

Das Spiel des Lebens

Dr. Oliver Marc Wittwer / 08.11.2024 / www.provisions.ch



Viele Aspekte unserer menschlichen Existenz über mehrere Inkarnationen sind praktisch eins zu eins mit einem Computer-Rollenspiel vergleichbar. Ich Folgenden werde ich diesen Vergleich durch passende Metaphern darstellen:

Anfänger-Modus

Im Anfänger-Modus legen wir vor einer Inkarnation die Skills fest, die wir lernen möchten oder sollen. Wir wählen unser Umfeld - durch die Wahl unserer Eltern, den Ort und das Land - und bereiten uns auf die Quests vor, die auf uns warten. Mit der Inkarnation beginnt die Prägungsphase, die uns später dank des Gesetzes der Anziehung zielsicher zu unseren Quests führt. Gleichzeitig formen wir unseren Avatar - also unseren physischen Körper, den Mentalkörper und den Emotionalkörper - durch äussere Einflüsse und eigene Entscheidungen. Mit diesem Avatar versuchen wir, die Quests zu lösen oder ihnen aus dem Weg zu gehen. Im Idealfall bestehen wir die Quests und entwickeln die gewünschten Skills. Oft scheitern wir jedoch auch daran.

Am Ende des Lebens zeigt uns ein Rückblick den Score-Bildschirm, der beispielsweise so aussehen könnte:

Score deines Lebens (Inkarnation 2)

- Aggression überwinden: 2 / 10 Punkte
- Mitgefühl entwickeln: 5 / 10 Punkte
- Ignoranz überwinden: 7 / 10 Punkte
- Toleranz entwickeln: 9 / 10 Punkte
- Hingabe an das, was ist: 8 / 10 Punkte
- Gottes Liebe hineinlassen: 2 / 10 Punkte

Nach dieser Runde machen wir eine Pause, reflektieren unser Leben, heilen, trainieren

oder ruhen uns aus. Nach einer Weile verspüren wir den Drang, uns in einer neuen Runde zu beweisen und diesmal die Quests zu meistern.



Entwickler-Modus

Irgendwann, während einer Inkarnation, erkennen wir, dass das Umherirren uns nicht weiterbringt. Wir beginnen zu verstehen, dass die Lösung der Quests nur in uns selbst liegt und dass äußere Umstände lediglich Wegweiser, Hinweise, Schranken oder Impulse sind, die uns ins eigene Innere lenken sollen. So erkennen wir nach und nach, dass Glaubenssätze, Ängste, Absichten und Süchte Ergebnisse unserer früheren Entscheidungen sind – sei es in diesem oder einem vorherigen Leben.

Jetzt sind wir bereit, diese als unsere eigenen Schöpfungen anzuerkennen und beginnen, sie zu betrachten, zu verändern und – im Idealfall – aufzulösen.

Dies ist der Moment, in dem wir von der First-Person- in die Third-Person-Ansicht wechseln, da wir unseren inneren Beobachter aktiviert haben. Wann immer wir innere Spannungen, Widerstände oder Angstgefühle wahrnehmen, richten wir bewusst unsere Aufmerksamkeit darauf, programmieren sie um oder ersetzen sie durch eine lichtvolle Alternative. Manchmal gelingt dies nur mit Hilfe höherer, göttlicher Unterstützung. Dieser Skill – sich von göttlichen Wesen leiten zu lassen und ihnen zu vertrauen – gehört zu den essentiellen Fähigkeiten, die es zu erlernen gilt.

Das Spiel wiederholt sich, bis wir in den für uns wichtigen Bereichen den Score erreichen, der unserem Wesen entspricht. Das könnte dann etwa so aussehen:

Score deines Lebens (Inkarnation 9)

- Aggression überwinden: 10 / 10 Punkte
- Mitgefühl entwickeln: 10 / 10 Punkte
- Ignoranz überwinden: 10 / 10 Punkte
- Toleranz entwickeln: 10 / 10 Punkte
- Hingabe an das, was ist: 10 / 10 Punkte
- Gottes Liebe hineinlassen: 10 / 10 Punkte



Schöpfer-Modus

Nun sind wir bereit für den Schöpfer-Modus. Das Spiel folgt jetzt komplett neuen Regeln. Wir sind nun freie Spielfiguren, die keinem vorgegebenen Pfad an Quests mehr folgen müssen. Wir haben zwar immer noch einen Plan, den wir uns vorgenommen haben, aber wie wir diesen umsetzen, entscheiden wir frei aus unserer Liebe heraus und in Verbindung mit der göttlichen Liebe. Wir entscheiden selbst, wo wir unsere Liebe verbreiten, um andere Spieler zu unterstützen, ihre Quests schneller und leichter zu lösen. Wir handeln eigenverantwortlich und sind in Teilen mit der Kraft Gottes ausgestattet. Aus freiem Willen haben wir gelernt und entschieden, nach seinen Spielregeln zu handeln, und lassen unser Wesen als kreative Ausdrucksform des Lebens durch uns fließen.



Experten-Modus

Manche Menschen haben spezielle Quests zu erfüllen. Sie bewegen sich im Experten-Modus und müssen neue Pfade beschreiten, Quests als Erste lösen oder ganz bestimmte Missionen erfüllen. Sie können sich nicht an anderen orientieren, denn sie betreten mit ihrer Mission Neuland.



Gott-Modus

Dieser Modus steht freiwilligen Spielern offen, die alle Quests erfolgreich gemeistert haben. Sie kehren aus der reinen göttlichen Liebe in dieses Spiel zurück, um als Meister andere Spieler auf ihrem Weg zur Meisterschaft zu unterstützen. Oft bleiben sie unerkannt und sind nicht in der öffentlichen Wahrnehmung präsent. Doch sie finden die Spieler, denen sie helfen können, durch das Gesetz der Anziehung und wirken oft allein durch ihr Sein und ihr Bewusstsein.

