

UNSER GEMEINSAMES SPIEL:

. - DU BIST EIN KIND, - DU BIST EIN
TEIL EINER GRUPPE
VON MENSCHEN UM DICH. -

IRGENDWANN WIRD DIR KLAR, DASS
DA
EIN UNTERSCHIED IST, ZWISCHEN
DEM,
WAS DU SUCHST, UND DEM,
WAS DIE ANDEREN BEHAUPTEN, ZU
SUCHEN. -

- DENNOCH IST ES "EIN TEIL EINES
SPIELES,

DAS ALLE BEFOLGEN", DASS
AUCH DU DICH AUF DEN WEG MACHST,
DAS ZU SUCHEM, WAS DIE ANDEREN
BEHAUPTEN ZU SUCHEM. -

- ES VERBLEIBT EIN UNTERSCHIED,
DER "DADURCH, DASS ER EIN
UNTERSCHIED
IST, AN BEDEUTUNG GEWINNT". -

- ER WIRD "EIN FREIRAUM IN DIR",
DER DEINE SEHNSUCHT ENTHÄLT UND
DAS
POTENTIAL, DASS DU BRAUCHST, "DU
SELBST ZU SEIN". -

- DU HORCHST TIEF IN DICH HINEIN,
"WAS DAS IST" UND DU BEKOMMST
ANTWORTEN. -

. - ANTWORTEN, VON DENEN DIE
ANDEREN
MENSCHEN UM DICH HERUM
BEHAUPTEN,
"SIE WÄREN NICHT MÖGLICH". -

DIESELBEN MENSCHEN SAGEN AUCH,
"DASS SIE
SICH NACH NICHTS ANDEREM
SEHNEN". -

- DAS MACHT DICH SEHR
NACHDENKLICH. -

- ETWAS MACHT DICH NOCH

NACHDENKLICHER:

ES STELLT SICH HERAUS, DASS SIE
"DAS SPIEL, DAS ALLE SPIELEN",
SCHEINBAR
GAR NICHT LIEBEN, - SIE GLAUBEN,
"ES SPIELEN ZU MÜSSEN"...

WENN DU SIE DARAN ERINNERST,
"DASS ES NUR EIN SPIEL IST",
BEKOMMEN
SIE ANGST, - ANGST, UM IHRE
POSITION IN DEM SPIEL,
DAS SIE DAVON ABHÄLT,
DAS ZU TUN, WAS SIE AM MEISTEN
ERTRÄUMEN. -

- DU BIST AUF DIESE ANGST
VORBEREITET.

- DOCH UM WEITERHIN "DU" SEIN ZU
KÖNNEN,
MUSST DU DIESES SPIEL VERLASSEN. -

o

. - NUN BEGINNST DU, ALL DAS ZU TUN,
WOVON DU IMMER GETRÄUMT HAST,
UND DU STELLST FEST, DASS ES
MENSCHEN GIBT, DIE DAS AUCH TUN. -

- DU MERKST, DASS ES EINE MAUER

GIBT,
VON DER DU BISHER NICHTS
WUSSTEST,
- EINE MAUER, DIE DICH VON DER
GRUPPE TRENNT,
DER DU BISHER ANGEHÖRTEST. -

- FÜR DIE EINEN BIST DU EIN HELD,
EIN ABENTEURER, FÜR ANDERE EIN
VERRÜCKTER. -

- ÄLTERE HABEN ANGST UM DICH
UND JÜNGERE VEREHREN DICH. -

DA DU NUN EIN ANDERES LEBEN
FÜHRST,
VERKÖRPERST DU ANDERE ENERGIEN,

ENERGIEN, DIE DIE MENSCHEN IM
SPIEL

ZWAR ERSEHNEN, ABER NICHT ZU
INTEGRIEREN VERSTEHEN. -

. - DAS TREIBT DICH VON IHNEN FORT. -

o

. - DU ERKENNST, DASS ES DA "ZWEI
WELTEN" GIBT:

- EINE AUS MENSCHEN, DIE "EIN SPIEL
SPIELEN,

DASS SIE VON SICH SELBST ABLENKT",

- UND EINE AUS MENSCHEN, "DIE EIN SPIEL SPIELEN,
UM DEM ZU ENTGEHEN",
- UM "SICH FINDEN ZU KÖNNEN". -

. - DU VERSUCHST DIR, ÜBER DEINE POSITION KLAR ZU WERDEN:

- ES GIBT ALSO EIN SPIEL, DASS UNS VON UNS SELBST ABLENKT,
- ALLE WOLLEN ES VERLASSEN UND TRAUEN SICH SCHEINBAR NICHT. -
- SIE SPIELEN ES EHER WEITER, ALS AUSZUPROBIEREN,
WOHIN SIE KOMMEN,
WENN SIE ES ANDERS MACHEN,
UND SIE LEITEN IHRE KINDER AN,

DASSELBE ZU TUN. -

. - DIR WIRD KLAR: "DIESES SPIEL IST
EINE GEFAHR". -

o

. - ES GIBT "KEINERLEI MÖGLICHKEIT,
KINDER AUSSERHALB DES SPIELES ZU
ERZIEHEN",

- SÄMTLICHE
ERWERBSMÖGLICHKEITEN
SIND AUF DIESES SPIEL REDUZIERT,

- ES GIBT PRAKTISCH KEINE
MÖGLICHKEIT,

"AUS FREIEM GEIST HERAUS ZU
EXISTIEREN". -

. - DAMIT ES ABER KEINEM AUFFÄLLT,
- "HABEN IM SPIEL "ALLE DIESELBEN
RECHTE". -

. - DU BEGINNST DIE TRAURIGKEIT IN
DEN AUGEN DER MENSCHEN ZU
VERSTEHEN,
IHRE VERZWEIFLUNG, IHRE
TODESSEHNSUCHT,
IHRE ABHÄNGIGKEITEN ...

- ALL DAS TUN SIE ALSO UM
"DARÜBERHINAUS
NOCH LEBEN SPÜREN ZU KÖNNEN",

IM BEWUSSTSEIN EIN LEBEN LANG EIN

SPIEL ZU SPIELEN, DASS SIE
UNGLÜCKLICH MACHT,

- UM DAMIT LEBEN ZU KÖNNEN, "IHRE
KINDER

NOCH PERFEKTER DARAUF ZU
TRIMMEN". -

. - UND DIR WIRD KLAR, DASS DU DEINE
POSITION

NIE WIEDER VERLASSEN KANNST,

. - DENN DU BIST DIE EINZIGE LÖSUNG.

-

,

o

. - DU DREHST DICH UM, UND MERKST,
WIE SICH DIE REIHEN DEINER
GESINNUNGSGENOSSEN
LICHTEN...

- EINIGE STERBEN AUF IHRER SUCHE
NACH DER FREIHEIT",
ABER: "SIE STERBEN IN FREIHEIT". -

- ANDERE WERDEN INDIREKT IN'S
SPIEL
GEZWUNGEN, WEIL SIE KINDER
ZEUGTEN, DIE UM
ÜBERHAUPT LEBEN ZU DÜRFEN,
TEIL DES SPIELS WERDEN MUSSTEN,
UND SO KRIEGEN

SIE AUCH DIE MÜTTER. -

. - UND DU ERINNERST DICH AN DIE
TRÄNEN

DEINER MUTTER, DIE KRANK WERDEN
MUSSTE,

UM ZEIT FÜR SICH ZU HABEN UND AN

DIESER GEMachten
AUSWEGLOSIGKEIT STARB. -

- UND DU FRAGST DICH, OB DU NICHT
ALLEINE

DADURCH, DASS DEINE MUTTER SICH

"ZEIT FÜR LEID" ERKAUFTE, DIE
MÖGLICHKEIT HATTEST,

DICH SO WEIT ZU ENTWICKELN,

DIESES SPIEL ZU ÜBERBLICKEN. -

. - UND DU WEISST, DU MUSST JETZT
SEHR KLUG SEIN,
DENN AUCH DU HAST EIN KIND
GEZEUGT,
DAS GEMEINSAM MIT SEINER MUTTER
"TEIL DES SPIELES" WURDE, UM LEBEN
ZU DÜRFEN. -

- PARALLELWEGE WERDEN
ABGERIEGELT,
- DAS SPIEL DEGENERIERT ALLE
SPIELER. -

. - DIR WIRD KLAR, DASS DU EINE
GESCHICHTE SCHREIBST,
- SO "SCHREIBT MAN ALSO
GESCHICHTE" ...

. - DAS SPIEL "HÄLT DIE WELT IN
SEINER HAND",
- ES IST "DAS ALLGEMEINSPIEL DIESER
WELT",
- "ALLE SIND SICH EINIG". -

- IN DER GEMEINSAMEN HOFFNUNG,
EINES TAGES EIN ANDERES SPIELEN
ZU KÖNNEN,
- KEINER WEISS WIE, KEINER WEISS
WANN...

. - AUCH HAST DU ERFAHREN, DASS ES
DEN
MENSCHEN NICHT SONDERLICH
ANGENEHM IST,
GERADE "DARAN" ERINNERT ZU
WERDEN,
IST ES DOCH ETWAS, "WORAUF MAN
KEINEN
EINFLUSS ZU HABEN GLAUBT". -

. - DIE FRAGE IST, OB SIE SO DAS
PROBLEM LÖSEN. -

- UND SO MUSST DU DICH
KONZENTRIEREN,
DEINE LÖSUNGSEIDEN ZU

INTERPRETIEREN,
UM EINE "GRUNDIDEE" ZU ISOLIEREN,
AUF DER DANN DAS STUDIUM
DER ANDEREN AUFBAUEN KANN. -

- DAS STUDIUM ALL JENER, DIE DIESES
PROBLEM ERKENNEN UND
BESTÄTIGEN,

- DIE DEN WUNSCH HABEN, EINE
LÖSUNG ZU FINDEN. -

- DU KANNST "NIEMALS WIRKLICH
DER KLÜGERE MENSCH SEIN",
UND "NIEMALS WIRKLICH DER
EINZIGE". -

. - DIESES SPIEL, - "BESTEHT AUS
LEBENDEN,
SICH WEITERENTWICKELNDEN
WESEN". -

- DAS SPIEL "IST EINE FIKTION",
- ES HAT "KEINERLEI EIGENSTÄNDIGE
REALITÄT",
- DIE ERHÄLT ES NUR VON DEN
MENSCHEN, DIE ES SPIELEN. -

o

. - ES IST "EINE ENTSCHEIDUNG VON
ALLEN",

- DIESES SPIEL ZU SPIELEN, "UM DEN ENTWICKLUNGSKREIS DIESES SPIEL'S ZU VOLLENDEN",
- DARUM DAUERT ES AUCH SO LANGE.

-

- . - DU ERFÄHRST, DASS DAS AUFTAUCHEN VON MENSCHEN WIE DIR, DIE DAS SPIEL IN DIESER ART ÜBERBLICKEN, EIN ANZEICHEN DAFÜR IST, WIE NAHE ES BEREITS SEINEM ABSCHLUSS IST,
- UND DU WEISST, WAS DANACH KOMMT...

- DENN DU HAST GEMEINSAM MIT
ANDEREN
"EINE SEHNSUCHT IN'S SEIN GEDACHT,
DIE SICH VERKÖRPERT, WENN DAS
ALTE SPIEL GESPIELT IST". -

. - DU BIST "EIN SCHÖPFER DER
ZUKUNFT",
- GEMEINSAM MIT ALLEN, DIE SICH
ENTSCHLOSSEN,
DAS ZU SEIN. -

. - DA DAS SPIEL JEDOCH "EINE
FIKTION" IST,
- BRAUCHST DU NICHT MEHR, "ALS ZU
WISSEN, DASS ES SO IST",
UM DAGEGEN GEWAPPNET ZU SEIN . -

- DADURCH ERHÄLTST DU DIE
MÖGLICHKEIT,
DEINE ERKENNTNIS IN DAS SPIEL
EINZUBRINGEN, UM SEINEN
ENTWICKLUNGSGANG ZU VOLLENDEN.

-

. - UND SO WIRD "AUS ZWEI WELTEN
WIEDER EINE". -

- DIE "WELTENTRENNUNG" IST
EBENFALLS
"EINE FIKTION, DIE ERKANNT WERDEN
MUSS,
DAMIT ALLE SPIELER BEGREIFEN,
WAS WIR HIER EIGENTLICH SPIELEN,

- DASS WIR ES "GEMEINSAM SPIELEN",
- UND "DASS ES UNSER SPIEL IST". -

AvE. -