

## 6 Integration und Schluss

---

*»Man has always tried to split up to recognize himself.« (Pistoletto 1967)*

Dunkle Spiele sprengen unsere Vorstellung von Spiel in vielerlei Hinsicht – und sind doch zur Erklärung der Spielhaftigkeit ebenso notwendig wie das Konzept der Dunklen Materie zur Erklärung des Universums.

Ein Merkmal dunkler Spiele ist, dass sie es irgendwie schaffen, sich selbst zu entgrenzen. Sie sind Entfesselungskünstler. Auch wenn sie ausgespielt scheinen, bleibt ein beunruhigender Rest von Spielhaftigkeit, der sich einfach nicht ausschalten lässt, sondern unendlich fortsetzt. Es ist wie im Kinderspiel ›Alles kopieren‹, das wir alle irgendwann entdecken. Es besteht schlicht daraus, dass Spieler A alles kopiert, was Spieler B tut oder sagt. Das Spiel sabotiert dabei sein eigenes Ende: Wenn Spieler A sagt ›Stopp, das Spiel ist zu Ende!‹, kann Spieler B einfach wiederholen ›Stopp, das Spiel ist zu Ende!‹, womit das eben weitergeht. Indem keine metapragmatischen Handlungen zur Beendigung möglich sind, verliert das Spiel seine scharfe Grenze und kann im Prinzip endlos weitergespielt werden. Wenn die Rahmung ›Dies ist Spiel‹ selbst zum Teil des Spiels wird, entsteht eine Rückkoppelung, das Spiel wuchert in das Nichtspiel hinein. Es wird dadurch zu einer Spirale ins Unendliche mit beträchtlichem Potenzial zur Eskalation: Sogar das simple Spiel ›Alles kopieren‹ kann richtig unangenehm werden, wenn die Eltern nicht einschreiten.

### 6.1 Mocking, Aufziehen

›Mocking‹ ist ein verwandtes Spiel, das ebenfalls ins Unendliche mäandert und dabei die Spielenden zerstören kann. Es bedeutet, jemanden zu ärgern oder jemanden ›aufzuziehen‹. Es wird innerhalb von Gruppen gespielt, und es gehört dazu, dass sich die Gruppe auf eine Person und deren spezifische Verhaltensweisen ›einschießt‹. Dabei werden dieser Person bestimmte Dinge immer wieder unter die Nase gerieben, und es entstehen daraus ›lustige‹ Anekdoten, die immer wieder wiederholt werden. Das deutsche Wort ›Aufziehen‹ bietet ein gutes Bild für den Prozess: Wenn man lange am Schlüssel einer Aufziehmaus dreht, spürt man, dass das

Material bald nachgeben wird. Eine seltsame destruktive Spannung bildet sich um die Frage: »Wird es kaputtgehen?« Ähnlich dazu wird bei »Mocking« ein bestimmter Auslöser immer wieder betätigt, und so steigt die innere Spannung der betreffenden Person, ganz ähnlich wie die Stahlschnecke einer Aufziehpuppe durch das Aufziehen immer mehr unter Spannung gerät und damit Energie speichert, die später zum Ausbruch kommt.

Ein Beispiel: Eine Gruppe befindet sich auf einem Ausflug. Morgens trinkt Iris 3 Tassen Kaffee, ohne zu realisieren, dass für die anderen nichts mehr übrig bleibt. Am nächsten Morgen zieht Paul den Kaffee weit weg von Iris – »damit wir alle was davon haben!«. Am übernächsten Morgen witzelt die Gruppe darüber, dass man alles Ess- und Trinkbare vor Iris verstecken muss, »weil sie sich nicht beherrschen kann«. Je öfter ein Gruppenmitglied nun in dieselbe Kerbe haut, desto mehr Applaus wird es ernten. Die Gruppe »schießt sich ein auf Iris«, die »gierige Iris« wird zu einem Teil der Geschichte dieses Ausflugs, an der alle unablässig weitererzählen. Das Drehen an der Schraube dieser Erzählung verursacht eine Spannung, die nach Entladung drängt – und bildet damit die Spannung des Spiels. Für Iris wird die Sache irgendwann ungemütlich. Zunächst macht sie noch gute Miene zum bösen Spiel, dann wird ihr das zu dumm, und sie reagiert säuerlich. Die Gruppe hat für gewöhnlich ein feines Gespür, wie weit sie hier gehen kann, und gleichzeitig ein heimliches Bedürfnis, über diese Grenze hinauszugehen. Manche Gruppen entschärfen die Situation sehr früh, die meisten Gruppen gehen jedoch sehr weit, steigern sich gegenseitig hoch und sticheln so lange herum, bis sie einen Wutanfall provozieren. Erst wenn Iris explodiert und tobt, wird eine solche Gruppe zur Befriedigung kommen. Burschenschaften, Collegestudent:innen, militärische Gruppen, Sekten und verschiedene Subkulturen betreiben diese Form von Dark Play gewohnheitsmäßig. Es dient der Unterhaltung und der Festigung der Gruppenidentität durch die Herausbildung von Rollen und Geschichten. Die Gruppe sucht und findet unbewusst Mechanismen, um sich ein Spektakel zu schaffen. Das Ganze ist nicht sehr freundlich, aber zutiefst menschlich. Wir lieben es, andere an eine Grenze zu treiben. Wir lieben es, den Triggerpunkt, den empfindlichen Punkt, eines anderen zu erkennen und an ihm herumzuspielen.

Ein zentraler Aspekt des »Mocking« ist die Wiederholung mit leichten Abwandlungen. Es geht darum, das Immergleiche in originellen Versionen immer wieder ins Spiel zu bringen, und oft entsteht ein Wettbewerb darin, wer dies mit dem größten Witz zustande bringt. Durch die Wiederholung gewinnt das Spiel Ritualcharakter.

Auf einer makrosoziologischen Ebene führt das »Mocking« über längere Zeiträume zu Verfestigungen und gesellschaftlichen Stereotypen, die sehr unangenehm werden können und für Einzelne und Gruppen Diskriminierung bis hin zu Rassismus bedeuten.