

6.2 Verliererspiele

Was ich hier als ›Verliererspiele‹ bezeichne, sind Spiele, bei denen es nicht darum geht zu gewinnen, sondern darum, einen Verlierer oder eine Verliererin zu ermitteln. Sie sind sehr beliebt als Trinkspiele und Partyspiele: Der Verlierer oder die Verliererin muss die nächste Runde bezahlen, ein Kleidungsstück ablegen, eine peinliche Aufgabe übernehmen usw. Es ist gut möglich, dass solche Spiele einen sehr ernststen Hintergrund haben, bei dem es darum geht, ein Mitglied der Gruppe für besonders riskante und unangenehme Aufgaben auszuwählen. Weil Verliererspiele ein gewisses Maß an Sadismus und Masochismus freisetzen, sind sie an der Grenze zum Dark Play anzusiedeln, obwohl sie streng genommen nicht dazugehören, denn sie werden ja offen gespielt, das heißt, alle Mitspielenden kennen das Spiel und stimmen den Regeln zu. Das Prickeln entsteht aber dadurch, dass man hoffen kann, dass die verabredeten negativen Konsequenzen nicht von einem selbst, sondern von einem anderen Mitspielenden eingelöst werden müssen. Man stimmt also den Regeln zwar zu, hofft aber, dass sie einen nicht betreffen werden. Das am weitesten verbreitete Verliererspiel ist wohl ›Asinello‹ (Eselchen), vermutlich besser bekannt als ›Schwarzer Peter‹.¹

Asinello ist eines der am meisten verbreiteten Kinderspiele. Reihum werden blind Karten gezogen und wer am Ende den Asinello auf der Hand hat, hat verloren, während alle anderen aus dem Schneider sind. ›Fauls Ei‹ oder ›Plumpsack‹ ist ein entsprechendes körperliches Spiel. Dabei wird ein unauffälliger Gegenstand hinter Mitspielenden fallen gelassen, sie werden also markiert, und wenn sie diese Markierung nicht rechtzeitig erkennen (wenn nämlich der Plumpsack einmal um den Kreis gegangen ist), haben sie verloren.

Das eigentliche Involvement in das Verliererspiel – und oft auch die Kreativität – liegt allerdings nicht in den Spielstrategien, sondern in der Verabredung der Konsequenzen. Diese Verabredung kann, wie dies oft bei Partyspielen der Fall ist,

1 Der deutsche Name ist ein Problem: Er hat zu offen rassistischen Darstellungen auf den entsprechenden Karten geführt, insbesondere in Zeiten des Kolonialismus. Das war möglicherweise eine, allerdings vielsagende, Fehldeutung, weil der Name ursprünglich eher auf einen deutschen Kumpan des Schinderhannes mit dem Spitznamen ›Schwarzpeter‹ zurückgehen dürfte. Aber ob Missverständnis oder nicht: Wir brauchen einen neuen Namen für dieses Spiel. Die englische Entsprechung ›Old Maid‹, alte Jungfer, ist allerdings nicht unbedingt weniger diskriminierend. Gleichzeitig ist die Wendung ›jemandem den Schwarzen Peter zuschieben‹ fest im deutschen Sprachgebrauch verankert – ein gutes Beispiel für strukturellen Rassismus. Die Tatsache, dass schon der Name dieses Spiels toxisch ist, liegt durchaus in der Wesensart des Spiels. Der gesamte Akt des Auswählens eines Opfers ist seiner Natur nach diskriminierend, und unsere Freude daran ist kein erbauliches Beispiel für die Humanität des Menschen. Dafür ist es eine Erinnerung daran, wie stark wir Dynamiken der Ausgrenzung heimlich lieben. Ich verwende im Folgenden den italienischen Namen ›Asinello‹ (Eselchen).

selbst Teil des Spiels sein, das heißt, die Gruppe erfindet ›Strafen‹. In der Regel müssen diese vor Spielbeginn verabredet sein, sodass alle Spielenden potenziell von ihnen betroffen sind. Manchmal werden die Strafen allerdings auch erst nach dem Spielverlauf verhandelt, und dann befinden wir uns definitiv im Bereich des Dark Play. Die Dynamik von Verliererspielen als Partyspielen ist immens, oft ist eine sexuelle Komponente enthalten, und das Risiko wird von Runde zu Runde gesteigert.

Der Bezug zum Ritual des Opfers liegt auf der Hand und damit auch der Bezug zur Tragödie: Die Betrachtung eines anderen, der bestraft wird, sei es durch die Götter, die Autoritäten, das Schicksal oder das Spiel, stimuliert ein ambivalentes Gefühl von Erleichterung, gemischt mit Mitleid, gemischt mit Rache, gemischt mit Angst. Vermutlich ist der Begriff Angstlust hier angebracht. Es ist ein extrem starkes Gemisch.

6.3 Kapitulation

Dunkle Spiele haben keinen klaren Anfang, keine klare Verabredung, keine Metaebene, wo man sie reflektieren könnte, und entsprechend sind sie extrem schwer zu beenden. Gesellschaftlich betrachtet sind sie ein Problem, denn sie haben eine Tendenz, sich zu steigern und bösartig zu werden. Sie führen zu Spiralen: Gewaltspiralen, Schuldspiralen, Rachespiralen und so weiter. Meiner Meinung nach enthalten viele Religionen den Versuch, einen Ausweg aus diesen Spiralen zu ermöglichen, also Techniken anzubieten, wie man aus dunklen Spielen aussteigt. Von ihnen kann man lernen, dass der vielleicht einzige Ausweg aus einem dunklen Spiel die Kapitulation ist, also das Aufgeben des Gewinnenwollens. Die Anonymen Alkoholiker haben dieses Prinzip wiederentdeckt und sie betonen, dass ein Neuanfang nur durch ein totales Loslassen und Aufgeben des alten Spiels erreicht werden kann. Die Voraussetzung ist allerdings, dass man das dunkle Spiel erkennt, benennt und reflektiert – was ja gerade die Schwierigkeit darstellt.

Das Theater bietet eine andere Möglichkeit an. Hier wird ein dunkles Spiel aufgeführt und zu einer Kapitulation gebracht, ohne dass es dabei explizit benannt werden muss. Dies trifft natürlich insbesondere auf die Tragödie zu: Erst wenn die Hauptfigur in all ihren Spielzügen gescheitert ist, sehen wir sie in einem Zustand der Kapitulation, des Aufgebens, des Akzeptierens der eigenen Ohnmacht. Dieser Zustand ermöglicht Transformation und wird oft mit der Katharsis, der Reinigung der Gefühle, bezeichnet, wobei aber offenbleibt, worin diese bestehen könnte. Betrachtet man das Theaterspiel dagegen als Spiel, dann ist der kathartische Wendepunkt sehr klar zu benennen als der Punkt der Kapitulation. Erst wenn dieser erreicht ist, so die Botschaft, findet wirkliche Transformation statt. Weil aber nicht alle Menschen eine solche existenzielle Erfahrung erleben können, durchläuft ein Stellvertreter oder eine Stellvertreterin für uns diesen Prozess. Zusätzlich hilft uns