

*Übst du noch oder spielst du es schon?*

# Das ganz reale Spiel

**W**ir schauen Fantasy- und Science Fiction-Filme. Wir lieben Animes, Harry Potter, Herr der Ringe, Game of Thrones und was da noch so alles war und kommen wird. Wir flüchten uns in Comics, Mangas, Abenteuerromane und auch wenn es um das Thema PC- oder Konsolen-Zocken geht, kennen die Ausmaße der Fantasie und die Größe der Welten keine Grenzen mehr. Wem das alleine auf Dauer zu technisch und zu konsumierend ist, der entdeckt womöglich das Cosplay für sich. Und jene sind der Wahrheit schon dicht auf den Fersen, sind für das „ganz reale Spiel“ womöglich schon bestens gewappnet ...

2.284 Wörter  
Lesezeit ~11 Min.



## Was ist Cosplay?

Kurz für diejenigen, die es noch nicht wissen: Das Wort setzt sich zusammen aus *Costume* und *Play*, also »Kostümspiel«. Gerade in Japan ist das ein sehr verbreitetes Hobby. Wobei »Hobby« schon beinahe untertrieben ist, für manche sogar eine Beleidigung wäre. So wichtig nehmen viele das Spiel, das man vielmehr als »Fanpraxis« bezeichnen könnte. Dabei sucht man sich in der Regel einen festen Charakter aus dem unerschöpflichen Manga- und Anime-Universum aus. Meist einen oder eine Superheld:in oder einen Bösewicht.

Mit teils mega aufwendigen Kostümen, Masken, MakeUps und Accessoires genießt man sich in der Rolle oder trifft sich zu Conventions, um zu Sehen und gesehen zu werden, um sich auszutauschen oder für Wettbewerbe.

Für viele jungen Leute ist es durchaus mehr, als bloßes Hobby. Es handelt sich viel eher um eine Art Parallelwelt. Und nicht selten um eine, in der man selbst am liebsten voll und ganz aufgehen würde. Die Realität hingegen, sie bedeutet für manche sogar nur noch eine lästige Notwendigkeit. In Staaten, in denen wirtschaftliches Funktionieren und Leistungsdruck die oberste Devise zu sein scheint, dürfte das auch kaum verwunderlich sein. Wer kann es den Leuten verübeln, dass sie bei diesem tristen, einseitigen, kühlen und fantasielosen, von Druck geprägten Real-Angebot nach einem gewissen »Mehr« verlangen – und sei es nur in eben jener Fantasie!

Manchmal habe ich den Eindruck, Japan erlaubt und fördert diese Scheinwelt sogar, damit die Menschen wieder brav und unrebellen ihre Pflichten erledigen können, wenn sie ein wenig Sinn- und Freude-Illusion kosten durften. Opium fürs Volk. Brot und Spiele in den 2020ern.

Das alles ist auch schön und gut – den Umständen entsprechend zumindest. Und auch wenn mich das alles grundsätzlich auf eine Weise ebenfalls interessiert und ich den größten Respekt vor vielen dieser (Kostüm-)Schöpfungen habe, mitmachen muss (und könnte) ich bei all dem nicht. Und ganz sicher möchte ich hiermit auch niemandem den Spaß daran verderben. Das würde mir auch gar nicht gelingen und das ist auch gut so. Aber eventuell kann ich den Spaß

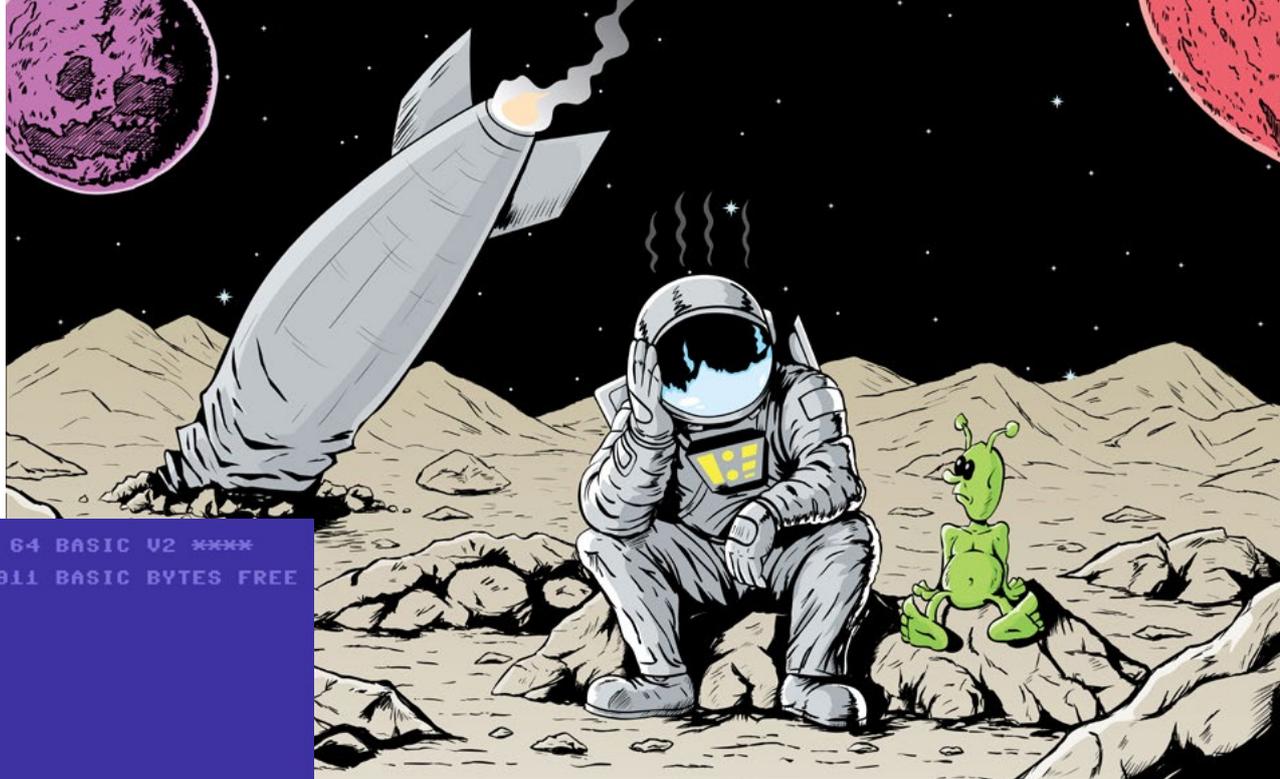


an der Materie aber sogar noch vergrößern ...

Was mich bei dieser ganzen Thematik allerdings schon immer interessierte, ist die Frage:

### Woher kommt dieser Spieltrieb in uns?

Welche Ursache hat unser Verlangen nach diesem *Mehr*, als uns der graue Alltag zu bieten hat? Weshalb hat die Natur so vielen von uns diese Leidenschaft, ja beinahe schon Sehnsucht nach diesem *Mehr* ins Herz gepflanzt? Damit wir zocken und glotzen bis der Arzt kommt? Uns verkleiden und so tun, als ob? Ein Buch nach dem anderen verschlingen, für ein paar schöne Stunden in bunteren, größeren und sinnerfüllteren Welten, als die unsere, nur um danach wieder mit einem Seufzer der Wehmut in die graue Realität aufzutauchen? Oder steckt hinter dieser beinahe schon naturgegebenen Sehnsucht womöglich viel mehr? Handelt es sich eventuell sogar um einen gottgegebenen Trieb, der uns ernsthaft suchen lassen will? Vielleicht nach eben jenem *Mehr*, das wir bisher so spielerisch suchten und irgendwie noch immer zu finden hoffen? Und zwar am besten im echten Leben!? Naiv, an so etwas ernsthaft zu glauben? Nicht wirklich.



```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE

READY.
LOAD
PRESS PLAY ON TAPE
LOADING...
READY.
RUN
```

### Ein kurzer Rückblick

Auch ich kenne diesen Spieltrieb. Als ich 10 Jahre alt war, das war etwa Mitte der 1980er, liebte ich die Zeichentrickserie *Captain Future*. Gerne ließ ich mich in fremde Galaxien zu seltsamen Wesen und futuristischen Abenteuern entführen. Wer versuchte nicht, den Professor, das »fliegende Gehirn« nachzubauen?

Als einer der ersten überhaupt (an meinem gesamten Gymnasium gab es keine zehn anderen Schüler, die einen Computer zu Hause hatten), fing ich an, mir das Programmieren beizubringen. Und das ohne Internet und nur mittels dürftiger Fachliteratur in englischer Sprache. Doch ich wollte nichts anderes mehr, als mir eigene Welten zu programmieren (der Filmklassiker »Tron« von 1982 verstärkte den Drang noch zusätzlich).

Ich wollte gut genug programmieren lernen, um ein Spiel zu entwickeln, in das ich wie in **TRON** eintauchen könnte, das so groß und allumfassend sein sollte und das so extrem lange gespielt werden könnte, so dass es nicht weniger als mehrere Galaxien und ein paar Millionen Jahre unseres Universums beinhalten sollte.

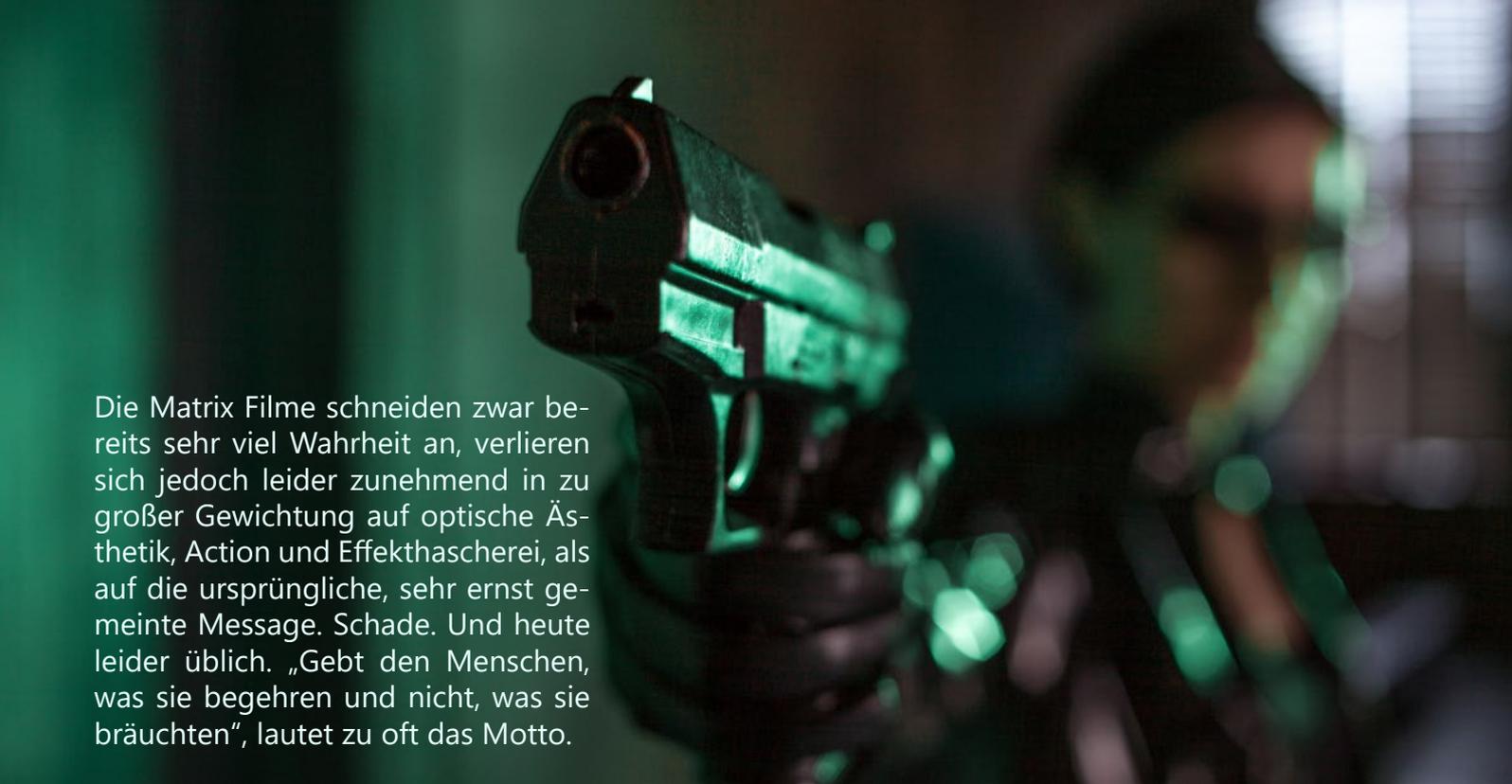
Es sollte damit beginnen, dass man in einem Raumschiff langsam wieder zu sich kommt und man sich an nichts mehr erinnern könnte. Letzte Logbucheinträge verraten jedoch, dass man ge-

rade dabei war, nach Hause zu fliegen. Der noch halbwegs funktionierende Bordcomputer spuckt aus, dass man durch einen Defekt im Zentralrechner mehrere Jahrtausende und zigtausende von Lichtjahren von diesem zu Hause entfernt ist.

Entsprechend aufwendig hätte sich der Heimweg gestaltet. Man hätte als allererstes ein Zeitmaschinenmodul kaufen müssen. Dieses jedoch hätte zunächst das Geldverdienen oder -erbeuten notwendig gemacht, wodurch bereits zwei Monate Spielzeit vergangen wären. Doch man hätte einen Zeitsprung benötigt, da der Hyperantrieb erst in 4000 Jahren erfunden worden wäre und jener wäre nun einmal zur Überbrückung der Distanz unumgänglich gewesen.

Und auf all diesen (Um-)Wegen hätte man unzählige Schlachten und Feinde überstehen müssen, Rätsel lösen, Karten zusammensetzen, Waffen, Equipment und Raumschiffmodule finden und kaufen müssen. Man hätte Menschen und andere Kreaturen kennengelernt, die super aufschlussreich und wichtig gewesen wären für den Weg nach Hause, da man sich anfangs nicht einmal daran erinnert hätte, wie, wo oder was dieses Zuhause eigentlich ist. Und auch wenn ich recht weit kam, mir neben Basic sogar Assembler beibrachte und neben einfacheren Action-Spielen auch schon manche Strategiespiele mit einem





Die Matrix Filme schneiden zwar bereits sehr viel Wahrheit an, verlieren sich jedoch leider zunehmend in zu großer Gewichtung auf optische Ästhetik, Action und Effekthascherei, als auf die ursprüngliche, sehr ernst gemeinte Message. Schade. Und heute leider üblich. „Gebt den Menschen, was sie begehren und nicht, was sie bräuchten“, lautet zu oft das Motto.

Hauch künstlicher Intelligenz entwickelte, erkannte ich irgendwann: Erstens ist das mehr, als nur *eine* Nummer zu groß, sowohl für mich und mein kindliches Hirn, als auch für die verfügbare Technik (38 Kilobyte freies RAM und 170 Kilobyte auf Diskette. Siehe **ALLE COMMODORE 64 DETAILS**) und zweitens: Mir geht es inzwischen eigentlich viel weniger darum, ein eigenes Spiel zu erfinden, als viel mehr darum, herauszufinden, ob wir uns eventuell bereits *tatsächlich* in einer Art Spiel befinden und wir vielleicht besser begreifen sollten, worum es hierbei eigentlich geht!

Denn wenn dem so sei, wäre es doch immens wichtig, das zu wissen. Denn das Ziel zu kennen und somit Sinn und Zweck unseres Seins, ermöglicht es ja überhaupt erst, sinnvoll und ziel führend handeln zu können. Alles andere wäre doch nur ein blindes Herumirren von womöglich kompletten, mit sich selbst zerstrittenen Zivilisationen, oder nicht? Kommt dir das bekannt vor?

### Und heute?

Inzwischen sind fast 40 Jahre meines Lebens vergangen. Und was soll ich sagen? Mein Computerspiel habe ich nie programmiert. Die Suche nach diesem Zuhause habe ich allerdings dennoch vorangetrieben.

Heute wäre die Technik für so ein Spiel vorhanden, gewiss gibt es auch ganz ähnliche Open World Spiele. Doch eines gibt es nicht in all diesen Spielen und Filmen, die immer mehr den

Wert primär auf Optik, Spannung, Action und teilweise auch durchaus gute Storyboards legen, jedoch kaum auf so etwas wie »Wahrheit«: Auf eben jene *wirkliche* Geschichte. Und somit zeigen sie auch nie den *wirklichen* Kampf.

In Medien dieser Art werden künstliche Feinde, Kreaturen, Welten und auch Aufgaben und Ziele erfunden. Sie alle entspringen dem Gehirn von Gamedesignern oder Drehbuchautoren und wurden umgesetzt von Informatikern, IT'lern, Mathematikern sowie natürlich unzähligen Künstlern, jedoch eher seltener von Philosophen, „Erleuchteten“, Sinnforschern, echten Avataren oder wahren »Kennern des Feldes«.

Solche Spiele machen natürlich dennoch Spaß, keine Frage. Aber eines machen sie nun einmal leider nicht: Sinn. Sie können von der vermeintlichen Sinnlosigkeit oder zunehmenden Sinnentleerung unserer kühlen, rationalen Leistungsgesellschaft ablenken. Eine weniger spürbare, weil im wahrsten Sinne »über-spielte« Sinnlosigkeit fühlt sich gewiss beinahe schon sinnvoll an.

Doch Hand aufs Herz: Man verbringt hunderte, tausende Stunden damit, eine Welt zu erobern, sie zu retten oder in ihr erfolgreich zu werden, die gar nicht existiert. Nach dem Spiel, dem Film, dem Comic oder der Convention ist vor dem Spiel, dem Film, dem Comic oder der Convention. Viel Spaß natürlich, aber kein *echtes* Ziel.

Du sehnst dich nach mehr? Wieso suchst du dann nicht ernsthafter nach diesem *Mehr*?

## Muss denn immer alles Sinn ergeben?

Nein. Natürlich kann man auch rein des Spaßes wegen spielen. Doch eigentlich ist es doch schade drum. Zocker, Fantasyfans und Cosplayer träumen doch im Grunde ihres Herzens davon, dass ihr Hobby nicht nur reines Hobby sein würde. Der eine mehr, die andere weniger.

Wer sagt denn, dass unser Spieltrieb, unsere Sehnsucht nach dieser Art von Abenteuern, nach diesem Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen Superheld und Superschurke nur bloße Fantasie ist? Vielleicht haben wir das *echte* Spiel nur vergessen und all das Potential der Abermillionen Player wird zwar spaßvoll investiert, verpufft jedoch, ohne an der realen Welt irgendetwas verändert zu haben. Euer Potential könnte noch so viel mehr erreichen, bewirken und erobern – würde man sich nur endlich wieder an das echte Spiel erinnern!

Denn es gibt sie. Die *echte* Geschichte. Indem du das hier liest, bist du bereits mittendrin. Es gibt das *echte* Spiel. Und wenn du Zocker, SciFi-, Fantasy- und/oder Cosplay Fan bist, dann hast du höchstwahrscheinlich genau das richtige Herz dafür. Betrachte das Bisherige als Vorberei-

tung. Es war alles nicht umsonst. Doch es war womöglich eben nur das, was es war: Eine Parallelwelt. Ein Training, eine Vorbereitung. Denn:

## Es wird Zeit für das echte Spiel!

Die Welt brennt. Sie braucht dich. Auch wenn ich mein Spiel nicht programmiert habe, die Idee hat mich dennoch seitdem angetrieben. Diese Sehnsucht, dieses Heimweh, die Frage nach unserem echten Zuhause, unserem eigentlichen Sinn und Zweck, nach unserer Identität und der damit verbundenen wirklichen Mission.

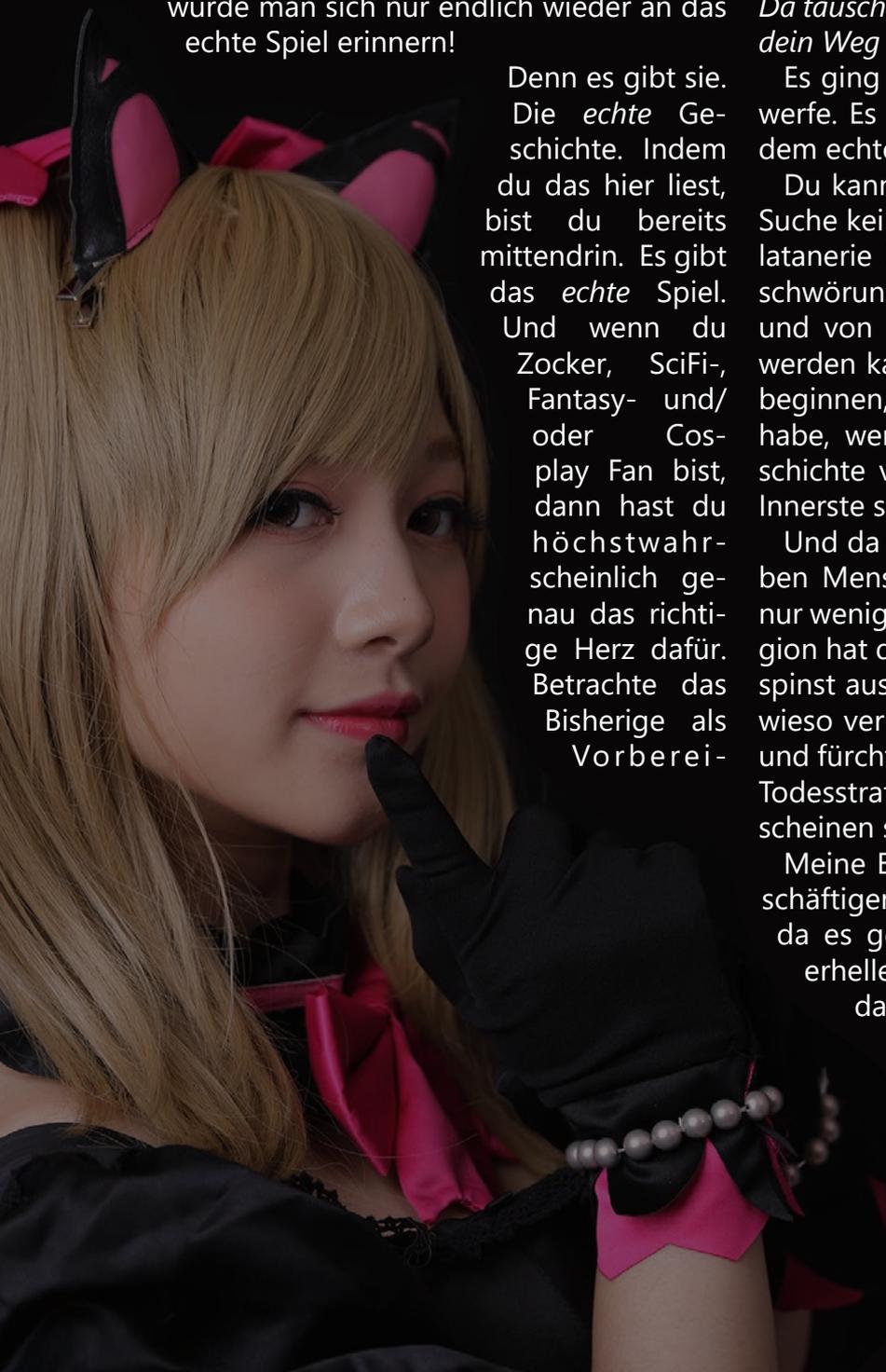
Dieses Getriebensein ließ mich seit der Spielidee in den frühen 80ern nicht mehr los. Und mir ist heute klar, was mein recht spirituell angehauchter Erdkundelehrer damals meinte, als er sagte: »Du denkst, dein Weg sind die Computer? Da täuschst du dich. Das geht nur eine Weile, aber dein Weg wird ein ganz anderer sein.«

Es ging niemals darum, dass ich ein Spiel entwerfe. Es ging immer nur darum, dass ich nach dem echten Spiel, der wahren Geschichte frage.

Du kannst dir denken, dass rund 40 Jahre der Suche kein Schnellschuss sind, nichts von Scharlatanerie haben und auch keine bequeme Verschwörungstheorie abliefern, die schnell erklärt und von der Masse umgehend aufgeschnappt werden kann. Ich wollte erst mit dem Schreiben beginnen, wenn ich alle Puzzleteile zusammen habe, wenn alle Kreise sich schließen, die Geschichte vollständig ist und bis ins Tiefste und Innerste schlüssig und beständig ist.

Und da kommen Fragen auf wie: Warum glauben Menschen an einen Gott und wieso sorgt nur wenig anderes für so viel Elend? Welche Religion hat denn nun recht? Wenn Gott ein Hirngespinnst aus alten, unwissenschaftlichen Zeiten ist, wieso verbieten dann rund 50 Staaten die Bibel und fürchten ihren Inhalt so sehr, dass darauf die Todesstrafe steht? Welch unfassbares Geheimnis scheinen sie zu kennen?

Meine Bücher sind nicht religiös, aber sie beschäftigen sich auch mit eben solchen Fragen, da es gerade die Antworten darauf sind, die erhellende Erklärungen liefern können, so dass das eigentliche Spiel erst erkennbar wird. Denn vor dem ultra realen Action-Spiel steht zunächst ein gigantisches, Jahrtausende andauernde Rätsel. Vielleicht wird es in der Trilogie etwas gelüftet? Vielleicht hilft sie, dich an das Spiel zu erinnern?





Viele spüren, ahnen oder wissen sogar, dass da mehr ist. Dass es um mehr geht, als uns der Alltag glauben lassen mag. Und so ist es auch. Nur ist alles so unfassbar viel größer, als einfach nur bunte Figuren, gruselige Monster oder aber auch kurzfristige, politische Verschwörungen, die zu bequemen und zeitgenössischen Feindbildern, zu Hass und Hetze führen und sonst nichts.

Die Antwort geht viel tiefer, hat rein gar nichts mit der momentanen, populären Streitkultur oder der aktuellen Politik zu tun. Es geht um etwas völlig anderes. Daraus resultieren erst alle Probleme, Missstände, Hass, Angst und auch das zunehmende Misstrauen unter den Menschen.

Drei Erinnerungen sind nötig, sie können uns alle wieder »resetten«, mal runterbringen, mal wieder vor Augen halten, um was es eigentlich geht. Ohne die drei Erinnerungen an das Ziel des „Spiels“ und unsere Identität als Basis brauchen wir gar nicht weiter zu diskutieren. Denn unsere Probleme, Konflikte, Kriege, Hass, Ängste, Umweltkatastrophen, ... sie rühren alle erst daher, dass wir jene drei Dinge vergessen haben. Und somit das eigentliche Spiel und dessen Sinn, Plan, Absicht, Traum und Ziel.

Bei jedem Computerspiel möchtest du wissen, worum es geht, was das Ziel ist, was der Sinn ist. Sonst kannst du es nicht sinnvoll spielen und dann macht es auch schnell keinen Spaß mehr und resultiert in Chaos. Kennst du das Ziel hingegen, wählst, erzeugst oder trainierst du als nächstes deinen Charakter, deinen Avatar. Ich sage dir: Im Leben ist es ganz genauso. Erst wenn du den wirklichen, den universalen Sinn des Lebens kennst, kannst du deinen Charakter vervollkommen, der anschließend eine Mission erfüllt, welche ganz genau auf dich, dein Wesen, deine Stärken, Schwächen und Interessen zugeschnitten ist. Du wirst den Unterschied in jeder Zelle deines Körpers spüren. Auf einmal ergibt alles einen Sinn.

Die **TRILOGIE** kommt keinesfalls so bunt daher wie *Mangas*. Sie hat nicht so viel Action wie die Matrixfilme. Sie ist nicht so laut wie demonstrierende Menschen auf den Straßen. Sie hat nicht den Speed eines 90-minütigen Thrillers. Aber sie enthält die Geschichte, wie sie ist. Und diese führt dich wahrlich zum größten Spiel, zum größten Abenteuer aller Zeiten. Sie ist die Basis für das Spiel, das daraufhin erst beginnen kann ... Bist du bereit, ein Teil davon zu werden? Oder bereitest du dich erst noch weiter darauf vor?

>>ZU MEINEN BÜCHERN

# Medien-Quellen

**Texte, Layout & Gestaltung** Christopher E. Smyth

**Bildnachweise:**

<b>Seite 1</b> „Serious long hair ...“	master1305 @ stock.adobe.com
<b>Seite 2</b> „Asian anime girl ...“	LIGHTFIELD STUDIOS @ stock.adobe.com
<b>Seite 3</b> „Astronaut is feeling bad ...“	Danomyte @ stock.adobe.com
<b>Seite 4</b> „Computer viruses and ...“	Ulia Koltyrina @ stock.adobe.com
<b>Seite 5</b> „Portrait of Japan anime ...“	Oran Tantapakul @ stock.adobe.com
<b>Seite 6</b> „Spa stones with pakm ...“	New Africa @ stock.adobe.com

**YouTube Video zum Blog**



(noch nicht vorhanden)

**Beitrag erstellt/aktualisiert** 08. Januar 2022 / Version 1

**Link zum Impressum** [Autor und Projekt s♥pporten](#)

#3erinnerungen

