

# Sicherheitscodes für sadomasochistische Spiele

[www.Datenschlag.org](http://www.Datenschlag.org)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
Allgemeines zu Codes beim Spiel . . . . .	1
Abbruchcodes ("klassische Safewords") . . . . .	2
Bestätigungscodes ("Okaycodes") . . . . .	3
Feinsteuerung ("Slowwords") . . . . .	4
<b>Ein pragmatischer Ansatz</b>	<b>5</b>
Zwei Gebote . . . . .	5
Sieben Empfehlungen . . . . .	6
<b>Nachwort</b>	<b>8</b>
<b>Literatur</b>	<b>8</b>
<b>Synopsis: Formelle Klassifikation</b>	<b>8</b>
<b>Copyright und Disclaimer</b>	<b>10</b>

## Einleitung

**”Gewalt ist gescheiterte Kommunikation,  
SM ist gelungene Kommunikation.”**

— Ute [1]

Keine Sicherheitsmaßnahme ist unter Sadomasochisten so umstritten wie die verbalen Codes beim Spiel, die sogenannten ”Safewords”. Der Streit darüber, ob man ein Sicherheitswort zum Spielabbruch haben soll, darf oder sogar muß, ist etwa so alt wie die deutsche Gruppen-Subkultur selbst. Es ist vermutlich auch die einzige Sicherheitsmaßnahme, die zum ideologischen Spielball geworden ist: Niemand streitet sich darum, ob man Panikhaken benutzen oder auf die Nieren schlagen soll. Wer als Neuling in die Subkultur eintritt, mag sich daher fragen, ob das Safeword wirklich ein Werkzeug der Sicherheit ist oder nicht doch eher eine Art Religion.

Das hat zum Teil damit zu tun, daß *Safeword* für verschiedene Leute verschiedene Dinge bedeutet. Sadomasochisten, die Seil und Gerte schwören würden, nie ein Safeword zu benutzen, hat man auf Fetten ohne Zügen *Okay-codes* verwenden sehen. Andere spielen ”ohne Safeword” aber ”mit Mayday”. Mit dem Begriff *Slowwords* können noch weniger etwas anfangen. Deswegen dieser Text.

Einmal will er einen Überblick über die Formen und Anwendungsmöglichkeiten der Sicherheitscodes geben, die zur Zeit in der Subkultur existieren. Dieser Teil ist für alle gedacht, die sadomasochistische Praktiken ausüben, ob sie sich selbst als Sadomasochisten bezeichnen oder nicht. Ein gewisses Hintergrundwissen über Praktiken wird vorausgesetzt.

Dann wird die ”politische” Diskussion über Safewords zusammengefaßt. Um Sicherheitscodes ist eine Diskussion in der Subkultur entstanden, die ein Neuling auch kennen sollte.

Im letzten Teil wird versucht, einen pragmatischen Ansatz zum Umgang mit Sicherheitscodes zu finden. Hier werden zwei Gebote aufgestellt und sieben Empfehlungen gemacht.

Erfahrene Sadomasochisten werden feststellen, daß wir in diesem Text einige neue Begriffe definiert haben. Unserer Meinung nach wird der Begriff ”Safeword” alleine nicht der Komplexität der Möglichkeiten gerecht, die Sicherheitscodes bieten.

## Allgemeines zu Codes beim Spiel

Sadomasochistische Spiele sind fast immer Rollenspiele. Top und Bottom sprechen während dieser Spiele, wie es Gefängniswärter, Folterknecht oder Kaiserin und Sklave, Entführungsoffer oder Hure ihrer Vorstellung nach tun

würden. Diese Rollenspiele haben ein Nachteil: Wenn der Bottom "Halt!", "Stop!" oder "Gnade!" ruft, kann er alles andere wollen, als daß der Top wirklich aufhört. Es gibt keine einfache Möglichkeit, zwischen dem "Stop" eines Notfalls und dem "Stop" als Rollenausspruch zu unterscheiden. Notfälle sind beim SM zum Glück selten, aber wenn es dazu kommt, muß es ein eindeutiges Signal dafür geben. Eine solche Möglichkeit, das Spiel jederzeit abubrechen, ist auch eine Garantie für das Einverständnis aller Teilnehmer. Die sadomasochistische Subkultur hat eine Reihe von Mechanismen entwickelt, um dieses Problem zu bewältigen. Diese *Sicherheitscodes* sind teilweise besondere Worte, die beim Spiel sonst nicht auftauchen, teilweise Handlungen, die während des Spiels sonst nicht vorkommen. Es ist in sadomasochistischen Sicherheitstexten üblich geworden, Signale nach dieser äußeren Form — Wort oder Handlung — einzuteilen und zu erklären. Im Gegensatz dazu haben wir sie nach Mechanismus und Funktion in drei Teile aufgeteilt:

- Abbruchcodes ("klassische Safewords"), die das Spiel sofort beenden, wenn sie auftreten
- Bestätigungscodes ("Okaycodes"), die das Spiel abbrechen, wenn sie fehlen
- Feinsteuerung ("Slowwords"), bei denen der Bottom mitbestimmt, wie stark oder hart die Praktiken ausgeführt werden.

In den folgenden Beschreibungen wird davon ausgegangen, daß der Bottom die Codes benutzt und der Top darauf mit einem Abbruch (Unterbrechungen und Bestätigungen) oder einer Intensitätsänderung reagiert (Feinsteuerung). Das Sicherheitswort kann auch vom Top kommen, wenn er mit Praktiken oder seiner Rolle nicht mehr klar kommt.

## Abbruchcodes ("klassische Safewords")

Abbruchcodes sind die älteste und primitivste Form der Sicherheitscodes. Bis heute ist für viele Sadomasochisten das "Safeword" ein Synonym für Sicherheitscodes.

Bei den Abbruchcodes machen Top und Bottom vor dem Spiel ein spezielles Zeichen aus, mit dem das Spiel sofort abgebrochen wird. Meist handelt es sich um ein Wort ("verbale" Abbruchcodes, daher auch "Safeword"), das der Bottom aussprechen muß. Dieses Wort sollte keins sein, das man während eines Spiels normalerweise benutzen würde und sollte auch unter schwierigen Bedingungen so verständlich wie möglich sein. Beliebt sind Worte wie Marmelade oder im Englischen *Aardvaark*, in Rollenspielen der wirkliche Name des Partners oder auch das Wort *Gnade*.

Seit einigen Jahren gilt in der deutschen Subkultur *Mayday* als allgemeiner verbaler Abbruchcode, den jeder Sadomasochist kennen sollte. *Mayday* ist ein Notsignal aus der Schifffahrt und soll eine englische Degeneration des französischen "m'aidez" ("Hilf' mir") sein. Obwohl die Idee eines "generischen" Safewords für die gesamte Subkultur in Deutschland lange Zeit umstritten war, hat *Mayday* inzwischen eine enorme Verbreitung gefunden und ist auf vielen Parties ausgeschrieben. Es gibt bisher keine Vereinbarung über einen allgemeinen, nonverbalen Abbruchcode, wie er für Geknebelte benötigt wird.

Abbruchcodes haben sich bei Notfällen bewährt. Sie sind die Notbremse, wenn alle anderen Kommunikationsmittel versagt haben. Ähnlich wie kaum jemand, der Zug fährt, jemals eine Notbremsung miterleben oder gar auslösen wird, werden Abbruchcodes in der Praxis selten benötigt. Safewords wie *Mayday* signalisieren nicht nur dem Top, sondern auch allen Umstehenden, daß ein ernstes Problem vorliegt. Sie sind damit auch eine Art Notruf an die Allgemeinheit.

Genau diese Funktion hält bei öffentlichen Aktionen viele Spieler davon ab, Abbruchcodes zu benutzen. Sie wollen vor einer Gruppe nicht zugeben, daß die Kommunikation zwischen ihnen gescheitert ist. Besonders verbale Abbruchcodes fallen auf wie eine Trillerpfeife bei einer Abendmesse und sind damit sehr grobe Werkzeuge.

Allen Formen der Abbruchcodes haben gemeinsam, daß der Bottom **aktiv** ein Zeichen geben muß. Unter gewissen Umständen – Bewußtlosigkeit, Absturz – ist der Bottom aber nicht mehr in der Lage zu handeln. Das Spiel würde dann aber trotzdem weiterlaufen, bis der Top den Zustand des Bottoms – unter Umständen zu spät – bemerkt.

Diese Nachteile führten zur Entwicklung der zweiten Gruppe von Sicherheitscodes, den *Bestätigungscodes*.

## Bestätigungscodes ("Okaycodes")

Okaycodes funktionieren nach dem umgekehrten Prinzip wie die Abbrüche. Hier bestätigt der Bottom entweder dauernd ("ständige" Okaycodes, "Totmannspedale") oder in gewissen Abständen ("periodische" Okaycodes, "Checking"), daß es ihm gut geht. Fällt diese Bestätigung aus, liegt ein Notfall vor.

Viele Paare benutzen Okaycodes, ohne sich darüber im klaren zu sein, daß sie es tun und die meisten Leute, die den Gebrauch eines "Safewords" kategorisch ablehnen, verlassen sich unbewußt stattdessen auf Okaycodes. Der gebräuchlichste periodische Okaycode ist der Blick in die Augen des Partners. Spieler, die sich sehr gut kennen, können oft an diesem "Bogart-Blick" schon absehen, wie es dem Bottom geht.

Eine Version, die keine so große Erfahrung mit dem Partner voraussetzt, ohne weniger romantisch zu sein, sind verschiedene "Kußformen". Wenn der Bottom bei einem Zungenkuß nicht zurückküßt oder hingehaltene Fingerspitzen nicht küßt, liegt ein Problem vor. Bei anderen Paaren legt der Top die Hand auf die Schulter des Bottoms, der dann gegendrückt (alles ist gut) oder keine Reaktion zeigt (nichts ist gut). Die absolut unromantischste Version ist der *Herren-* oder *Kontrollgriff*. Der Top greift an die Geschlechtsteile des Bottoms um zu sehen wie erregt er ist. Da die Scheide auch aus anderen Gründen feucht sein kann, ist der Griff eigentlich **nicht aussagekräftig**. Sicherer als *periodische* Okaycodes sind *ständige*, bei denen der Bottom durchgängig ein Signal aussendet. Fehlt diese Aktion oder hört sie auf, stimmt etwas nicht. Die bekannteste Variante ist der *Klingelbeutel*, den Geknebelte in der Hand hält und bei einem Notfall fallenläßt. Einige Bottoms verschränken bei Schlagspielen oder Brustfolter die Hände im Nacken ("Flügelpuppe"). Werden sie heruntergenommen, ist das ein Zeichen zum Abbruch. Die meisten Okaycodes sind nonverbal und daher subtiler als Safewords, die Hemmschwelle ist daher niedriger. Beim Bogart-Blick oder dem Küssen die Umgebung gar nicht mitzubekommen, daß etwas nicht stimmt. Während der Bottom bei Abbruchcodes aktiv werden muß und das Safeword ausfallen kann, wenn der Bottom nicht mehr dazu in der Lage ist, ist gerade dieses Fehlen einer Rückmeldung beim Okaycode das Signal. Besonders die ständigen Okaycodes sind die Funktion eines Totmanns-Pedals bei Zügen: Tritt der Zugfahrer es nicht in regelmäßigen Abständen, wird automatisch eine Notbremsung ausgeführt. Der Nachteil von Bestätigungs-codes ist, daß der Bottom nicht vollständig abschalten kann, sondern immer soweit bei der Sache sein muß, um den Okaycode aufrecht zu halten. Bei den periodischen Okaycodes wie dem Unterwerfungskuß muß der Bottom auch darauf warten, daß der Top nachschaut. Einen bundesweiten, generischen Okaycode als Gegenstück zu dem generischen Abbruchcode *Mayday* gibt es bisher nicht.

## Feinsteuerung ("Slowwords")

Abbruchcodes beenden ein Spiel ganz. In vielen Fällen will der Bottom das gar nicht. Besonders wenn Top und Bottom nicht sehr viel Erfahrung miteinander haben, kann einfach nur die *Intensität* des Spiels falsch sein: der Top schlägt dem Bottom zu fest zu oder nicht fest genug, er hat genug von verbalen Demütigungen oder will noch gemeinere Sachen hören. Zwar könnte man hier mit einem Abbruchcode das Spiel unterbrechen, sich absprechen und dann weiter machen, aber den meisten ist das zu drastisch. Sie beißen oft lieber die Zähne zusammen oder langweilen sich bis zum Ende durch.

Die "Slowwords" erlauben es dem Bottom, die Intensität des Spiels mitzugestalten. Die bekannteste verbale Version ist der "Ampelcode", bei dem der Bottom mit den Worten "grün", "gelb" oder "rot" dem Top wissen lassen kann, wie stark die Intensität sein soll:

- **Grün:** Stärker, fester, (mehr) [auch: alles okay (weiter so)]
- **Gelb:** Weniger stark, weniger fest, (weniger)
- **Rot:** Kurze Pause, Atem holen lassen (anhalten)

Weil viele Leute inzwischen "Rot" als Abbruchcode benutzen statt als Zeichen für eine kurze Pause sind oft nur grün und gelb ohne Rücksprache eindeutig. Insbesondere in der Lederfrauen/lesben-Subkultur ist "Gelb" als Slowword und Rot als Abbruchcode etabliert

Der Bottom kann auch mit Küssen seine Bestätigung geben. Der Top hält ihm dabei zum Beispiel ein Schlaginstrument vor, das der Bottom als Zeichen seines Einverständnisses küssen muß ("Unterwerfungskuß").

Vielen Tops gefällt die Idee nicht, daß der Bottom über den Verlauf eines Spieles mitbestimmen können soll. Sie lehnen es daher ab, mit Slowwords zu spielen. Da viele dieser Tops den Unterschied zwischen Safeword und Slowword nicht kennen, behaupten sie, "ohne Safeword" oder noch extremer "ohne Sicherheitscode" zu spielen.

## Ein pragmatischer Ansatz

Die folgende Anleitung zur Verwendung von Safewords gibt die Meinung der Autoren wieder. Wir hoffen, so wenigstens einen Ausgangspunkt für weitere Diskussionen über Verwendung von Safewords schaffen zu können, die nicht auf Ideologie sondern auf Sicherheit beruhen.

## Zwei Gebote

Zwei Punkte sind für alle Sadomasochisten der Subkultur ohne Ausnahme verpflichtend. Da sie nicht zur Debatte stehen sollten, egal, welche Position man selbst zur Verwendung von Sicherheitscodes hat, werden sie Gebote genannt.

### 1. Gebot

Jedem Neuling muß beigebracht werden, was Sicherheitscodes sind, welche Varianten es gibt und wie sie angewendet werden.

## 2. Gebot

Bevor man mit einem neuen Partner spielt, muß man mit ihm über Sicherheitscodes gesprochen haben.

**Zu Gebot I:** Sicherheitscodes sind einer der größten Errungenschaften der sadomasochistischen Subkultur. Jeder Sadomasochist hat das Recht für sich selbst zu entscheiden, welche Sicherheitsmaßnahmen er beim Spiel mit den Beteiligten benutzen will und welche nicht. Dieses Stück Selbstbestimmung setzt allerdings voraus, daß jeder Neuling von ihnen weiß. Es gibt keine Entschuldigung, einen Neuling in der Subkultur das Wissen um Sicherheitscodes vorzuenthalten, auch wenn man sie selbst nicht verwendet.

**Gebot II** ist erstmal nichts anderes als die Kontrolle, ob das erste Gebot erfüllt ist. So erfährt man, ob der Partner überhaupt weiß, was ein Abbruchcode, ein Okaycode, ein Slowword ist oder ob er noch nicht mal mit dem Begriff des Safewords etwas anfangen kann. Zwar gehören Gespräche über "Das Safeword" schon zur Absprache der meisten Paare, aber meist erschöpft sich das in ein "benutze ich" oder "ja, *Mayday*".

Als Ergänzungen zu diesen Geboten möchten wir folgende Empfehlungen aussprechen, was den Umgang mit Sicherheitscodes in der Subkultur wie im Spiel angeht.

## Sieben Empfehlungen

Die erste Empfehlung soll die Diskussion über Sicherheitscodes auf eine gemeinsame Grundlage stellen und die Verwirrung über die verschiedenen Begriffe beenden:

- Statt "Safeword" sollte man wo möglich zwischen Abbruchcode, Okaycode und Slowword unterscheiden. Safeword bleibt der allgemeine Begriff für alle Sicherheitscodes. Wer auf Safewords angesprochen wird, sollte immer nachfragen, welche der Varianten genau gemeint ist.

Die folgenden Empfehlungen sollen dazu beitragen, ein gewisses Mindestwissen über Sicherheit in der Subkultur zu garantieren. Gleichzeitig dürften Absprachen mit neuen Bekannten über Sicherheitscodes schneller und einfacher möglich sein.

- Mayday bleibt der allgemeine verbale Abbruchcode der Subkultur. Er wird jedem Neuling zusammen mit dem allgemeinen Prinzip des Abbruchcodes mitgegeben und auf Fetten ausgeschrieben. Ob man persönlich in einem Spiel Abbruchcodes benutzt, bleibt davon unberührt.

- Es gibt bisher keine Vereinbarung in der Subkultur über einen allgemeingültigen, nichtverbalen Abbruchcode wie er bei Geknebelten benötigt wird. Wir schlagen hier ein wiederholtes, dreimaliges Signal vor, das so oft wie nötig wiederholt wird: ... Um, um, um! ... Um, um, um! ... Um, um, um! ... Wichtig ist hier nicht, wie das Geräusch gemacht wird (Klopfen, Grunzen, Schnippen, Klatschen, Stampfen...) sondern der Rhythmus. Damit sind auch andere, auch subtilere Formen wie dreimaliges Blinzeln möglich. Dieser Dreiercode ist eine schlichtere Version des internationalen Morse-Notrufs SOS (dreimal kurz, dreimal lang, dreimal kurz). Der richtige SOS-Code ist unserer Erfahrung nach zu kompliziert (die meisten Leute vergessen, welcher Teil lang und welcher kurz sein muß) und zu lang (die Struktur wird erst nach drei Lautgruppen klar). Das Morse-SOS ist allerdings in dem Dreiercode enthalten und kann deswegen auch weiterverwendet werden. Auch der Dreiercode wird Neulingen beigebracht und auf Feten ausgeschrieben. Ob man persönlich Abbruchcodes verwendet, bleibt davon unberührt.
- Der Ampelcode (Rot: pause!, Gelb: langsamer!, Grün: stärker!) bleibt die allgemeine Feinsteuerung (Slowword) der Subkultur. Er wird jedem Neuling zusammen mit dem Prinzip des Slowwords mitgegeben und auf Feten ausgeschrieben. Ob man persönlich in einem Spiel Slowwords benutzt, bleibt davon unberührt.
- Es wird ein allgemeiner Bestätigungscode in die Subkultur eingeführt. Er wird jedem Neuling zusammen mit dem Prinzip des Okaycodes mitgegeben und auf Feten ausgeschrieben. Ob man persönlich in einem Spiel Okaycodes benutzt, bleibt davon unberührt. Welcher Bestätigungscode diese Rolle übernehmen soll, ist etwas schwieriger. Küsse verlangen einen Grad an Intimität, der nicht bei allen Paaren vorausgesetzt werden kann. Gegen den Unterwerfungskuß können auch hygienische Bedenken bestehen. Wir schlagen hier einen allgemeinen Druck-Gegendruck Code vor. Der Top berührt den Bottom auf eine vorher abgemachte Art (Schulter oder Hand, wenn nichts anderes vereinbart wurde). Drückt der Bottom zurück, ist alles in Ordnung. Kommt keine Reaktion oder zieht der Bottom zurück, liegt ein Notfall vor.

Die nächsten Empfehlungen sollen für etwas mehr Toleranz bei der Diskussion um Sicherheitscodes sorgen und den Umgang mit ihnen auf eine ethische Grundlage stellen.

- Jedem Sadomasochisten wird das Recht zugestanden, ohne Abbruchcode, Bestätigungscode oder Slowword zu spielen, wenn er und sein

Partner es so wollen und diese Entscheidung von allen Beteiligten nach offener und informierter Absprache getroffen wurde.

- Kein Sadomasochist darf einen anderen unter Druck setzen oder gar zwingen, auf die Verwendung eines Abbruchcodes, Bestätigungscodes oder Slowwords zu verzichten. Der Bottom als körperlich verwundbarer Teil des Spiels hat das Recht, die Mindestmenge an Sicherheitscodes zu bestimmen.

## Nachwort

Die Entdeckung des Safewords ist eine der wichtigsten Meilensteine in der Geschichte des organisierten Sadomasochismus. Wir hoffen mit diesem Text den vielfältigen Formen und Anwendungsmöglichkeiten besser gerecht worden zu sein als es bisher der Fall war.

## Literatur

- [1] Das Zitat von Ute (Mannheim) stammt aus der Szene Intern September 1994.

## Synopsis: Formelle Klassifikation

### ABBRUCHCODES ("klassische Safewords")

Bottom macht etwas um zu zeigen, daß ein Notfall vorliegt. Ohne Aktion des Bottoms: Spiel läuft

Varianten:

- Verbale Abbruchcodes wie Mayday
- Non-verbale Abbruchcodes wie Dreierklopfen

### BESTÄTIGUNGSCODES ("Okaycodes")

Bottom gibt Zeichen, daß alles stimmt. Ohne dieses Zeichen des Bottoms: Kein Spiel

### PERIODISCHE BESTÄTIGUNGEN ("Checken")

Der Top überprüft die Reaktion des Bottoms auf eine bestimmte Aktion. Reagiert der Bottom nicht, liegt ein Notfall vor.

#### Varianten:

- Bogart-Blick
- Herrengriff

### STÄNDIGE BESTÄTIGUNGEN ("Totmannspedal")

Der Bottom gibt ständig ein Zeichen. Fällt dieses Zeichen aus, wird das Spiel abgebrochen

#### Varianten:

- Klingelball
- Flügelpuppe

### FEINSTEUERUNG ("Slowwords")

Bottom kann über Unterbrechungen oder Bestätigungen die Intensität des Spiels mitsteuern

#### Varianten:

- Ampelcode

## Copyright und Disclaimer

©2001 by Datenschlag - Alle Rechte vorbehalten

Dieser Text steht unter der Datenschlag-Lizenz und kann in ausgedruckter Form ohne ausdrückliche Erlaubnis zu nichtkommerziellen Zwecken verteilt und weiterverwendet werden, solange das Dokument im Inhalt nicht verändert und Datenschlag als ursprüngliche Quelle angegeben wird. Eine Kopie der Seite in ein anderes Webprojekt ist ausdrücklich nicht erlaubt.

**Datenschlag haftet nicht für Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Textes resultieren.** Weder sind wir gegen Fehlinformationen gefeit, noch sind alle Praktiken auf jeden Menschen übertragbar.

webmaster@datenschlag.org