

Die Pflichten des Masters

Dialektik sadomasochistischer Beziehungen

Es ist ein klassisches Motiv der Philosophie, eine Behauptung der öffentlichen Meinung oder gesellschaftlichen Grundsatz umzudrehen und sein Gegenteil zu behaupten. Sadomasochistische Verhältnisse, über die die Öffentlichkeit häufig viel Meinung bei wenig Wissen erhebt, sind exemplarisch für einen solchen scheinbaren Grundsatz: Es gäbe ein eindeutiges Gefälle zwischen Master, Domina, Alpha, Handler oder sonstiger Figur, die Macht gegenüber dem Sub, Slave, Beta, Omega et cetera erhebt. In diesem Aufsatz wird dagegen die These vertreten, dass der vermeintlich submissive Spielpartner dem dominanten permanent Pflichten auferlegt, die über die grundlegenden Einwilligungen hinausgehen. Zur Genese dieses Arguments wird sich dazu eines zum Beginn des Jahrtausends erschienen Aufsatz bedient, der sich auch mit dem Spielen befasste — wenn auch mit dem, dass dem sexuellen Spiel wohl mit am fernsten scheint: Dem Single-Play am Computer.

Nachdem Claus Pias mit seiner Dissertation »Computer Spiel Welten«¹ um die Jahrtausendwende den Unterbau zur Entstehung der Computerspielwissenschaft ausgearbeitet hatte, erschien 2005 im Anschluss ein Aufsatz mit dem Titel »Die Pflichten des Spielers«.² Im, im Rahmen der Fachgruppe »Computer als Medium« der Gesellschaft für Informatik erschienen Aufsatz, erörtert er unter Bezug des Diagnose-Programms »Ping« und des Computerspiels »Pong« eine umgekehrte Abhängigkeit von Mensch-Maschine-Beziehungen. Nicht der Spieler spielt das Spiel, der Benutzer bedient den Computer oder weitergedacht, der Fabrikant bedient die Maschine, sondern das Spiel spielt mit dem Spieler, der Computer den Benutzer und der Fabrikant ist lediglich Anhängsel der Maschine. Um das Spiel zu spielen, muss sich der Spieler auf die Dynamiken und Techniken des Spiels einlassen, sich ihnen unterwerfen.³ Im Beispiel von Pong, indem er mit den, über die jeweiligen Bedienelemente kontrollierten, Balken den quadratischen Ball abwehrt, bevor er das eigene Tor, das heißt den Bildschirmrand, trifft. Die sogenannte Freiheit, in der sich der Spieler bewegt, sind oberes und unteres Ende des Bildschirmrandes, durch den er seinen Balken delegiert. Möchte er sich allerdings wirklich auf das Spiel einlassen, also gewinnen, dann muss er zur richtigen Zeit an der Stelle des Balles sein. In dem Moment, des tatsächlichen Spielens, agiert der Spieler also nicht mehr, sondern reagiert. Dennoch zieht sich der Trug des freien Agierens von Action-, über Adventure- bis hin zum Strategie-Spiel sowie alle Mischformen, wie den spätestens seit der »GTA-Reihe«⁴ populär gewordenen Open-World-Spielen.

Wie begrenzt frei der Spieler hier agiert zeigt sich besonders gut in Traveller's Tales Lego-Spielen »Lego Batman 3« oder »Lego Dimensions« in denen sich der Spieler über riesige Maps bewegen kann, graben, zaubern, bohren, bauen oder sonstige Interaktionen, die sich fast immer mit derselben Tastenkombination ausführen lassen, aber lediglich an den wenigen Stellen ausführen kann, die tatsächlich der Textur von Lego-Klemmbausteinen nachgeahmt sind.⁵ Am späten Abend verschleiern hübschen Computergraphiken, dass der Spieler eigentlich nicht groß andere Handlungen ausführt, als er es vor einigen Jahren

¹ Siehe Pias, C. (2002): *Computer Spiel Welten*. Zürich. Diaphanes.

² Siehe Pias, C. (2004): *Die Pflichten des Spielers. Der User als Gestalt der Anschlüsse*. In: Coy, W. & Tholen, G. & Warnke, M. ders.: *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*. Bielefeld. transscript Verlag, S. 313 - 341

³ Vgl. ebd.

⁴ Vgl. Hain, D. (2021): *Endlose Freiheit: Open-Worlds und wo sie ihren Ursprung fanden | FIRSTS #15 mit David Hain | gTV*. <https://youtu.be/aNQNaxmKW8Q?si=vnzWlv2C6YKTd6L7>. (abgerufen am 04.04.2025) [Video], siehe Timestamp 04:20

⁵ Siehe z.B. Butts, S. (2017): *Lego Batman 3 Beyond Gotham Review. Minor League*. <https://www.ign.com/articles/2014/11/22/lego-batman-3-beyond-gotham-review> (abgerufen am 01.03.2026); oder Sliva, M. (2018): *Lego Dimensions Review. When worlds collide*. <https://www.ign.com/articles/2015/09/29/lego-dimensions-review> (abgerufen am 01.03.2026).

bei Pong und vor einigen Stunden beim Ausfüllen von Excel-Tabellen getan hat. Er drückt, hält, tippt, sildet, neigt oder kombiniert Tasten nach den Anleitungen die ihm das Spiel gibt, um zum nächsten Level zu kommen, bei dem sich der Prozess wiederholt. Egal wie viele Münzen Mario einsammelt und wie meisterhaft er gesteuert wird, zu jeder Zeit ist der Spieler Unterworfener des Spiels. Als »einzige Lösung gegen das unvermeidliche Spielen« argumentiert Pias zum Ende seines Aufsatzes unter dem Begriff »Interpassivität«, dass die einzige Möglichkeit sich zu befreien sei, darin bestünde ein anderes Subjekt, das heißt ein anderes Unterworfenes, das dem Spieler gehorcht, an seine Stelle zu setzen. Erst mit dieser Suggestion, dem Hacking, dem bewussten Umnutzen oder austricksen des Spielsystems, durch zum Beispiel ein Skript, eignet sich der Spieler wieder seine Freiheit an. Möchte er aber im Genuss des Spiels bleiben, die Blackbox hacken und nicht zerstören, so verweilt er trotz seines interpassiven Spiels, trotz seines [bzw. das Skript] für ihn spielen Lassens, im Rahmen, in der Unterwerfung. Täte er dies nicht, wäre das Spiel unmittelbar beendet.

Dass es bei Pias aber auch um mehr als Computerspiele oder Positionsbestimmung im sogenannten digitalen Raum gehe, verrät seine latent psychoanalytische Sprache. Wörtlich schreibt er: »Ich lasse spielen, ich delegiere das Ping-Pong, ich entlaste mich von der Interaktivität und nehme damit die libidinöse Struktur des Perversen an, d. h. die Position des reinen Instruments für das Genießen des Anderen.«⁶ Bevor hier nun die »libidinöse Struktur des Perversen«⁷ erörtert wird, gilt es zunächst das Argument auf sadomasochistische Beziehungen zu legen. Sadomasochistische Beziehungen sind Spielbeziehungen. Sie bestehen aus einem Sadisten, also einer Person, deren sexuelles Verlangen über das Hinzufügen von Schmerz an seinem Gegenüber befriedigt wird und einem Masochisten, dessen Verlangen sich darüber stillt, den Schmerz zugefügt zu bekommen. Ob es sich dabei um direkte oder indirekte Zufügung, körperlichen oder geistigen Schmerz handelt und wie festgelegt beziehungsweise wechselhaft die beiden Rollen sind, sind individuelle Frage der Ausdifferenzierung. Die Beschränkung auf Schmerz greift aber eigentlich zu kurz. Denn das Schmerzempfinden oder -auslösen alleine sind unbefriedigend. Schmerz alleine kann wie drücken, streicheln oder Berührung an sich, vergleichbar mit Geruch oder Aussehen, zwar auch Lust auslösen, in sadomasochistischen Verhältnissen wird die Lust aber aus der subjektiven Bezugnahme zueinander ausgelebt. Es geht weniger um den Schmerz an sich, sondern die davor, dabei und danach einhergehende Demütigung. Sicherlich kann eine solche Beziehung auch mit mehr als zwei Personen und unterschiedlichster Ausdifferenzierung stattfinden, genauso sind Machterhebung oder Demütigung gegenüber sich selbst möglich. Exhibitionisten, die ihren Körper anderen mit dem Bewusstsein zeigen, dass sie entweder andere damit einschüchtern oder von anderen für ihren Körper verspottet werden, sind hierfür ein gängiges Beispiel. Ihre Gegenüber sind hier keine Spielpartner, vielmehr sind sie Objekte zur Lustbefriedigung, an dessen Stelle genauso gut eine Kamera oder auch nur die Möglichkeit entdeckt zu werden treten können. Solche Praktiken sind neben Besuchen in den Swinger-Clubs, Gaysaunen oder einschlägigen Etablissements hinter Seiteneingängen in Friedrichshain auch Möglichkeit ein solches Verlangen auszuleben, ohne Übergriffig gegenüber seinen Mitmenschen zu sein oder falls man ein Mann ist, auch § 183⁸ des Strafgesetzbuches zu entgehen.

⁶ Pias, C. (2004): *Die Pflichten des Spielers. Der User als Gestalt der Anschlüsse*. In: Coy, W. & Tholen, G. & Warnke, M. (eds.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*. Bielefeld: transscript Verlag, S. 336

⁷ Ebd.

⁸ Nach § 183 StGB werden in Deutschland Exhibitionistische Handlungen unter Strafe gestellt, trotz mehrfacher Anpassung gelten Teile des Gesetzes immer noch ausschließlich für Männer; siehe Strafgesetzbuch (StGB) § 183 Exhibitionistische Handlungen. https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_183.html (abgerufen am 01.03.2026)

Einfachheitshalber geht es im Folgenden um Beziehungen aus zwei Personen mit eindeutig abgegrenzten Rollen. Hier würde nun der Dominante mit Praktiken wie Fesseln, Knebeln, Schlagen, Würgen, Kitzeln, Beleidigen, Bloßstellen, Abziehen, Stimulieren, Einflößen, Schreien, Befehlen oder ganz anders, was auch immer die Libido begehrt, beginnen seinen devoten Spielpartner zu demütigen. Häufig wird in diesem Kontext auch vom Abgeben der Kontrolle gesprochen. So nützlich dieses Bild für die Erklärung solcher Spielarten aber auch ist und so sehr sich beide Rollen diese Machtverschiebung auch wünschen oder zumindest glaubhaft vorstellen, so sehr liegt genau darin auch der Fetisch. Ein Fetisch ist die Verblendung oder übersteigerte Wertzuschreibung gegenüber einer Sache. Die Bedeutung des Begriffs, der ursprünglich der Erklärung von Götzen diente und besonders in der Völkerkunde sowie ab Marx auch als Warenfetischismus eine lange Geschichte in Philosophie besitzt,⁹ verblasst hinter der populären, sexuellen Bedeutung schnell. Philosophische und sexuelle Bedeutung sind hier allerdings wie so oft miteinander verwandt. Auch wenn der sexuelle Fetischismus vermutlich einer der wenigen ist, bei denen die Verblendung traditionell-marxistisch gedacht nicht zu problematisieren ist. Dass es sich bei sado-masochistischen Spielen allerdings um Verblendungen handelt, dass der Fetisch wie die Graphik beim Computerspiel über die eigentlichen Handlungen hinweg täuscht, lohnt sich trotzdem bewusst zu machen, um das Spiel zu verbessern. Auch wenn immer die Gefahr besteht Sex zu verkopft anzugehen, so schmälert Verständnis doch selten den Genuss. Wie es auch für Tee, Wein, Sport, Literatur, Musik oder sonstigem nicht schadet sie zu studieren, lohnt es sich, auch seine Sexualpraktiken zu hinterfragen.

Im Moment, in dem der Dominante den Devoten beginnt zu demütigen, gab es bereits zuvor eine Übereinstimmung, was vollzogen werden darf. Ob geschlagen, getreten, beleidigt et cetera werden darf bestimmt das, was heute meist Konsens genannt wird und das Spiel vom Übergriff oder der Vergewaltigung abgrenzt. Wie der Konsens ausgehandelt wird und wie ausdifferenziert er letztendlich ist, ist jeweils wieder eine persönliche Frage. Die Aushandlung vor dem Spiel, wie sie häufig auf Cruising-Plattformen wie Grindr oder Romeo oder auch bei länger bestehendem Kontakt über WhatsApp, beim freundschaftlichen Kuschelgespräch oder, wie Bilderbuchartig gerne in Podcasts erzählt, im anständigen Vorab-Gespräch, stattfindet ist eine erste Instanz bei denen der Devote mitbestimmt was gemacht wird. Diese Mitbestimmung findet häufig bereits schon vor einem Gespräch statt, wenn sich beide Parts zusammenfinden oder nach jemandem Passendem suchen. Hier wird also ein Rahmen festgelegt, in dem der Sadist agieren darf. Ein Schlag ohne Zustimmung ist ein gewaltvoller Übergriff. Das Spielverhältnis zwischen Dominanten und Devoten ist also keinesfalls gleich.

Die Mitbestimmung des Masochisten ist aber nicht auf den Konsens beschränkt. Häufig führt der Masochist den Sadist über mehr oder weniger codierte Befehle durch das Spiel. Neben Stöhnen in unterschiedlichsten Stimmlagen gehören dazu in einfachster Form imperativ-flehende Ausrufe wie »Fick«- oder »Schlag mich«. Ebenso geläufig sind gegenteilige Ausdrücke wie »Nein« oder »Hör auf«; zumindest solange diese nicht als Worte vereinbart sind, um tatsächlich das Spiel zu beenden. Nicht selten stellen Masochisten darüber hinaus investigative Fragen wie »Bin ich ein good boy?« »...eine Sau?«, »Verdiene ich es bestraft zu werden?« oder »Kannst du mich schlagen?«, um Antworten zu provozieren, selbst wenn sie diese oft bereits kennen. Wie der Master antwortet, liegt zwar bei ihm und darin, dass die Antwort nicht ganz eindeutig ist, liegt auch ein erregendes Moment, trotzdem agiert er an der Stelle nicht frei, sondern reagiert innerhalb des Korsetts, dass ihm der Submissive bereitstellt. Neben den investigativen Fragen, den im-

⁹ Siehe z.B. Marx, K. MEW 23, 85 - 98; oder Böhme, H. (2000): *Fetischismus im 19. Jahrhundert. Wissenschaftshistorische Analysen zur Karriere eines Konzepts*. In: Barckhoff, Jürgen / Carr, Gilbert / Paulin, Roger (Hg.): *Das schwierige neunzehnte Jahrhundert. Festschrift Eda Sagarra*; Tübingen 2000, S. 445-467 [direkter Zugriff über: <https://www.hartmutboehme.de/media/Fetisch.pdf>]

perativ-flehenden Ausdrücken und ihren Negationen, gibt es viele weitere sprachliche Mittel sowie non-verbale Methoden, über die der vermeintlich Passive Kontrolle über den scheinbar Aktiven ausübt. Dass der Submissive häufig mehr Kontrolle über den Dominanten ausübt, parallel aber versucht, diesen Umstand vor ihm und häufig auch sich zu verschleiern, ist das spannende, vergessene Spiel hinter dem eigentlichen Spielen.

In Analogie zu Ataris Pong sind nicht beide Seiten Spieler, die den Ball (das Quadrat) mit ihren Schlägern (Balken) vor dem einlochen am Bildschirmrand bewahren, sondern nur der Master ist Schläger. Der, der Geschlagen wird, der Masochist, wird vielleicht zum Spielball des Sadisten. Dieser muss sich allerdings auch ständig vorsehen, den Ball zu treffen. Ziel des Sadisten ist anders gesagt, dem Masochisten hinterher zu laufen. Der Masochist ist aber nicht nur der Ball, sondern auch derjenige, der die Spielregeln, den Konsens festlegt. Zwar kann der Sadist Vorschläge und Interessen einbringen, letztendlich besitzt der Masochist aber immer ein Vetorecht was umgesetzt wird.

Das Vergessen des Umstandes, dass der Masochist eine große Kontrolle über den Sadisten erhebt, ist selbstverständlicher Teil des Spiels. Ebenso versteht es sich von selbst, dass dem Sadisten trotzdem eine Macht zugesprochen wird, weshalb Vertrauen zu ihm notwendig ist. Masochisten haben zumeist eine recht genaue Vorstellung von dem, was sie brauchen. Der Raum, in dem sie dem Sadisten gewähren zu (re-)agieren, ist der Raum, der für sie sexuell spannend ist. Gutes Spiel besteht darin innerhalb dieses Raumes zu agieren, sowie die Grenzen des Raumes auszutesten. Das ständige Austesten der Raumgrenzen, das Aufhacken dieser, auszutesten wie weit beide Seiten gehen können, ist das was Interpassivität und damit die Pflicht eines guten Masters ausmacht.



Verfasst und veröffentlicht von:

Tree/Treefox (2026)

Nachfragen und Kommentare zum Essay gerne an:

treefox.work@gmail.com

www.tree-fox.com