

Ja:	Nicht so gerne:	No-Go?
Kopf ausschalten	Cutting	Viehtreiber
"Sanfte Befehle"	Nadeln	Kaviar
Erniedrigung	Laut werden müssen um mich zu Dingen zu zwingen	Spuren an sehr öffentlichen Stellen
Schamgefühl	Schmerz um der Schmerzen willen	Druck auf Augen (-> sofort Schwindelgefühl)
Angst	Das Gefühl zu haben etwas passiert damit ich Spaß habe	Langes Knien (meine Knie sind komisch, das geht einfach nicht)
Benutzt zu werden	Schlimme Schmerzen -> bin eine Pussy was das angeht	Body-Mod. (Haare abschneiden, Tattoos...) - Ausnahmen bestätigen die Regel ^^
Habe das Bedürfnis zu gefallen und Dinge richtig zu machen	Angedrohte Konsequenzen nicht umsetzen	Eingriffe ins Privatleben
Sich klein fühlen	Speichel	
Die Härte zu haben sich auch dann gegen mich durchzusetzen wenn ich emotional reagiere		
Psychische > physische Maßnahmen		
Non-con		
Regeln		

Kopf ausschalten: mit dem richtigen Partner / in einem Setting dass danach verlangt bzw. dadurch verbessert wird eigentlich eher einfach zu erreichen. Wird erschwert durch Routine, Vorhersehbarkeit der nächsten Handlung (obwohl, nicht zwingend), Alltag.

Sanfte "Befehle": sind oft viel effektiver als laute Befehle. Hängt auch mit dem Bedürfnis zu gefallen zusammen. Eine "Bitte" sich zu setzen und die Beine zu spreizen dauert vermutlich in der Ausführung ein paar Momente länger als der Befehl (notfalls inklusive Forcierung), macht mit dem Kopf aber ganz andere Dinge.

Erniedrigung: ist für mich eines der schwerer verdaubaren Dinge, vielleicht weil am schwersten rational verständlich.

Erniedrigung und Scham gehen bis zu einem gewissen Grad Hand in Hand - das eine wird durch das andere meistens doch irgendwie besser.
Je nach Ansatz eine gute Möglichkeit mich zum Schweigen oder sinnlosen Diskutieren zu bringen.

Angst: großer Kink. Aber fühlt sich als am schwierigsten in der Umsetzung an. Wenn ich mit jemandem spiele, dann in der Regel mit einer Person, die ich kenne und der ich vertraue. Dann fällt es mir auch unheimlich leicht zu vertrauen. Das macht gewisse Dinge schwieriger.

Benutzt zu werden:

Gefallen & Dinge richtig machen:

Sich klein fühlen:

Mit Härte durchsetzen:

Psychische Maßnahmen > physische Maßnahmen: nicht bewegen dürfen > nicht bewegen können;
nicht schreien dürfen > nicht schreien können... ich glaub das ist eher selbsterklärend

Non-Con:

Allgemeine unspezifische Liste eher guter Dinge:

- Schläge ins Gesicht (wenn das Gegenüber zielen kann)
- Dumpfer Schmerz
- Acts of service
- "Mentale Fesseln" -> etwas nicht zu dürfen statt nicht zu können
- Subtile (oder eigentlich auch offensichtliche) Demonstration von Macht über mich
- Unbekannte Situationen
- Sich beweisen können (etwas aushalten / etwas perfektionieren...)
- Teasing - bis zu einem gewissen Grad
- Erniedrigung
- Angst
- Scham
- Keine Kontrolle über die Situation zu haben
- Konsequenz
- Eine Hand in den Nacken legen
- Atemkontrolle - bis zu einem gewissen Grad (mir geht nur leider schnell die Luft aus)

Auf die Frage: was magst du / was magst du nicht / was können wir machen fällt mir die Antwort im Regelfall sehr schwer. Mit neuen, nicht gut bekannten Leuten etwas auszuprobieren macht das Setzen von Grenzen verhältnismäßig einfach

Bei Menschen die ich kenne und denen ich vertraue ist das wesentlich schwieriger.

Ich denke der Punkt, der für mich bei einem schönen Spiel am wertvollsten ist, ist die Emotion dahinter. Ich würde sagen mir fällt es eher leicht mich in Emotionen fallen zu lassen bzw. mich auf sie einzulassen. Der relevante Faktor ist für mich also nicht "was machen wir", sondern "wie fühle ich mich".

Womit die Gefühle ausgelöst werden ist somit sehr nebensächlich.

Schmerzen um der Schmerzen willen bewirken bei mir wenig, außer dass es weh tut. Werden Schmerzen in einen Kontext gestellt sind sie allerdings spannend.

Wodurch wird Schmerz dann doch wieder gut?

1.) "Erzieherische Maßnahmen"

2.) "tu es für mich"

3.) "wir beide wissen dass das nie passieren wird"

Ich finde es spannend Aufgaben zu bekommen, sofern mein Gegenüber bereit ist diese zu kontrollieren und gegebenenfalls regulierend einzugreifen. Es ist, im richtigen Setting, eher unwahrscheinlich, dass ich Aufgaben nicht erfülle, auch jene die außerhalb des Spiels zu erbringen sind.

Gut funktionierende emotionale Motivatoren sind in fast jedem Spiel: Angst, Unsicherheit, Scham, nicht enttäuschen zu wollen, Stolz, Sturheit auszunützen, Wut, Demütigung

Ich liebe das Gefühl "mehr" zu wollen. Ich bekomme schwer Orgasmen, daher ist für mich das Ziel einen Orgasmus zu bekommen meistens eher frustrierend. Langes "herumspielen" und teasen wird aus dem Grund ab einem bestimmten Punkt auch eher langweilig als spannend. Ich liebe kurze Berührungen. Fast-Berührungen. Gerade nicht zu bekommen was man will. Oder zu viel davon.

[REDACTED]

Sex, um sich an mir zu befriedigen oder mich zu demütigen ist im Spiel eine sehr kraftvolle Methode, um ein Machtverhältnis zu untermauern. Bonuspunkte, wenn ich wirklich denke dass meine Lust gerade absolut egal ist oder sogar gewünscht ist dass ich das gerade unangenehm finde.

[REDACTED]

Ich finde Regeln gut. Regeln sind wie Aufgaben, befinden wir uns in der passenden Beziehung werde ich alles daran setzen die Regeln einzuhalten. Das können kleine Abmachungen sein, gewisse Dinge auf Befehl auszuführen... Aber auch hier ist es ein gegenseitiges Investment. Wer nicht bereit ist sich tatsächlich damit auseinanderzusetzen und gegebenenfalls nachzukorrigieren sollte lieber keine Regeln implementieren.

Was ich nicht mag ist schneller, aber vielleicht gleich schwammig erklärbar:

[REDACTED]

Was Praktiken betrifft: Wie schon gesagt, Praktiken sind mehr ein Weg zum Ziel. Es gibt Dinge die ich leichter zu ertragen finde als andere.

[REDACTED]

Ich mag Spiele mit Strom nicht. Das ist ein für mich nicht nachvollziehbares Zeug, unsichtbar und nicht wirklich greifbar, etwas vor dem ich richtig Angst habe. Also eigentlich ein komplettes No-Go. Sollte man meinen. ABER ich mag Leute die wissen wie man mit dieser Panik umgeht.

[REDACTED]

Ich glaube das lässt sich am besten zusammenfassen als "droh mir nicht mit Dingen von denen wir beide wissen dass das nicht passieren wird".

Obwohl ja auch das ein komplexes Thema ist.

Hält man mir ein Messer an den Hals weiß ich schon, dass mein Partner mir damit nicht die Kehle durchschneiden wird, egal wie glaubhaft mir versichert wird, dass er das tut wenn ich nicht lieb bin.

Was ich aber nicht weiß ist, wie weit wäre er bereit zu gehen?

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Ich halte mich für sehr emotional, aber grundsätzlich ziemlich gefestigt. Ich glaube ich würde nicht mit Grenzen spielen wollen, wenn ich nicht das Gefühl hätte mit mir selbst und ohne Hilfe damit zurecht zu kommen, wenn es doch schief geht.

[REDACTED]

Zu guter Letzt: was möchte ich noch erleben? Oder besser ausgedrückt - was macht spannende Dinge mit meinem Kopf?

D/s

Hängt vielleicht auch mit dem oben genannten zusammen. Das ist jetzt halt ein sehr großes Thema und eigentlich kein unbekannter Faktor für mich. Ich möchte in diesem Bereich aber mehr / neue Erfahrungen machen

Im Endeffekt

geht es mir aber darum mehr Facetten von D/s zu entdecken. Regeln, Strukturen, Tagesabläufe, Aufgaben, gewisse Routinen... was auch immer. Einfach ein Entdecken von potenziell schönen Dingen :)

Bondage

Dem nachzugehen, wird eventuell schwierig, weil mir "gefesselt werden" an sich wenig gibt. Ich mag die Bewegung und die Berührungen dabei, die Tatsache, dass sich so viele verschiedene Gefühle über und mit Seil erzeugen lassen können.

Angstspiele

Angst ist gut und Angst hat wahnsinnig viele Facetten.
Hat sicher auch etwas mit "wie weit kann ich gehen" zu tun.

Hypnose

Ich denke, dass ich gut auf "du willst das nicht tun" anspreche (Beispiel: egal was passiert, du willst deine Hand auf dem Tisch lassen) aber glaube nicht wirklich an "du kannst das nicht tun" (deine Hand klebt am Tisch fest und egal was du tust du kannst sie nicht wegbewegen)

Konditionierung

Ich würde gerne wissen wie Konditionierung in weiterer Folge aussieht und wie / ob / wann / in welcher Form eine gewisse Automatisierung eintritt

Verhaltenstraining

Ist wohl recht selbsterklärend. "wie hat man was zu tun"