

SPARK 146

(Matrix Code: **SPARK146.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Entweder entwirfst du bewusst jede Spielwelt, in der du lebst, oder du bist eine Schachfigur in der Spielwelt eines anderen.

VERTIEFUNG: Es ist nicht schlecht, eine Schachfigur zu sein. Psychopathen *brauchen* Schachfiguren... *Millionen von ihnen*. Und es hat Vorteile, als Schachfigur zu agieren, Vorteile für deinen Gremlin. Wenn zum Beispiel etwas danebengeht, hast du immer jemanden, dem du die Schuld in die Schuhe schieben kannst! Du darfst von jemand anderem erwarten, dass er sich um dich kümmert (vom Arzt, von der Regierung, der Versicherung, deinem Chef, deinen Eltern), und wenn sie es nicht gut genug machen, kannst du dich in rechtschaffendem Groll wälzen! Plus du hast eine vertretbare Ausrede, um nicht das zu tun, wozu du hergekommen bist: „*Weil ich erschöpft vom Überlebenskampf bin!*“ „*Weil mein Chef mich nicht freistellen wird!*“ „*Weil mir nie jemand gezeigt hat, wie es geht!*“

Es bedarf der Selbsttäuschung, um in der Spielwelt eines anderen eine Schachfigur zu spielen, denn die *Vermeidung von Verantwortung ist eine Illusion*. Selbst als Schachfigur bist du Mitschöpfer. Die Verträge für den Eintritt in eine Spielwelt oder den Austritt aus einer Spielwelt haben immer *dein* Blut auf der gepunkteten Linie. Wenn du radikale Verantwortung für die Mitgestaltung von Spielwelten übernimmst, dann macht dich das zu einem *Spielwelten-Mechaniker*. Du prüfst die Absichten einer Spielwelt / was kostet es, um mitzuspielen? / was hast du davon? / du erfindest den Kontext der Spielwelt neu / du nimmst Denkweisen auseinander und setzt sie neu zusammen / du lenkst Macht und Status um... Mit anderen Worten, du nimmst Spielwelten bewusst in Besitz statt so zu agieren, als nähmen sie dich in Besitz.

Es könnte sein, dass deine ersten Entdeckungen in der *Spielwelten-Mechanik* nicht schön sind. Du könntest erkennen, wie oft du dich blamiert hast, indem du deine Autorität abgegeben und Einladungen zum Wachsen und zur Weiterentwicklung ausgeschlagen hast. Du könntest erkennen, dass es dem Geschenk, ein Leben erhalten zu haben, keinen Respekt zollt, wenn du dich als Statist in der Spielwelt von anderen versteckst. Du könntest all das erkennen... und noch mehr... na wenn schon! Erlerne die *Spielwelten-Mechanik*.

Dieser eine SPARK kann einem solch faszinierenden und bedeutenden Feld unmöglich gerecht werden, aber er kann dein Mini-Handbuch der *Spielwelten-Mechanik* sein und dir Experimente anbieten. Wir beginnen damit, drei Begriffe zu definieren: *Spielwelt*, *Kontext* und *Unterscheidung*.

Eine *Spielwelt* ist ein Interaktionsraum, in welchem Mitgestalter vereinbaren, dass ein bestimmter *Kontext* gilt. Ein Interaktionsraum ist nicht auf einen physischen Raum beschränkt.

Ein *Kontext* ist eine Ebene an Klarheit, die aus spezifischen Unterscheidungen aufgebaut ist.

Eine *Unterscheidung* ist eine Verfeinerung der Wahrnehmung, was neue Wahlmöglichkeiten erkennen lässt. Neue Unterscheidungen landen in deinem energetischen Körper, nicht in deinem Verstand. Deswegen verändert eine Unterscheidung, die in dir gelandet ist, dein Sein.

Wird in einem Kontext auch nur eine Unterscheidung gestrichen, hinzugefügt oder modifiziert, ändert es den gesamten Kontext, was sofort die ganze Art verändert, wie die Spielwelten, die aus diesem Kontext hervorgehen, funktionieren. Mit anderen Worten, der Kontext bestimmt, was in der Spielwelt möglich ist. Daher ist es für die Entwicklung einer Spielwelt höchst wirksam, eine neue Unterscheidung in deren Kontext zu landen.

Der Kontext einer Spielwelt wird durch *Regeln* zur Anwendung gebracht. Wenn du zum Beispiel einen Arbeitsvertrag unterschreibst, begibst du dich in die Spielwelt, in der du einen Job hast und versprichst, der Firmenpolitik zu folgen, selbst wenn diese Giftmüll produziert, Sklavenarbeit nutzt, Krieg fördert oder die globale Erwärmung erhöht. Wenn du Heiratspapiere unterschreibst, folgst du sozialen und gesetzlichen Regeln. Wenn du ein Auto fährst, Fußball spielst, bei einem Schönheitswettbewerb mitmachst, einer Religion, einer politischen Partei oder einer Regierungsbehörde beitretest, stimmst du zu, dich nach den Regeln dieser bestimmten Spielwelt zu verhalten.

Die Regeln einer Spielwelt sind einzigartig und beliebig. Die Regeln der einen Spielwelt gelten nicht unbedingt in einer anderen. So ist es beispielsweise undenkbar, Golf mit Stricknadeln zu spielen. Es wäre absurd, bei einer Geburtstagsparty eine parlamentarische Vorgehensweise anzuwenden. Squaredance ist im Postamt nicht erlaubt! Ob du nun Briefmarken kaufst oder verkaufst, in einer Straßenbande bist, mit einem Kajak-Verein Urlaub machst, in einem Aikido Dojo trainierst, Lebensmittel über eine Lebensmittel-Genossenschaft beziehst, in einem Chor mitsingst, Earthships baust, an der Uni studierst, dein Haus mit Öl beheizt, ein Ökodorf aufbaust, Aufführungen mit einer Kabuki-Theatergruppe machst oder in einem Massively Multiplayer on-and-offline Persönlichkeits-Entwicklungs-Computer-Spiel auf Visionssuche gehst, jede Spielwelt verlangt von dir, dass du formell oder informell eine *Nutzer-Vereinbarung* unterschreibst, die dich zu den Grundregeln dieses Kontextes verpflichtet, damit jeder das gleiche Spiel spielen kann.

Menschen besitzen die verblüffende Fähigkeit, von einer Spielwelt in die andere zu gleiten, ohne den Wechsel zu bemerken, selbst wenn die Regeln der neuen Spielwelt den Regeln der Spielwelt, die sie erst wenige Augenblicke zuvor bis aufs Letzte verteidigten, völlig widersprechen. Ein Gefängniswärter kann zum Beispiel nach Hause zu seiner Familie zurückkehren, ohne seine Kinder zu quälen, selbst wenn sie ihm widersprechen. Ein Konzernmanager kann ein Stück Abfall von der Straße aufheben, obwohl er seinen Tag damit zubrachte, die Entsorgung von Giftmüll in den Amazonas anzuordnen. Als *Spielwelten-Mechaniker* fängst du an, Kontext-Kluffen zwischen den Spielwelten in deinem Leben wahrzunehmen und möglicherweise Änderungen vorzunehmen, die mehr Resonanz in die Kontexte bringen, denen du dienst.

Spielwelten können sich zu einer gewaltigen Hydra verflechten, so komplex, dass sie sich wie die Realität anfühlt. Aber sie ist nicht die Realität. Sie ist bloß eine Spielwelt, die aus Spielwelten geschaffen ist. Das kapitalistische patriarchalische Imperium der modernen Kultur ist eine zusammengesetzte Spielwelt, die Folgendes beinhaltet: das Rechtsstaatsprinzip, Landbesitz, Copyright, Franchise-Unternehmen, nationale Hoheitsgewalt, Mega-Regierungen, internationales Bankwesen, Wechselkurse, juristische Personen, Wertpapierbörsen und Megareligionen. Die moderne Kultur hat bereits darin versagt, auf der Erde eine leuchtende Zukunft für die Menschheit zu schaffen. Während die Katastrophe für immer mehr Menschen sichtbar wird, werden die Selbstschutzmaßnahmen der modernen Kultur immer fanatischer. Glücklicherweise können sich *Spielwelten-Mechaniker* aus jeder Szene ausschreiben und ohne Zeitverlust neue Spielwelten eröffnen, in welchen sie einem zukunftsfähigen Kontext dienen.

Es ist wichtig, dabei zur Kenntnis zu nehmen, dass es einen Unterschied zwischen Spielweltregeln und Naturgesetzen gibt: Spielweltregeln sind frei wählbar, und Naturgesetze sind es nicht. Wenn die Regeln einer Spielwelt im Widerspruch zu den Naturgesetzen stehen, gewinnt Mutter Natur *immer*. Darüber verwirrt zu sein kann eine ganze Kultur in die Knie zwingen. Mithilfe der *Spielwelt-Mechanik* lernst du, deine Spielwelt neu zu erfinden, bevor Mutter Natur sie mit dem Hammer zerschmettert.

Falls du feststellst, dass deine Spielweltregeln selbstmörderisch sind, weil sie den Naturgesetzen widersprechen, warum würdest du dann weiterhin in dieser Spielwelt spielen? Das wäre irrsinnig. Wenn du zum Beispiel siehst, dass die Spielwelt mit der Bezeichnung *nationale Hoheitsgewalt* aus einem Kontext hervorgeht, der Konkurrenz fördert, um das Gemeingut zu konsumieren, dann ist die *nationale Hoheitsgewalt* nicht mehr legitim. Oder wenn du deine persönliche Autorität an eine Regierung abgibst, die von den Absichten eines Großunternehmens unterwandert werden kann, dann bewahrst du dir den Respekt vor dir selbst, wenn du aus dieser Spielwelt aussteigst. Möglicherweise ist den meisten Menschen nicht bewusst, dass sie die Macht besitzen, zu wählen, in welchen Spielwelten sie leben wollen. Du aber kannst dich bemühen, dir darüber bewusst zu werden.

Deshalb erweist es sich als äußerst wichtige Initiation ins Erwachsensein, Verantwortung auf der Ebene von Spielwelten zu übernehmen. Überlege dir einmal, wie viele Menschen diese Initiation noch nicht durchlaufen haben... Könnte es dein Job sein, ihnen diese zur Verfügung zu stellen?

Du hast eine Verpflichtung, jene kulturelle Spielwelt zu schaffen, in der du gerne leben würdest. Es ist eine Verpflichtung anderen gegenüber, denn wenn du diese bestimmte Spielwelt für die Welt nicht aufbaust, wer wird es dann tun? Und es ist eine Verpflichtung dir selbst gegenüber, denn warum bist du hergekommen? Um in Spielwelten zu spielen, die andere geschaffen haben? Oder um die Spielwelt zu liefern, die du mitbrachtest, als du geboren wurdest?

Menschliche Spielwelten durchlaufen einen Reifeprozess, von stammeszugehörig (*wenn du anders bist als wir, fressen wir dich*) zu national (*wenn du anders bist als wir, töten wir dich und übernehmen deine Besitztümer*) und wechseln derzeit zu

planetarisch, wo es keinen essentiellen Unterschied zwischen Menschen gibt. Die Erforschung der Vielfalt menschlicher Spielwelten ist das neue *Edutainment*-Wirtschaftssystem, wo die Wertschätzung der unergründlichen Reichhaltigkeit des menschlichen Potentials direkt erfahren und ausgetauscht wird.

EXPERIMENT:

Hier ist dein vierteiliges Experiment der *Spielwelt-Mechanik*:

1. **SPARK146.01 LISTE DIE SPIELWELTEN AUF, IN DENEN DU LEBST** zum Beispiel Geld, für eine Firma arbeiten, mit dem Bus fahren, Lebensmittel im Supermarkt einkaufen, Geld für eine Krankenversicherung ausgeben, Kreditkarten benutzen, eine Psychotherapie machen, ein Afroamerikaner sein, ein Freimaurer sein, Gnostiker sein, eine Wohnung mieten, Kleinkredite über www.kiva.org vergeben, SMS Nachrichten schreiben, Permakultur betreiben, ein öffentliches Kanalisationssystem benutzen, eine Katze haben, in Fast-Food Restaurants essen, etwas auf Facebook schreiben usw. Liste all deine Spielwelten auf.
2. **SPARK146.02 SCHREIB DIE VERHALTENSREGELN AUF** Erkläre, wie jede deiner Spielwelten funktioniert, und zwar so, als würdest du mit einem Außerirdischen oder mit jemandem aus einem Eingeborenenstamm sprechen, der noch nie zuvor der modernen Zivilisation ausgesetzt war. Was muss ein Neuling wissen? Wie man einem Job nachgeht, kannst du beispielsweise so erklären: *Du musst pünktlich da sein, sitzen, wo man dir einen Platz zuweist und 8 Stunden täglich tun, was dein Chef dir sagt. Als Gegenleistung für deine Zeit bekommst du fast genug Geld, um zu überleben. Was ist Zeit? Zeit sind die Gelegenheitsräume, die kommen und gehen, bis es wieder dunkel wird. Geld? Das ist eine Zahl im Computer eines anderen, die du benutzt, um Dinge zu kaufen. Du gewinnst, wenn du mehr Zahlen in dem Computer hast als andere Menschen, selbst wenn du nicht weißt, wofür du sie benutzen sollst. Chef? Er ist der große Häuptling. Du musst so tun, als seiest du sein Sklave und die Dinge so einrichten, dass er gewinnt, sonst verlierst du deinen Job, und dann hast du nicht genug Geld, um zu überleben.*
Die Absicht bei diesem Experiment ist, dir über die Regeln, die du benutzt, um dich auf das Leben einzulassen, äußerst bewusst wirst. Das Erkennen der Regeln gibt dir eine Chance, exakt neu zu entscheiden was du tust.
3. **SPARK146.03 ENTZIEHE DICH EINER SPIELWELT** Die Absicht ist, zu erkennen, wie eine Spielwelt, in der du dich lange aufgehalten hast, von außen aussieht. Such dir eine Spielwelt aus – groß, klein, wesentlich, nebensächlich, irgendeine Spielwelt, die bisher Teil deines Lebens war – und steige komplett daraus aus. Indem du deine Meinung änderst (und wessen Meinung ist es letztendlich?) und beschließt, in dieser Spielwelt nicht mehr weiterzuspielen, erkennst du, dass es immer nur ein Spiel war, selbst wenn du vorher dachtest, es sei real, wahr oder unumgänglich. Dann stellst du plötzlich fest, dass es Wege aus jeder Spielwelt gibt!

Zum Beispiel entziehe ich mich gerade der Spielwelt genannt *Die Vereinigten Staaten von Amerika*. Ich habe ihnen bereits \$450,-- bezahlt und meinen Pass

abgegeben. Sie betonten, wie gravierend dieser Schritt sei und fragten, ob ich es mir nochmal überlegen möchte? Das Ausstiegs-Ritual bestand aus mir und einer beleibten Frau, die hinter der kugelsicheren Glasscheibe saß. Wir erhoben beide unsere Hand und sagten: „Ich schwöre.“

Zwei klebrige Spielwelten, aus denen du aussteigen kannst, sind die *Krankenversicherung* und die *Kirche*. Aus der Kirche auszutreten ist in Europa leicht. Du gehst einfach in die Stadt, unterzeichnest ein Papier und du kannst aufhören, Kirchensteuer zu zahlen. Die Angst, die die meisten Menschen davon abhält, es zu tun, wurde ihnen während der 700 Jahre währenden Inquisitionen eingeflößt und wird immer noch von Generation zu Generation weitergegeben. Es ist die Angst davor, von der Kirche getötet zu werden oder ohne den Segen der Kirche begraben zu werden.

Die Angst, aus dem Krankenversicherungssystem auszusteigen, sitzt uns ebenso im Nacken, aber es hilft zu wissen, dass *es möglich ist*, auszusteigen. Und während man aussteigt hilft es, sich an einem lokalen Zweig einer selbstverwalteten Solidargemeinschaft zur Förderung der allgemeinen Gesundheit, genannt *Artabana* www.artabana.de, zu beteiligen oder selbst einen solchen zu gründen.

4. **SPARK146.04 STARTE DEINE EIGENE SPIELWELT** Groß oder klein, vorübergehend oder langfristig: Gestalte eine Spielwelt, in der du gerne spielen würdest. Hier sind ein paar Hinweise: Erstens, lass dich durchtränken von der Vision, die du ins Leben rufen willst, und vom Kontext, aus dem sie hervorgeht. Bestimme den Zweck deiner Spielwelt. Dann gib deiner Spielwelt einen Namen. Mit dem Kontext, der Absicht und dem Namen kannst du anderen die Tür öffnen, um mitzugestalten, wie es geht. Wenn du Mitwirkende befragst und aufschreibst, warum sie mitmachen wollen und was sie an dieser Spielwelt anzieht, kreist du die 3 bis 5 zentralen Gründe ein und destillierst auf diese Weise die hellen Prinzipien deiner Spielwelt. Im Laufe der Jahre habe ich eine Reihe von Spielwelten mitgestaltet, in denen viele Menschen gerne mitgespielt haben, darunter die Personal Growth Co-op, XSO Company, Industrial Learning & Magic, Possibility Management, Possibilica, Brückendorf, Next Culture Research & Training Center, die Trainergilde, das Gaia Road Team, Puls der Erde und General Memetics. Ich kann es kaum erwarten, von den Spielwelten zu hören, die du gestaltest.