

Spiel des Lebens 02

Ich spiele gerade das Spiel des Lebens. Wobei, um genau zu sein, spiele ich es schon länger. Etwa 58 Jahre.

Und ich habe das Spiel des Lebens letzte Woche schon vorgestellt und erklärt.

Wie alle modernen Spiele, gibt es im Spiel des Lebens Levels. Man beginnt auf Level eins, und wenn man die Aufgaben dort bestanden hat, darf man ins Level 2. Und in Level 2 braucht man dann die Dinge, die man in Level 1 erworben hat.

Ich habe die ersten Levels letzte Woche einzeln vorgestellt, sie stehen hier noch an der Tafel. Die wiederhole ich jetzt nicht.

Bis in Level 4 schafft es normalerweise jeder gesunde Mensch.

Ab Level 5 bis zum Level 1000 beginnen die Extras. Ins Level 5 schafft es bei weitem nicht jeder Mensch.

Von Level 5 bis 1000 geht es darum, etwas zu erschaffen, was über das eigene Leben hinausreicht.

Was entweder zeitlich über mein eigenes Leben hinausreicht – also was noch wirkt und wichtig ist, wenn ich schon lange tot bin. Ein Vermächtnis. Eine Idee, die von anderen aufgegriffen und weitergetragen wird. Etwas, das mir einen Eintrag bei Wikipedia einbringt. Oder eben ein Schatz im Himmel.

Oder etwas, das räumlich über den Wirkungsraum meines Lebens hinausreicht. Ich sitze in Heidelberg und verändere die Welt. Ich bete in Heidelberg, dass in China ein Sack Reis umfallen soll, und dann klingelt das Telefon, es ist jemand aus China dran und fragt, was das soll und ob ich bitte damit aufhören kann.

Und ich habe letzte Woche schon erklärt, wie man das Spiel des Lebens spielt. Nämlich nicht,

- indem man gegen einen Ball tritt,
- oder indem man würfelt,
- oder indem man die Schlossallee kauft,
- sondern indem man Probleme löst.

Diese Welt ist, weil sie eine gefallene Welt ist, gestopft voll mit Problemen. Der Teufel hat eine veritable Machtbasis in dieser Welt, und das führt zu einer unendlichen Menge von Problemen.

Und die Aufgabe der Spieler beim Spiel des Lebens ist, Probleme zu lösen. Und jedes gelöste Problem bringt uns ins nächste Level.

Und ich habe schon erklärt, wie dieser Sprung ins nächste Level funktioniert. Oder eben nicht funktioniert.

Wenn man mit einem Problem konfrontiert ist, hat man immer zwei Möglichkeiten und kein bisschen mehr: Lösen oder ablenken.

Ich habe letzte Woche schon an zwei Beispielen gezeigt, wie das funktioniert.

Und es gibt wirklich immer nur zwei Möglichkeiten: entweder man löst das Problem, oder man findet einen Grund, warum man es selbstverständlich nicht lösen kann und warum man jetzt erstmal die Blumen gießen und eMails abrufen muss oder warum morgen ja auch noch ein Tag ist.

Nun gibt es ja aber im Leben auch recht komplizierte Probleme. Schon allein deshalb, weil das Spiel des Lebens eben so programmiert ist, dass es ausgesprochen verwurschtelt ist und viele Knoten hat und die Probleme manchmal aufgebaut sind wie ein undurchdringlicher Urwald.

Und dann steht man vor den Problemen, und der Prediger in der Gemeinde sagt, man soll sie lösen. Aber die Probleme sind so komplex und in ihrer Wechselwirkung so unüberschaubar, dass man gar nicht weiß, wie man anfangen soll.

Und für solche komplexen Probleme gibt es im Spiel des Lebens Cheats.

Für die Leute, die keine Computerspiele spielen, muss man erklären, was Cheats sind.

to cheat heißt auf Englisch eigentlich „betrügen“ oder „schwindeln“. Aber bei online-Spielen wie dem Spiel des Lebens geht diese Übersetzung nicht mehr, und die Wörterbücher übersetzen darum das englische Wort „Cheats“ mit dem deutschen Wort „Cheats“. Es gibt nämlich kein deutsches Wort dafür.

Ein Cheat ist eine in ein Computerspiel eingebaute geheime Regel.

Also man hat ein Computerspiel, und man hat, wenn es gut geht, eine Anleitung. Und in der Anleitung steht drin, wie das Spiel funktioniert, und wie man ins nächste Level kommt, und welche Schätze es gibt und wie man die Schätze finden kann und all das, was man braucht, um das Spiel vernünftig spielen zu können. Also die Regeln, die stehen in der Anleitung.

Und dann gibt es Regeln, die sind geheim. Die gibt es aber. Der Programmierer hat sie in das Computerspiel eingebaut. Jeder, der das Spiel spielt, hätte theoretisch die Möglichkeit, diese Regeln zu benutzen. Aber sie sind ja geheim. Der Spieler kennt sie nicht. Sie stehen in keiner Anleitung. Also kann man sie auch nicht anwenden.

Aber irgendwann spielt jemand das Spiel, und drückt aus Versehen oder aus Hilflosigkeit die Tasten Steuerung, Windows und ö gleichzeitig, und plötzlich hat seine Spielfigur einen Löwen als ständigen Begleiter, der ihn vor allen Feinden schützt.

Diese Tastenkombination und der dazugehörige Löwe standen in keiner Anleitung, niemand außer dem Programmierer hat es gewusst, aber die Regel war die ganze Zeit vorhanden, sie hätte die ganze Zeit funktioniert – wenn man von ihr gewusst hätte, und wenn man sie angewendet hätte.

Bei dem Spiel „Transport Tycoon“ kann man mit einem Löwen nichts anfangen, aber dort

gibt es einen Cheat, mit dem kann man seinen eigenen Kontostand um 20 Millionen Euro erhöhen.

Und es ist kein Betrug, wenn man diese Cheats benutzt, denn sie nicht so wie beim Kartenspiel, wo man ein zweites Kreuz Ass im Ärmel hat, oder wo man die Karten gekennzeichnet hat. Die geheimen Regeln sind ja schon im Spiel drin, jeder könnte sie benutzen – wenn er sie denn wüsste.

Und solche Cheats sind dafür da, dass sie einem das Spielen leichter machen. Dass man leichter gewinnen kann.

Und so gibt es auch für das Spiel des Lebens eine Anleitung. Im Normalfall haben wir die Regeln von unseren Eltern vermittelt bekommen. Unsere Eltern und unsere Umwelt haben uns erklärt und vorgemacht, wie das Spiel des Lebens funktioniert. Wie man gewinnt. Wie man das erreicht, was man erreichen will. Was wertvoll ist. Was erstrebenswert ist. Wie man richtig lebt, den Regeln entsprechend.

Besser als die Anleitung unserer Eltern und Erzieher ist die Anleitung Gottes. Die Bibel. Die ist von **dem** geschrieben, der das Spiel des Lebens auch programmiert hat. Der sich also sehr viel besser damit auskennt als alle anderen Menschen, die uns im Laufe der Jahre die Regeln erklären wollten.

Und jetzt stehen wir da und haben große Probleme. Und wenn wir ins nächste Level kommen wollen, müssen wir sie lösen. Wenn wir sie nicht lösen, bleiben wir im gleichen Level, erwerben keine neuen Fähigkeiten und werden mit den ungelösten Problemen wieder und wieder konfrontiert.

Aber wir können die Probleme ja nicht lösen. Denn die anderen sind ja für die Probleme verantwortlich. Der Mensch, der so schwierig ist. Der Mensch, der so stur ist. Der Mensch, der es einfach nicht blickt. Der Autofahrer, der zu dämlich zum Fahren ist. Die Regierung, die untaugliche Gesetze macht. Der Zeitgeist, der uns gewisse Dinge nicht erlaubt. Die Mosaik-Gemeinde, die unserer Gemeinde das Wasser abgräbt. Meine Eltern, weil sie solche Fehler in meiner Erziehung gemacht haben. Das Schicksal, das mir die Krebserkrankung anhängt. Der Chef, der mich entlassen hat, oder die Kollegin, die mich mobbt. Mein Partner, der irgendwas nicht unterlässt, obwohl er genau weiß, dass mich das rasend macht.

Die alle sind verantwortlich für die Probleme. Und darum kann ich die Probleme gar nicht lösen. Aber ich komme somit natürlich auch nicht ins nächste Level.

Und jetzt kommt der Cheat. Die geheime Regel, die Gott in das Spiel des Lebens eingebaut hat, damit wir Probleme lösen können und ins nächste Level kommen.

Aber wie gesagt, das ist ein Cheat, der ist nicht offiziell, das ist eine **geheime** Regel, posaunt die also bitte nicht in der Gegend rum.

Der Cheat, den Gott ins Spiel des Lebens eingebaut hat, damit wir alle Probleme lösen können, lautet: „Ich bin verantwortlich.“

Und wenn ein römischer Soldat kommt und mich zwingt, eine Meile mit ihm zu gehen und

dabei sein Gepäck zu tragen, dann bin ich verantwortlich für das, was jetzt geschieht. Nicht der böse Soldat ist verantwortlich, sondern ich. Für das, was jetzt passiert, also für das was ich jetzt mache, bin ich ganz allein verantwortlich. Und für das, was ich jetzt denke, bin ebenfalls **ich** verantwortlich. Und weil **ich** verantwortlich bin und nicht der Soldat, darum hat die Bergpredigt auch keine Anweisung für den Soldaten, sondern für mich.

Und wenn einer mir den Mantel nehmen will, was ungerecht und gegen die Gesetze ist, dann bin ich verantwortlich. Nicht der Räuber oder Betrüger oder Erpresser. Für das, was jetzt passiert, bin ich verantwortlich. Für mein Handeln und für mein Denken. Die Gestaltung dieser Situation obliegt mir. Und zur Rechenschaft gezogen werde **ich**. Und weil **ich** verantwortlich bin und nicht der Räuber Betrüger Erpresser, darum gibt es in der Bergpredigt eine Anweisung für **mich**, nicht für den Kriminellen.

Und wenn **ich** verantwortlich bin, kann ich das Problem auch lösen. Solange wie ich das Opfer bin, kann ich natürlich nichts tun.

Und wenn eine Krebserkrankung entschieden hat, sich in meinem Leben breit zu machen, ist es allein meine Verantwortung, was jetzt passiert.

Ob ich auf die Krebsdiagnose reagiere, indem ich meine ganze Welt zusammenstürzen sehe und dem Verlust meiner Lieben ins Auge sehe und alles Elend der Welt sich in meinem Leben kumuliert und meine Hoffnung schwindet und die Angst mein Leben beherrscht – oder ob ich wie Senator McCain nach der Entdeckung eines Hirntumors twitterte: Freut Euch nicht zu früh, in einer Woche bin ich wieder da! - das liegt in meiner Verantwortung.

Ob ich nach einem Schicksalsschlag mich der Verzweiflung hingeebe oder zu Gott sage: „Da bin ich jetzt aber gespannt, wie Du das zu meinem Vorteil drehen willst“, das liegt in meiner Verantwortung.

Und darum gibt es Gericht. Die Existenz eines göttlichen Gerichts ist nichts anderes als der Hinweis auf meine Verantwortlichkeit.

Ich werde zur Rechenschaft gezogen. Für das was ich tue, und für das, was ich unterlasse.

Und wir haben uns bei den Basis-Themen in der Bibelstunde alle die Bibelstellen angeschaut, wo das nicht verlöschende Feuer, das Zähneklappern und der Wurm, der nicht stirbt, angedroht werden.

Wir hatten mehr als 4 Seiten Bibelstellen mit nicht verlöschendem Feuer, mit Zähneklappern und dem haltbaren Wurm. Und in allen diesen Bibelstellen wurden **die Gläubigen** bedroht, nicht die Ungläubigen.

Es gibt nur ganz hinten in der Offenbarung eine einzige Stelle, wo man es auch so interpretieren kann, dass das ewige Feuer auch für Ungläubige gilt. Die restlichen 20 Stellen bedrohen Gläubige, nicht Ungläubige.

Denn Gott ist der festen Überzeugung, dass die Gläubigen die Verantwortlichen sind.

Und wenn es ein Problem gibt, legt Gott die Verantwortung für die Lösung in die Hände der

Gläubigen, nicht der Ungläubigen.

Und warum erlaubt Gott sich diese Frechheit, die Gläubigen verantwortlich zu machen, obwohl die Gläubigen doch die Lieben sind und der Räuber der Böse ist und der römische Soldat und meine Nachbarin?

Gott erlaubt sich diese Frechheit, weil der Cheat „Verantwortlichkeit“ noch einen Untercheat hat. Also nicht einen Unterschied (Differenz), sondern einen Cheat, der in den Cheat „Verantwortlichkeit“ eingebettet ist und der nur funktioniert, wenn der Cheat „Verantwortlichkeit“ aktiviert ist.

Und dieser Unter-cheat lautet: Mir ist gegeben alle Macht im Himmel und auf Erden.

Oder er lautet: Dem Glaubenden ist nicht unmöglich.

Oder er heißt, wie bei Josua: Ich gebe Euch das gelobte Land. Ich kämpfe für Euch. Aber Ihr übernehmt die Verantwortung.

Gott sagt: Wenn Du die Verantwortung übernimmst, mache ich den Rest.

Wenn Du die Verantwortung dafür übernimmst, das gelobte Land einzunehmen, werde ich für Dich kämpfen.

Wenn Du die Verantwortung übernimmst, steht Dir meine ganze Kraft zur Verfügung.

Und darum funktionieren so viele Gebete nicht, weil man sich aufs Sofa setzt und Gott sagt, **er** sei verantwortlich und **er** soll das Problem lösen. Denn der Soldat hat eine Kalaschnikow und der Räuber ein Messer und der Marlin unglaublich viel Macht. Ich bin ein Opfer, ich bin hilflos, ich kann nichts machen.

Nein, sagt Gott, egal was es ist, die Verantwortung hast immer Du. Und selbst wenn Du ans Kreuz genagelt bist und Dich wirklich als total hilfloses Opfer fühlen könntest. Vater vergib Ihnen, denn sie wissen nicht, was sie tun.

Und wenn ein Christ sich als Opfer fühlt oder als Opfer inszeniert oder als Opfer verhält: Er hat immer unrecht. Und Gott wird ihn zur Verantwortung ziehen.

Weil der Christ die Verantwortung **hat**.

Weil der Gläubige immer der Verantwortliche **ist**.

Denn dem Gläubigen steht die größte Machtfülle der Welt zur Verfügung. Er kann der Verantwortung gerecht werden.

Was ich heute vorgestellt habe, war ein Cheat für das Spiel des Lebens. Eine geheime Regel, die Gott in das Spiel des Lebens reinprogrammiert hat, damit wir das Spiel gewinnen können. Damit wir Probleme lösen können; damit wir ein Level weiterkommen.

Und dieser Cheat lautet: Du bist verantwortlich.

Und der Unter-Cheat lautet: Weil Dir die Macht dazu zur Verfügung steht. Dem Glaubenden ist alles möglich.