



Der Spieler selbst tritt in die Rolle eines Verstorbenen und kann dessen Kräfte anwenden

● ANDREAS NEIDER

Spiel: «Beyond two souls», die Ergründung eines Action-Adventure-Videospiels

«Ich wurde konfrontiert mit dem Tod eines Familienangehörigen, was ein Schock für mich war, und wollte in dem Computerspiel «Beyond two souls» den Tod anders darstellen, ihn als eine physikalische Realität erscheinen lassen», so David Cage, der Schöpfer eines neuen Computerspiels, das im Oktober 2013 weltweit veröffentlicht wurde. Über eine Millionen Mal ist dieses in vieler Hinsicht umwerfende Spiel, das zugleich eine neue Dimension des spirituellen Materialismus eröffnet, seither verkauft worden. ■ Erzählt wird die Geschichte eines Mädchens, das über paranormale Fähigkeiten verfügt, weil es von ihrem verstorbenen Zwillingbruder Aiden begleitet wird. Jodie, so heißt das Mädchen, kann mit ihrem verstorbenen Begleiter Kontakt aufnehmen und dadurch in der physischen Welt heilsame, aber auch zerstörerische Wirkungen erzeugen, für die sich bald der amerikanische Geheimdienst zu interessieren beginnt. Er verführt Jodie dazu, sich in seine Dienste zu stellen. Nur mit Mühe und unter Einsatz ihrer helllichtigen Fähigkeiten gelingt es ihr, sich von der CIA zu befreien. Diese hat aber durch sie mittlerweile ebenfalls Zugang zur Welt der Verstorbenen und nutzt diese für ihre zerstörerischen Zwecke aus. Jodie wird nun

vom Militär verfolgt, wodurch die Gewalt immer mehr zunimmt, die sie und ihr verstorbener Helfer einsetzen müssen. ■ «Ich habe angedeutet, wie diejenigen Menschen, welche in der Gegenwart hier auf dem physischen Plane vorzugsweise nur aufnehmen Vorstellungen, die aus der Sinneswelt kommen, ... nach ihrem Tode gewissermaßen gebunden sind an eine Umgebung, welche noch stark hereinfällt in die irdische, in die physische Region, in welcher der Mensch in der Zeit zwischen der Geburt und dem Tode ist. So dass durch solche Menschen ... zerstörende Kräfte innerhalb dieser physischen Welt geschaffen werden.» «Wenn diese Bruderschaften dann ... die Veranstaltung treffen, dass diese Seelen nach dem Tode in den Bereich der Machtsphäre ihrer Bruderschaft kommen, dann wächst dieser Bruderschaft dadurch eine ungeheure Macht zu.»¹ ■ Diese prospektiven Aussagen Rudolf Steiners werden in «Beyond two souls» auf eindrucksvolle Weise in Szene gesetzt. Denn die Spielsteuerung ist so, dass der Spieler einerseits die hellseherischen Fähigkeiten des Mädchens positiv, zum Beispiel lebensrettend, einsetzen kann. Andererseits aber kommt der Spieler dem ständig verfolgten Mädchen aus der Sphäre des verstorbenen Aiden zu Hilfe, schlüpft also in die Rolle eines Verstorbenen und kann dadurch die in vielen Computerspielen bekannten zerstörerischen Wirkungen hervor rufen und töten und zerstören. Gleichzeitig wird gezeigt, wie die CIA versucht, sich durch einen mit enormem Aufwand technisch-materiell aufgebauten «Kondensator» Zugang zur und damit die Herrschaft über die Welt der Verstorbenen zu verschaffen. ■ Die amerika-

nische Medienbranche hat das, was Rudolf Steiner «spirituellen Materialismus» genannt hat, schon seit Jahrzehnten immer weiter entwickelt, zunächst in Filmen, in denen an die physische Realität gefesselte Verstorbene zerstörerische Wirkungen entfalten.² In «Beyond two souls» aber tritt nun der Spieler selbst in die Rolle eines Verstorbenen und kann dessen Kräfte positiv, aber auch in zerstörerischer Weise wirksam anwenden und miterleben. Das Übersinnliche erscheint dabei ständig in materialisierter Form wie schon im angloamerikanischen Spiritismus des 19. Jahrhunderts. ■ Die jugendlichen Spieler sind fasziniert von der hyperrealistischen Grafik und der übersinnlichen Suggestion dieses Spiels, den Figuren, die durch reale Schauspieler animiert wurden, der düsteren Szenerie, in der es nur selten Tag wird, und der Spielsteuerung, bei der einmal gefällte Entscheidungen nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Keine leichte Kost, sondern ein extrem düsteres, durch den nichtlinearen Handlungsverlauf spannungsgeladenes, spiritistisch inspiriertes und in alternativen Handlungsabläufen gestaltetes Gameplay. ■ Dass die Jugendlichen dabei mit der Realität der geistigen Welt, der Welt der Verstorbenen konfrontiert werden, ja aus ihrer Perspektive agieren, diese Welt dabei aber eben in Dunkel getaucht und auf materialistische Weise verzerrt wird, bemerken das die Jugendlichen? Jodie selbst scheint es am Ende zu realisieren. Die letzte Szene führt sie tatsächlich in den Bereich des Nachtodlichen, von wo aus sie versucht, die tragisch-materialistische Gefesseltheit der Menschen aufzulösen. Sie kommt im Nachtodlichen schließlich in Berührung mit ihrem eigenen Vorgeburtlichen und begegnet damit einer höheren geistigen Wirklichkeit. Zeigen sich damit Bilder einer Einweihung? ■ «Beyond two souls» konfrontiert uns mit einer für unsere Zukunft entscheidenden Frage, denn hier geht es um die Art und Weise, wie wir uns dem Übersinnlichen gegenüber verhalten und ob der Zugang zum Übersinnlichen eröffnet oder verstellt wird. Die neue Dimension, die der von Amerika ausgehende spirituelle Materialismus hiermit erreicht hat, fordert anthroposophisch orientierte Eltern und Pädagogen heraus, mit den spirituellen Tatsachen des Lebens nach dem Tode und der Reinkarnation nicht länger hinter dem Berg zu halten, sondern das Gespräch mit den Jugendlichen über die eigentliche spirituelle Dimension unseres Lebens auf der Erde zu suchen.

¹ Rudolf Steiner in zwei Vorträgen vom 16. und 18. November 1917, in «Der elektronische Doppelgänger», hrsg. von Andreas Neider. ² Siehe dazu das Buch des Autors «Der Mensch zwischen Über- und Unternatur», Stuttgart 2012.