

# **Sicherheitscodes für sodomasochistische Spiele**

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

## 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

## 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 *Okaycodes* 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 Sicher-

## 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:

## 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. Beliebte 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

bruchcodes 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 Fetten 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 Fetten 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 Fetten ausgeschrieben. Ob man persönlich in einem Spiel Okaycodes benutzt, bleibt davon unberührt. Welcher Bestätigungscode diese Rolle übernehmen soll, ist etwas schwieriger. Küsse verlagern 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

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 Bestätigungscode 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)