

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Allgemeines zu Codes beim Spiel	2
Abbruchcodes ("klassische Safewords")	3
Bestätigungs_codes ("Okaycodes")	4
Feinsteuerung ("Slowwords")	5
Ein pragmatischer Ansatz	6
Zwei Gebote	6
Sieben Empfehlungen	7
Nachwort	9
Literatur	9
Synopsis: Formelle Klassifikation	10
Copyright und Disclaimer	12

heitscodes bieten.

- Ampelcode

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.

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.

(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, Bestätigungscodes 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 werden zu sein als es bisher der Fall war.

Literatur

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

- **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 Ab-