, der Nachsicht, des rezeptiven Seins – den Triumph über die ‚niedrigen Abgründe‘ von Leib und Seele, die Zähmung der Triebe durch die ausbeutende Vernunft.“²⁰⁰

Angesichts dieser Diagnose plädiert Marcuse dafür, den gesellschaftlichen Stellenwert der Arbeit zu re-positionieren: die Freizeit solle nicht der Wiederherstellung der Arbeitskraft dienen, stattdessen sollen Individuum und Gesellschaft die Arbeit auf das Notwendigste reduzieren, sowie Spiel und Selbstentfaltung zu „Prinzipien der Zivilisation“ erklären:

„Spiel und Selbstentfaltung als Prinzipien der Zivilisation bedeuten nicht eine Umformung der (mühsamen) Arbeit, sondern deren vollständige Unterordnung unter die frei sich entfaltenden Möglichkeiten des Menschen und der Natur.“²⁰¹

Marcuse geht es dabei um nicht weniger als die Frage, wie das gute Leben für jeden Menschen ermöglicht werden kann: nämlich innerhalb einer Gesellschaft, „in der die Abschaffung von Armut und Elend Wirklichkeit wird und das Sinnliche, das Spielerische, die Muße Existenzformen und damit zur Form der Gesellschaft selbst werden.“²⁰² Gerade weil das Spiel eo ipso nicht zweckgerichtet ist, widersetzt es sich dem Primat der Produktivität und verfügt daher über ein utopisches Moment, das über die bestehenden Verhältnisse hinausweist. In der

199 Marcuse: *Triebstruktur und Gesellschaft*, S. 155–156.

200 Ebd., S. 154–155.

201 Ebd., S. 194.

202 Ders.: *Versuch über die Befreiung*, Frankfurt am Main 1969, S. 46. Herv. i. O.

Funktionslogik spätkapitalistischer Gesellschaften wird (vermeintlich) Spielerisches durchaus zugelassen, jedoch kontrolliert und in begrenzten Dosen: in ihrem Kapitel über die *Kulturindustrie* schreiben Marcuses Kollegen Theodor W. Adorno und Max Horkheimer davon, wie Kultur zunehmend warenförmig werde²⁰³ und diese kulturellen *Produkte* einander immer weiter ähneln.²⁰⁴ In der Tradition der Kritischen Theorie nimmt das Spiel auch deshalb eine so zentrale Rolle ein, weil es unmittelbar mit der Fähigkeit zur Phantasie verknüpft ist. Phantasie ermöglicht schließlich, andere Formen der gesellschaftlichen Ordnung zu entwerfen und über das Bestehende hinaus zu blicken; sie befähigt dazu, scheinbar unumstößliche Wahrheiten zu hinterfragen und ist damit die Voraussetzung für eigenständiges Denken und Handeln.

Die Trennung zwischen Arbeit und Spiel zeigt sich auch in der Bedeutung, die die vorgestellten Akteur:innen dem *Pup Play* zuschreiben. Phasen des Spielens scheinen denen des Alltags diametral entgegengesetzt zu sein, Leander spricht gar von zwei verschiedenen Welten.²⁰⁵ Auch die in Kapitel 4.1 geschilderten Erfahrungen weisen daraufhin, dass insbesondere das Moment der Unproduktivität das freie Spiel auszeichnet, denn es ermöglicht „eine Zeit, wo man nicht dauernd entscheiden muss“²⁰⁶, sondern sich dem Leistungsdruck des Alltags zumindest temporär entziehen kann. Auch Yaras Schilderung, dass ihr Interesse am Rollenspiel zeitlich mit der Aufnahme einer anstrengenden Berufstätigkeit zusammenfiel, bekräftigt die Annahme eines ganz grundlegenden, qualitativen Unterschieds zwischen Arbeit und Spiel. Dieser Unterschied besteht nicht in den Tätigkeiten an sich, sondern vielmehr in der Bedeutung, die ihnen attribuiert werden. Jochen Gimmel spricht von einem jeweiligen „Sinnkontext“, der sich beim Spiel als „selbstzweckhaft, erfahrungsoffen und eigendynamisch“ beschreiben lasse, während Arbeit durch die Merkmale „zweckgebunden, instrumental-funktional und nutzenorientiert“ gekennzeichnet sei.²⁰⁷ Dieser

203 Anm. Diese Tendenz lässt sich im Übrigen auch beim *Pup Play* beobachten: bereits die schiere Auswahl an Masken in den unterschiedlichsten Formen und Farben (und Preiskategorien) weist darauf hin, dass längst eine Kommerzialisierung eingesetzt hat. Dabei stellt sich für manche Akteur:innen auch die Frage, wie viel Geld man investieren muss, um nicht ausgegrenzt zu werden; vgl. Interview mit Leo und Christian. Auch Holger kritisiert, dass das ökonomische Interesse am *Pup Play* in der letzten Zeit stark angestiegen sei und es zunehmend zu einer Herausforderung werde, das Hobby „kommerz-frei“ zu halten; Interview mit Miriam und Holger.

204 Vgl. Adorno/Horkheimer: *Dialektik der Aufklärung*, S. 128–176.

205 Vgl. Interview mit Leander.

206 Interview mit Leo und Christian.

207 Gimmel, Jochen: *Die Aufhebung der Arbeit im libidinösen Spiel. Wo bleibt Muße in der Selbstverwirklichung?*, in: *Produktive Unproduktivität. Zum Verhältnis von Muße und Arbeit*, hrsg. v. Wilke, Inga u. a. (Otium, Studien zur Theorie und Kulturgeschichte der Muße, Bd. 14), Tübingen 2020, S. 199–225, hier S. 201.

kategoriale Gegensatz²⁰⁸ zwischen Arbeit und Spiel hilft schließlich auch zu erklären, weshalb dem Pup Play Unverständnis entgegen-schlägt und es manche Menschen – zumindest auf den ersten Blick – als „skurril“²⁰⁹ oder „sehr diffus und merkwürdig“²¹⁰ empfinden. Weil das Rollenspiel keinen Zweck außer sich hat und sich daher der Vorstellung von produktiven, sinnvollen Tätigkeiten widersetzt, deren Ausübung gemeinhin von erwachsenen Menschen in dieser Gesellschaft erwartet wird, fällt es zunächst schwer, das *Warum* des Pup Play zu begreifen. Dabei legen Analysen zur Bedeutung von Spiel und Arbeit, wie sie etwa Marcuse vorgelegt hat, nahe, dass vielmehr nach dem *Warum* von Arbeit gefragt werden sollte:

„die Arbeitszeit, die den größten Teil der Lebenszeit des Menschen ausmacht, ist eine leidvolle Zeit, denn entfremdete Arbeit bedeutet das Fehlen der Befriedigung, die Verneinung des Lustprinzips. Die Libido wird auf sozial nützliche Leistungen abgelenkt, bei denen das Individuum nur insofern für sich selbst schafft, als es für den Apparat arbeitet, wobei es Tätigkeiten auszuüben hat, die meist nicht mit seinen eigentlichen Fähigkeiten und Wünschen übereinstimmen.“²¹¹

Der Wunsch hingegen, zu spielen, erweist sich als Konstante im menschlichen Leben: während in der Kindheit das Imitieren anderer Rollen eine durchaus übliche Beschäftigung ist, nehmen Ausbildung und (Lohn-)Arbeit zunehmend den Raum des Spiels ein, bis schließlich „Arbeit selbst zum Genuss, zur Freude erklärt [wird]“²¹² und sich der Gegensatz zwischen Arbeit und Spiel zunehmend transzendiert.

208 Vgl. Gimmel: Die Aufhebung der Arbeit, S. 201.

209 Leeroy will's wissen: Wie ist das ein Hund zu sein?, 4:55.

210 Interview mit Nathan.

211 Marcuse: Triebstruktur und Gesellschaft, S. 49–50.

212 Gimmel: Die Aufhebung der Arbeit, S. 213.

5 Nachspiel – Abschließende Überlegungen

„Wenn ich einem Ball hinterher renne, dann ist es so, dass ich richtig in dieses Kindliche wieder hineinfalle. Man sagt ja immer, das Kind im Menschen kommt wieder zum Vorschein. Du kennst ja Peter Pan, jeder kennt Peter Pan, und ich glaube, genau das ist das, was der Autor von Peter Pan uns eigentlich mit auf den Weg geben wollte. Diese Fantasie und diesen Headspace haben wir eigentlich alle in uns, aber wir verlieren das. Und es ist so schön, das dann wieder zu erleben. Wir verlieren das wirklich als Erwachsene. [...] Wenn wir spielen, da ist man dann so von jetzt auf gleich in einer anderen Welt. Man taucht in eine andere Welt ein und ist irgendwie weg. Und alles, was einen belastet, ist irgendwie von einem runter, weg, für eine Zeit. Und es ist schon echt schön. Das ist echt ganz toll und man kann danach erstmal wieder alles neu sortieren, alles neu starten.“²¹³

Wenn Leander so die Attraktivität des Pup Play erklärt, verweist er auf einen Aspekt, der sowohl für das Spiel selbst, als auch für dessen Verhältnis zum (Arbeits-)alltag zentral ist – Zeitlichkeit. Vergegenständlichte Zeit, ausgedrückt in Stunden, Minuten und Sekunden, nimmt im menschlichen Leben in der Regel eine ordnende und strukturierende Rolle ein: der Wecker klingelt zu einer vorher festgelegten Uhrzeit, der Arbeitstag konstituiert sich durch eine bestimmte Stundenanzahl, selbst für einen Studienabschluss wird heutzutage – hinter einem abstrakten Punktesystem verborgen – ein Minimum von 4500 Stunden²¹⁴ Arbeitsaufwand benötigt. Diese Dominanz objektivierter Zeit wird insbesondere dann deutlich, wenn sich der zeitliche Druck auf das individuelle Leben löst und man sich, so wie Leander eben, dem freien Spiel hingeben kann. Aufschlussreich ist sein Verweis auf den Romanhelden *Peter Pan*, der dadurch charakterisiert ist, dass er niemals aus seiner Kindheit herauswächst. Während Peter Pan hier mit kindlicher Unbeschwertheit und Fantasie assoziiert wird, unterschlägt Leander den Preis, den die Romanfigur für die ewige Kindheit zahlt: bereits nach kurzer Zeit vergisst er seine Erlebnisse und selbst Personen, die ihm sehr nahe standen, verliert er bald aus dem Gedächtnis.²¹⁵ Als erwachsener Mann kennt Leander die Unterschiede zwischen dem kindlichen und dem erwachsenen Zeiterleben, seine Bewusstseinsakte sind gleichzeitig auf Vergangenes, Gegenwart und potenzielle Zukünfte gerichtet; umso mehr kann er den Headspace wertschätzen als Möglichkeit, sich zumindest zeitweise in einer anderen Form von Zeitlichkeit

213 Interview mit Leander.

214 Anm. Basierend auf der Annahme eines Bachelor-Studiums mit 180 ECTS-Punkten, von denen ein jeder mindestens 25 Stunden entspricht.

215 Vgl. Barrie, James M.: *Peter and Wendy*. Illustrated by F. D. Bedford, New York 1911, S. 254–261.

zu bewegen. Währenddessen sind Sorgen aus dem Alltag „irgendwie von einem runter“, sodass man nachher „alles neu starten“ kann. Anforderungen von außen, die oftmals zeitlich markiert sind – Fristen, Termine, Zukunftssorgen –, werden vorerst zurückgestellt, es zählt einzig das Hier und Jetzt. Insofern fühlt sich dieses Zeiterleben für die Akteur:innen auch ermächtigend an, weil aufkommende Bedürfnisse unmittelbar befriedigt werden können, während sie außerhalb des Headspace aufgeschoben werden müssen oder gar nicht erst als realistische Handlungsoption gelten, wenn wir etwa an Aras denken, wie er im Büro sitzend den Drang verspürt, laut zu bellen.²¹⁶

Die vorliegende Masterarbeit hat mit dem Pup Play ein sehr spezifisches Phänomen in den Blick genommen und konnte darlegen, dass neben dem Headspace vor allem die Beziehungen zwischen den Akteur:innen von Bedeutung sind. Das gemeinsame Interesse am Rollenspiel, aber auch die damit verbundenen Erfahrungen, stiften ein starkes Gefühl von Zusammengehörigkeit. Insbesondere die Verhältnisse zwischen Puppies und Halter:innen, sowie innerhalb von Rudeln basieren auf gegenseitigem Vertrauen, sodass selbst platonische Beziehungen im Bezug auf ihre Verbindlichkeit einer romantischen Partnerschaft ähneln. Indem sie (körperliche) Zärtlichkeit unter Männern normalisieren, fordern die Spielenden zugleich hegemoniale Vorstellungen von Männlichkeit²¹⁷ heraus.²¹⁸

Auch wenn sich die Pup Play-Community durchaus von gesellschaftlichen Konventionen lösen oder diese zumindest kritisch hinterfragen und laut ihrem Selbstverständnis einen Schutzraum vor Diskriminierung bieten will, reproduzieren sich doch Normierungen und Formen der Ausgrenzung. Gesellschaftlich wirkmächtige Diskurse, etwa zu Sexualität und der Frage nach deren Status im öffentlichen oder privaten Raum, werden auch hier verhandelt und verlangen nach fortwährender Positionierung. Eindrücklich bekräftigt Laszlo diese Feststellung: einige Tage nach unserem Interview schreibt er mir eine Chatnachricht, in der er sich nach meiner persönlichen Meinung zum Tragen von Fetisch-Kleidung auf dem CSD erkundigt.²¹⁹ Offensichtlich

216 Vgl. Kapitel 4.1 dieser Arbeit

217 Anm. Ich beziehe mich hierbei auf theoretische Überlegungen der Geschlechter- bzw. Männerforschung, die ausgehend von Antonio Gramscis Hegemonie-Konzept *hegemoniale Männlichkeit* als diejenige Form von Männlichkeit versteht, „die in einer gegebenen Struktur des Geschlechterverhältnisses die bestimmende Position einnimmt“; Connell, Raewyn: Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten. 4., durchgesehene und erweiterte Auflage (Geschlecht und Gesellschaft, Bd. 8), Wiesbaden 2015, S. 130.

218 Anm. Sicherlich verdient dabei gesonderte Beachtung, dass die männlichen Pup Player größtenteils schwul sind und sich bereits deshalb in einem konfliktträchtigen Verhältnis zur hegemonialen Männlichkeit befinden; vgl. ebd., S. 203–205.

219 Vgl. Private Nachricht von Laszlo am 08.11.2020.

geht es also in dieser Auseinandersetzung nicht nur um die Wahrnehmung der Pup Play-Community durch Passant:innen, sondern auch um diejenige durch andere queere Menschen – und damit potenzielle Veranstaltungsteilnehmer:innen. Implizit berührt dies ebenso die Frage, welches Bild von sich LGBTI-Personen durch den CSD vermitteln möchten: geht es darum, möglichst angepasst zu sein, um die Chancen auf Akzeptanz zu erhöhen? Wie viel Vielfalt mutet man sich und anderen zu? Wo wird die Grenze gezogen und vor allem: von wem? Das Forschungsdefizit auf diesem Gebiet ist eklatant, während durch die zunehmende Sichtbarkeit und Größe der LGBTI-Community immer weitere Fragen entstehen.

Die Beschäftigung mit dem Pup Play hat insofern weitaus größere gesellschaftliche Reichweite als auf den ersten Blick scheint: neben der Anbindung an Felder der Gender- und Queer Studies geht es um den Stellenwert, der dem Spiel in unserer Gesellschaft zukommt. Dieses Verhältnis zwischen zweckgebundener und zweckfreier Tätigkeit habe auch ich in meiner Forschung näher beleuchtet, um zu verstehen, worauf die durch das Spiel hervorgerufene Irritation hinweist. Gleichzeitig fiel auf, dass Vorstellungen und Begriffe der Produktionssphäre selbst im Spiel ihre Wirkung entfalten, so etwa bei Holgers Ausführungen, wie er das Verhältnis von Energie und Ertrag bezogen auf sein Hobby optimieren wolle. Meine eigene Reaktion darauf ist insofern aufschlussreich, als sie etwas darüber verrät, dass derart explizit geäußerte funktionale Gesichtspunkte zumeist nicht mit dem freien Spiel assoziiert werden. Gleichzeitig muss gefragt werden, ob die geschilderte Irritation vom Inhalt oder der Form herrührt – ist unser Spiel wirklich so frei von Leistungsgedanken oder äußern sich diese für gewöhnlich lediglich subtiler? Dies erinnert unweigerlich an das *Kulturindustrie*-Kapitel in Horkheimers und Adornos *Dialektik der Aufklärung*, wo die Autoren schreiben:

„Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus. Es wird von dem gesucht, der dem mechanisierten Arbeitsprozeß ausweichen will, um ihm von neuem gewachsen zu sein. [...] Dem Arbeitsvorgang in Fabrik und Büro ist auszuweichen nur in der Angleichung an ihn in der Muße.“²²⁰

Diese Dialektik des Spiels scheint unentrinnbar und doch, so meine ich, kann ebenfalls mit der Kritischen Theorie eine gänzliche andere Lesart des Pup Play stark gemacht werden. Denn das vorgestellte empirische Material kreist immer wieder um die Feststellung, dass das Rollenspiel selbst nur einen Teil des Phänomens ausmacht: auch die sozialen Dynamiken und die Möglichkeit, gestalterisch tätig zu werden, sind für die

220 Adorno/Horkheimer: *Dialektik der Aufklärung*, S. 145.

Akteur:innen von Bedeutung. Was diese Aspekte eint, ist die Phantasie – sie ermöglicht nicht nur das Hineinversetzen in eine andere Rolle, gar in ein anderes Lebewesen, sondern sie stiftet auch den sozialen Kontext, in dem sich etwa das Ehepaar Miriam und Holger als Frauchen und Welpen wiederfindet und aus diesen Positionierungen heraus auch den Umgang mit anderen Menschen prägt. Denn: die zahlreichen Rudel, die regionalen Stammtische und Chatgruppen sind ko-kreative Prozesse, die ständiger Veränderung unterworfen sind, und stellen alternative Modelle des Miteinanders dar. Zuletzt äußert sich die Phantasie auch dann, wenn sich die Akteur:innen gewisser Artefakte bedienen, um den Spielcharakter individuell zu gestalten, etwa mit bestimmten Farbmustern oder Materialitäten wie Leder-Halsbändern. Phantasie, also das „kreative Verhalten gegenüber dem Wirklichen“²²¹, ist bei Adorno eine ganz wesentliche Fähigkeit, da sie impliziert, das Bestehende nicht als solches akzeptieren zu müssen. Vielmehr ermöglicht sie erst einen neuen Blick auf die Welt, der nicht bei der Feststellung stehen bleibt, die „Sache selbst“ ist „unmittelbar vorhanden“²²², sondern der dem Individuum zeigt, was darüber hinaus noch möglich ist. Ähnlich klingt es bei Marcuse, wenn dieser das Spiel als eine „nicht-repressive Haltung gegenüber der Wirklichkeit“²²³ bezeichnet, eine Haltung, die eine grundsätzliche Alternative zum Bestehenden stark macht. Spiel und Phantasie bedeuten hier eine andere Praxis, mit der Welt umzugehen. Ein Umgang nämlich, der dem Primat der Produktivität eines der Kreativität entgegengesetzt, hegemoniale Männlichkeit herausfordert und menschliche Vielfalt nicht abwertet, sondern akzeptiert.

Insofern möchte ich abschließend anregen, das Pup Play stellvertretend für einen phantasievollen und spielerischen Umgang in und mit der Welt zu sehen. Denn auch das obige Zitat von Leander betont, „[d]iese Fantasie und diesen Headspace haben wir eigentlich alle in uns“, allerdings „verlernen [wir] das wirklich als Erwachsene.“ Hund zu spielen ist also nur eine von vielen Möglichkeiten, auch als Erwachsene:r etwas von der Leichtigkeit zu bewahren, die sonst dem Spiel unter Kindern vorbehalten ist. Sicherlich stößt dies auf Widerstände von Innen und von Außen, bedeutet die Hingabe an freies Spiel doch gleichzeitig eine Absage an Produktions- und Verwertungslogiken. Im Verlauf meiner Forschung stolperte ich immer wieder über die Phrase *Hund müsste man sein*²²⁴ – die letztlich titelgebend für diese Arbeit geworden ist. Darin klingen Wehmut und Sehnsucht nach einem als mühelos empfundenen

221 Christ, Julia: Kritik des Spiels – Spiel als Kritik. Adornos Sozialphilosophie heute (Zeitgenössische Diskurse des Politischen, Bd. 14), Baden-Baden 2017, S. 300.

222 Adorno, Theodor W.: Negative Dialektik. In: Gesammelte Schriften, Bd. 6, hrsg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main 2018 [1966], S. 189.

223 Marcuse: Triebstruktur und Gesellschaft, S. 166.

224 Vgl. Forschungstagebuch, S. 42.

denen Leben an, ein Leben, das nicht von Verpflichtungen dominiert ist, sondern Freude – über den gefüllten Futternapf, die nach Hause kommenden Halter:innen, das gemeinsame Gassigehen oder das neue Spielzeug – überwiegt. Das Ergebnis dieser Forschung, gewissermaßen das Nachspiel, bedeutet für mich aber, über die Fokussierung auf den Hund hinauszugehen. Ich meine vielmehr, dass jedes Spiel wesentliche Elemente in sich trägt, die losgelöst von der konkreten Spielform individuelle und gesellschaftliche Relevanz haben: sicherlich findet nicht jede:r Gefallen am Pup Play. Was wir alle jedoch vom Pup Play lernen können, ist, dass das Spiel uns einen Freiraum bieten kann, in dem man einander auf Augenhöhe begegnet und die Entfaltung des:der Einzelnen möglich ist:

„Es geht dabei vielmehr um eine spielerische Grundhaltung zum Leben, die jene Qualitäten kultiviert, die allen echten Spielen innewohnen: ein freies Miteinander, bei dem die Menschen einander nicht instrumentalisieren, bei dem sie nicht gelehrt sind von Strategien und Kalkülen, nicht dominiert von der instrumentellen Vernunft, die alles nur nach ihren Parametern misst: nach Effizienz, Produktivität, Profitabilität, Funktionalität.“²²⁵

225 Hüther/Quarch: Rettet das Spiel!, S. 167–168.

A Quellen- und Literaturverzeichnis

Interviews und informelle Gespräche

Informelles Gespräch mit Baris am 06.09.2020.
Informelles Gespräch mit Leo und Christian am 13.07.2020.
Informelles Gespräch mit Robin am 04.09.2020.
Interview mit Aras am 20.11.2020.
Interview mit Jonathan und Tarek am 25.11.2020.
Interview mit Laszlo am 04.11.2020.
Interview mit Leander am 30.10.2020.
Interview mit Leo und Christian am 06.08.2020.
Interview mit Milos und Vinzenz am 26.11.2020.
Interview mit Miriam und Holger am 12.12.2020.
Interview mit Nathan am 02.12.2020.
Interview mit Raff und Atos am 18.07.2020.
Interview mit Yara am 05.12.2020.

Weiteres ethnographisches Material

Forschungstagebuch von Konstantin Mack, geführt vom 06.07.2020 bis 01.03.2021.
Nachricht in einer Telegram-Gruppe am 06.07.2020.
Private Nachricht von Laszlo am 08.11.2020.

Gedruckte Quellen

Barrie, James M.: Peter and Wendy. Illustrated by F. D. Bedford, New York 1911.
Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit unter Beteiligung der Arbeitsgruppe ICD des Kuratoriums für Fragen der Klassifikation im Gesundheitswesen (Hrsg.): ICD-10-GM Version 2021, Systematisches Verzeichnis, Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 10. Revision, Stand: 18. September 2020, Köln 2020.
Daniels, Michael: Woof! Perspectives into the Erotic Care and Training of the Human Dog, Las Vegas 2005.

- Krafft-Ebbing, Richard von: *Psychopathia Sexualis*. Mit besonderer Berücksichtigung der konträren Sexualempfindung. Eine medizinisch-gerichtliche Studie für Ärzte und Juristen. Dreizehnte, vermehrte Auflage, Stuttgart 1907 [1886].
- Queer Pride Würzburg e.V. (Hrsg.): *Pride Guide*. Der Christopher Street Day in Würzburg, Würzburg 2020.
- St. Clair, Justin: *Bark!*, Las Vegas 2015.

Onlinequellen

- Kuketz, Mike: Telegram: „Sicherheit“ gibt es nur auf Anfrage. Messenger Teil 3. Veröffentlicht am 08.03.2020, URL: <https://www.kuketz-blog.de/telegram-sicherheit-gibt-es-nur-auf-anfrage-messenger-teil3/> (besucht am 02.11.2020).
- Montgomery, Blake: We Live in Packs. In San Francisco, the Dogs are very out. In: *New York Times*, 26.04.2019, URL: <https://www.nytimes.com/2019/04/26/style/pup-play.html> (besucht am 20.05.2020).
- O.A.: amazon.de: Suchergebnisse für „Pup Play Maske“, URL: https://www.amazon.de/s?k=pup+play+maske&__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb_sb_noss_1 (besucht am 28.11.2020).
- O.A.: *Fifty Shades of Grey* - User Ratings. In: IMDb, URL: https://www.imdb.com/title/tt2322441/ratings?ref_=tt_ov_rt (besucht am 06.11.2020).
- O.A.: Frequently Barked Questions, URL: <https://www.pupplay.de/human-pupplay/fbq> (besucht am 05.07.2020).
- O.A.: Instagram-Suchergebnisse „pupplay“, URL: <https://www.instagram.com/explore/tags/pupplay/> (besucht am 18.03.2021).
- O.A.: Puppy Play? Was verbirgt sich dahinter? In: *Schwulissimo*, 09.03.2019, URL: <https://schwulissimo.de/ausgequetscht/puppy-play-was-verbirgt-sich-dahinter> (besucht am 14.04.2020).
- O.A.: Telegram FAQ – Security, URL: <https://telegram.org/faq?set-l=en#security> (besucht am 02.11.2020).
- Riethmuller, Ben: How Not To Be A Handler. In: *pupplay.info*, 20.09.2016, URL: <https://www.pupplay.info/2016/09/20/how-not-to-be-a-handler/> (besucht am 15.01.2021).
- Smith, Anna: *Fifty Shades of Grey*. What BDSM Enthusiasts Think. In: *The Guardian*, 15.02.2015, URL: <https://www.theguardian.com/film/2015/feb/15/fifty-shades-of-grey-bdsm-enthusiasts> (besucht am 06.11.2020).

Videos

- EMOTIONBIG: Life Of The Human Pups Documentary. YouTube, hochgeladen am 19.10.2017, URL: <https://youtu.be/dViIVCg0OpQ> (besucht am 14.04.2020).
- Leeroy will's wissen: Wie ist das ein Hund zu sein? YouTube, hochgeladen am 12.02.2020, URL: <https://youtu.be/OinZnZdiXGY> (besucht am 14.04.2020).
- Watts The Safeword: Human Pups for Beginners. Hochgeladen am 18.03.2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sj91szj9xbE> (besucht am 20.06.2020).

Film

- Taylor-Johnson, Sam: Fifty Shades of Grey. Universal Pictures. Los Angeles 2015.

Literatur

- Adamowsky, Natascha: Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Anleitung, in: „Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet“. Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis, hrsg. v. ders., Bielefeld 2005, S. 11–30.
- Adorno, Theodor W.: Ästhetische Theorie. Aus dem Nachlass hrsg. v. Gretel Adorno und Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main 1973.
- Adorno, Theodor W.: Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben. In: Gesammelte Schriften, Bd. 4, hrsg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main ¹¹2018 [1951].
- Adorno, Theodor W.: Negative Dialektik. In: Gesammelte Schriften, Bd. 6, hrsg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main ⁸2018 [1966].
- Adorno, Theodor W./Horkheimer, Max: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente, Frankfurt am Main ²¹2013 [1944].
- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens, Bielefeld 2016.
- Bauman, Zygmunt: Über den postmodernen Gebrauch der Sexualität, in: Sexualität und Spätmoderne. Über den kulturellen Wandel der Sexualität, hrsg. v. Schmidt, Gunter/Strauß, Bernhard (Beiträge zur Sexualforschung, Bd. 76), Gießen 2002, S. 29–49.
- Binder, Beate: (Europäische) Ethnologie: reflexive Ethnografien zu Geschlecht und Geschlechterverhältnissen, in: Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung, hrsg. v. Kortendiek, Beate/Riegraf, Birgit/Sabisch, Katja (Geschlecht und Gesellschaft, Bd. 65), Wiesbaden 2018, S. 541–550.
- Boyd, Erik William: The New Kink. Human Pup-Play in the Contemporary Moment, San Francisco 2018.


- Breidenstein, Georg u. a.: Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. 3., überarbeitete Auflage, München 2020.
- Christ, Julia: Kritik des Spiels – Spiel als Kritik. Adornos Sozialphilosophie heute (Zeitgenössische Diskurse des Politischen, Bd. 14), Baden-Baden 2017.
- Clifford, James: Introduction. Partial Truths, in: Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography, hrsg. v. Clifford, James/Marcus, George E., Berkeley / Los Angeles / London 1986, S. 1–26.
- Cohn, Miriam: Teilnehmende Beobachtung, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg. v. Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 71–85.
- Connell, Raewyn: Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten. 4., durchgesehene und erweiterte Auflage (Geschlecht und Gesellschaft, Bd. 8), Wiesbaden 2015.
- Deremetz, Anne: Die BDSM-Szene. Eine ethnografische Feldstudie (Angewandte Sexualwissenschaft, Bd. 13), Gießen 2018.
- Dippel, Anne: Spiel, in: Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch, hrsg. v. Heimerdinger, Timo/Tauschek, Markus, Münster / New York 2020, S. 467–489.
- Dobeneck, Florian von/Zinn-Thomas, Sabine: Statusunterschiede im Forschungsprozess, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg. v. Bischoff, Christine/Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 86–100.
- Elliston, Deborah: Critical Reflexivity and Sexuality Studies in Anthropology. Siting Sexuality in Research, Theory, Ethnography, and Pedagogy, in: Reviews in Anthropology 2005, 34 (1), S. 21–47.
- Emirbayer, Mustafa/Mische, Ann: What is Agency?, in: American Journal of Sociology 1998, 103 (4), S. 962–1023.
- Fischer-Homberger, Esther: Hysterie und Misogynie. Ein Aspekt der Hysteriegeschichte, in: Gesnerus, Swiss Journal of the History of Medicine and Sciences 1969, 26, S. 117–127.
- Freud, Sigmund: Das Ich und das Es. In: Gesammelte Werke, Bd. 13, hrsg. v. Anna Freud, Frankfurt am Main 1967 [1923].
- Freud, Sigmund: Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. In: Gesammelte Werke, Bd. 15, hrsg. v. Anna Freud, Frankfurt am Main 1969 [1933].
- Gay, Peter: Freud. Eine Biographie für unsere Zeit. Aus dem Amerikanischen von Joachim A. Frank, Frankfurt am Main 1989.
- Gimmel, Jochen: Die Aufhebung der Arbeit im libidinösen Spiel. Wo bleibt Muße in der Selbstverwirklichung?, in: Produktive Unproduktivität. Zum Verhältnis von Muße und Arbeit, hrsg. v. Wilke, Inga u. a. (Otium, Studien zur Theorie und Kulturgeschichte der Muße, Bd. 14), Tübingen 2020, S. 199–225.
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L.: Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung. Aus dem Amerikanischen von Axel T. Paul und Stefan Kaufmann. Mit einem Geleitwort von Bruno Hildenbrand, Bern 2010.
- Götzö, Monika: Theoriebildung nach Grounded Theory, in: Methoden der Kulturanthropologie, hrsg. v. Bischoff, Christine/Leimgruber,

- Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 444–458.
- Haraway, Donna: *When Species Meet*, Minneapolis 2008.
- Hartmann, Tilo: *Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?*, in: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hrsg. v. Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens, Wiesbaden 2009, S. 211–224.
- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. 3., vollständig überarbeitete Auflage (Erlebniswelten, Bd. 3)*, Wiesbaden 2010.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 2019 [1938].
- Husserl, Edmund: *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie. Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie. Mit einer Einleitung und Registern*, hrsg. v. Elisabeth Ströker, Hamburg 2012 [1936].
- Hüther, Gerald/Quarch, Christoph: *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist*, München 2016.
- Irvine, Janice M.: *Is Sexuality Research 'Dirty Work'? Institutionalized Stigma in the Production of Sexual Knowledge*, in: *Sexualities* 2014, 17 (5/6), S. 632–656.
- Jozifikova, Eva: *Consensual Sadomasochistic Sex (BDSM). The Roots, the Risks, and the Distinctions Between BDSM and Violence*, in: *Current Psychiatry Reports* 2013, 15 (9), S. 1–8.
- Kaschuba, Wolfgang: *Einführung in die Europäische Ethnologie. 4., aktualisierte Auflage*, München 2012.
- Kiel, Nina: *Gender in Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures (Interdisziplinäre Schriftenreihe zur Geschlechterforschung, Bd. 27)*, Hamburg 2014.
- Lawson, Jamie/Langdridge, Darren: *History, Culture and Practice of Puppy Play*, in: *Sexualities* 2020, 23 (4), S. 574–591.
- Lawson, Jamie/Langdridge, Darren: *The Psychology of Puppy Play. A Phenomenological Investigation*, in: *Archives of Sexual Behavior* 2019, 48, S. 2201–2215.
- Lindner, Rolf: *Die Angst des Forschers vor dem Feld. Überlegungen zur teilnehmenden Beobachtung als Interaktionsprozeß*, in: *Zeitschrift für Volkskunde* 1981, 77, S. 51–66.
- Marcuse, Herbert: *Triebstruktur und Gesellschaft. Ein philosophischer Beitrag zu Sigmund Freud (Bibliothek Suhrkamp, Bd. 158)*, Frankfurt am Main 1978 [1955].
- Marcuse, Herbert: *Versuch über die Befreiung*, Frankfurt am Main 1969.
- Marsel, Mateja: *Schmerz. Macht. Lust. Das diskursive Spannungsfeld des BDSM (Grazer Beiträge zur Europäischen Ethnologie, Bd. 25)*, Weimar 2020.
- Massmünster, Michel: *Sich selbst in den Text schreiben*, in: *Methoden der Kulturanthropologie*, hrsg. v. Bischoff, Christine; Leimgruber, Walter/Oehme-Jüngling, Karoline, Bern 2014, S. 522–538.
- McCormack, Mark/Wignall, Liam: *An Exploratory Study of a New Kink Activity: Pup Play*, in: *Archives of Sexual Behavior* 2017, 46, S. 801–811.

- Meuser, Michael: Männerwelten. Zur kollektiven Konstruktion hegemonialer Männlichkeit (Schriften des Essener Kollegs für Geschlechterforschung, Bd. 1), Essen 2001.
- Pink, Sarah: Doing Sensory Ethnography, Los Angeles u.a. 2015.
- Reichmayr, Johannes: Ethnopschoanalyse. Geschichte, Konzepte, Anwendungen (Bibliothek der Psychoanalyse), Gießen 2003.
- Rosenberg, Shoshana: Coming In. Queer Narratives of Sexual Self-Discovery, in: Journal of Homosexuality 2018, 65 (13), S. 1788–1816.
- Sieferle, Barbara: Teilnehmen – Erfahren – Verstehen. Ein methodischer Zugang zur Körperlichkeit soziokultureller Wirklichkeiten, in: Zeitschrift für Volkskunde 2019, 115, S. 27–49.
- Steward, Helen: Animal Agency, in: Inquiry 52 (3) 2009, S. 217–231.
- Wagner, Elisabeth: Grenzbewusster Sadomasochismus. SM-Sexualität zwischen Normbruch und Normbestätigung, Bielefeld 2014.
- Warwitz, Siegbert/Rudolf, Anita: Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen, Baltmannsweiler 2021.
- Weston, Kath: Families We Choose. Lesbians, Gays, Kinship. Revised Edition with a New Preface, New York 1997.
- Wignall, Liam: The Sexual Use of a Social Networking Site. The Case of Pup Twitter, in: Sociological Research Online 2017, 22 (3), S. 21–37.

B Abbildungsverzeichnis

- (Selbst-)Darstellung des Pup Play auf Instagram. Screenshot einiger öffentlicher Suchergebnisse nach „pupplay“ auf Instagram, URL: <https://www.instagram.com/explore/tags/pupplay/> (besucht am 12.04.2021).
- Der Verfasser mit Pup Play-Maske. Eigene Aufnahme vom 17.04.2021.



Ob alleine, gemeinsam, virtuell oder analog: Spielen ist eine wohl universelle Erfahrung und eine Konstante im menschlichen Leben. Und doch scheinen zweckfreie Aktivitäten mit zunehmendem Alter an Stellenwert zu verlieren und in ein diametrales Verhältnis zu produktiven, zweckgerichteten Aktivitäten zu geraten. Wenn erwachsene Menschen verkleidet auf dem Boden herumtollen, bellen und auf allen Vieren gehen, kann dies zunächst irritieren. Das gemeinsame Interesse der Akteur:innen dieser empirischen Studie ist ein solches Rollenspiel: als *Puppies* imitieren sie das Verhalten von (Jung-)Hunden und versuchen, sich auch gedanklich in das als unbeschwert empfundene (Er-)Leben der Tiere hineinzusetzen.

Anhand dieses ganz konkreten Spiels mit eigenen Regeln und Praktiken fragt der Autor nach dem Verhältnis von Arbeit und Spiel in spätkapitalistischen Gesellschaften. Das Forschungsfeld *Pup Play* mit seinen spezifischen Räumen und Akteur:innen zeigt dabei anschaulich, wie spielerisch Werte ausgehandelt und kuratiert werden, Familien (neu) entstehen und die Perspektive auf eine Welt abseits von Leistungsdruck und Wettbewerb geschaffen wird.