

## **Das Leben ist ein Traum gleich einem Kinofilm oder Computerspiel**

*Das menschliche Leben aus erleuchteter Sicht oder warum auch das System Mensch von der bewussten Verbindung mit Gott, dem Selbst, profitiert...*

Wichtig: Folgend versuche ich zu beschreiben, was eigentlich nicht zu beschreiben ist. Jede Beschreibung davon ist immer unvollkommen und höchstens eine grobe Annäherung! Dennoch hilft der Versuch zu beschreiben oft zu erkennen. Und somit unternehme ich hiermit den Versuch.

### **A) Das Selbst ist wie der Zuschauer im Kinosaal:**

In einem Kinosaal sitzen wir und schauen uns einen Film oft voller Begeisterung an. Wir sind ganz eins mit der Handlung und fiebern mit den Charakteren und der Handlung mit. Wir sind emotional beteiligt *und vergessen uns selbst*, unsere Gedanken, unsere Probleme und unseren Körper sehr stark. Manchmal leben wir regelrecht im Film mit und werden somit ganz eins damit.

In Wirklichkeit jedoch, findet ein Film an der Leinwand statt und wir sitzen lediglich im Kinosaal. *Wir sind nur die Zuschauer von etwas, was in Wirklichkeit nie stattfindet*, sondern nur auf der Leinwand abläuft.

Die Gefühle der Personen, die wir miterleben, sind nicht die Gefühle der Personen, sondern unsere eigenen Gefühle.

Wir selbst jedoch, der Zuschauer im Kino, bleiben in Wirklichkeit *unverändert*, auch wenn an der Leinwand beispielsweise das Blut „in Strömen fließt“, sich emotionale Tragödien abspielen oder ganze Kontinente untergehen.

Und oft erleben wir, dass wir im Film sozusagen Partei ergreifen und wir uns mit dem dargebotenen Inhalt identifizieren. Wir freuen uns, wenn im Film das Liebespaar zusammenfindet oder der Held das Böse besiegt. Wir bekommen Angst, wenn der Held oder die Heldin im Film in großer Gefahr ist, seine bzw. ihre Liebe gefährdet ist, und der Held vom Tod bedroht ist. Diese Eigenschaft der *Selbstvergessenheit* von uns nennt man Identifikation.

Wir können durch unsere Identifikation mit den Filmpersonen allerdings nichts ausrichten. Die Handlung des Films ist bereits *vorgegeben* und auch das Ende steht schon fest. Dennoch glauben wir manchmal, durch unser „Mitfiebern“ etwas an der Geschichte beeinflussen zu

können. „Mach das oder jenes, mach das bloß nicht“ wollen wir dem Helden oder der Heldin im Film zurufen...

Wenn wir uns aber bewusst werden, dass wir im Kinosaal als Zuschauer sitzen und den Film lediglich anschauen, lässt die Dramatik des Films spürbar nach. Wir können auch auf diese Weise zusehen, jedoch werden wir nicht mehr ganz so sehr von der Handlung im Film mitgerissen.

Im echten Leben ist es genauso, wie im Film, nur dass wir uns oft ein ganzes Leben nicht daran erinnern, dass wir eigentlich der unbewegte Zuschauer – *das Bewusstsein* – sind.

Wir identifizieren uns so stark mit der Handlung des Films des Lebens, dass wir uns selbst nicht mehr spüren. Wir glauben, wir sind die Filmperson und haben Angst.

**Oft erwachen wir erst am Ende des Films, mit dem Tod, aus dem Traum auf.** Wir werden regelrecht „rausgerissen“ und werden uns bewusst, dass wir eigentlich die ganze Zeit nur geträumt hatten.

Wir waren identifiziert mit einer Person, die wir niemals waren und einer Handlung, die uns niemals wirklich passiert ist und wir erkennen, dass viele unserer Ängste eigentlich sehr unnötig waren, denn wir selbst waren tatsächlich stets *in keiner Weise gefährdet*.

Tatsächlich ist das Leben sogar eher noch wie eine *interaktive DVD*. Der Film kann beliebig oft wiederholt werden, es gibt alternative Handlungen und Enden und unsere Selbsterkenntnis als Bewusstsein hat auch Einfluss auf den Filmverlauf. Die Spielfigur, der Traum, entsteht aus uns selbst und wenn wir uns selbst erkennen, wird ein schönerer Traum möglich. Ein verspielter Traum, der uns selbst, –nun bewusst– widerspiegelt.

*Da es eine Zeit nur im Film gibt* und alle möglichen und denkbaren Filme stets aus uns selbst, dem *zeitlosen Bewusstsein*, entstehen –gleich einem Traum– *geht es um nichts* und es wird auf der Ebene von uns selbst *keinerlei „Fortschritt“* oder Entwicklung erzielt.

*Alles ist immer schon da...*

## **B) Das Selbst ist wie der Spieler im Computerspiel**

Das Leben ist nicht nur wie ein Film, es ist auch wie ein Computerspiel.

Im Computerspiel schlüpfen wir in die Rolle eines Helden oder einer Heldin.

Oft geht der Held im Spiel durch eine Geschichte durch und macht eine Entwicklung durch.

Fähigkeiten verbessern sich und Entscheidungen im Spiel verändern den Ausgang der Handlung.

Alle möglichen Entwicklungen, Handlungen und Enden sind jedoch von Anfang an im Programmiercode des Computerspiels integriert und gewissermaßen als Rahmen vorgegeben.

Das Computerspiel kann auch beliebig oft wiederholt werden, immer dann wenn wir die „*Traummaschine*“, d.h. den Computer anschalten und das jeweilige Spiel auswählen.

Wenn wir den Computer abschalten, ist das Spiel vorbei und nicht mehr relevant. Wir sind wieder bei uns selbst angekommen.

Im Computerspiel können wir immer wieder von neuem anfangen. Man muss den letzten Spielstand einfach nur laden und los geht es. *So ist es auch in echt, denn es gibt in Wirklichkeit keine (Spiel-)Zeit...*

Der Tod unserer Spielfigur berührt uns -den Spieler- außerdem nicht, denn *wir selbst bleiben ja stets am Leben.*

Im Spiel, in der Simulation, trauen wir uns viele Dinge, die wir uns im „realen Leben“ nicht trauen würden.

Wir haben vergessen, dass das reale Leben auch nur ein „Computerspiel“ ist und wir – wer wirklich sind– niemals sterben können. Im „realen Leben“ sind wir deshalb oft sehr defensiv und ängstlich. Wir fürchten den Tod der Spielfigur, die wir fälschlicherweise für uns selbst halten.

Das Computerspiel wird anstrengend, langweilig und eintönig, wenn wir im Spiel vergessen, dass wir der Spieler sind und nicht die Spielfigur. Denn neue, unvorhergesehene, aufregende und vielleicht auch gefährliche Handlungen werden wir nur dann spielen, wenn wir wirklich wissen, dass uns selbst nichts dabei passieren kann (was ja tatsächlich auch so ist...).

Im Computerspiel steigt die Spielfigur Levels auf. Ihre Fähigkeiten werden besser und besser. Wenn man z.B. einen Magier in „*World of Warcraft*“ spielt, lernt man neue Zaubersprüche und bekommt immer tollere Ausrüstungsgegenstände. Viele Menschen nehmen diese *vergänglichen Dinge und Entwicklungen* in Online-Multiplayer-Computerspielen tatsächlich sehr ernst. *„Ich habe mich sehr gut entwickelt, ich bin weiter als du, ich bin sehr reich“.* So fühlen dort viele Menschen.

**Wenn wir den Computer ausschalten, verschwindet die Computerspielewelt wieder im „Nirwana“. Nichts bleibt von den angesammelten Fähigkeiten, der Macht, dem Status und dem Besitz der Spielfigur, mit der wir uns identifiziert haben. Wir haben nur geträumt – nichts, aber auch wirklich gar nichts, bleibt übrig in der Realität.**

Die Computerspielfigur hat sich entwickelt, ist gealtert, hat Liebschaften gehabt, hat versagt, gesiegt, getötet, gewonnen, war traurig, glücklich, hatte Schmerzen, Hunger, brauchte Schlaf, hatte Kinder, war verheiratet, machte Karriere etc. etc.

Wir selbst waren **vor** dem Spiel davon unberührt, wir waren **während** des Spiels davon unberührt und **nach** dem Spiel davon unberührt. *There is no time at all...*

Für uns selbst hat keine Entwicklung stattgefunden. Wir sind unverändert!

## **Selbsterkenntnis erlaubt einen anderen Traum als ein Leben in Angst**

Wir haben „als Menschen“ viel davon, wenn wir uns erinnern, dass alles nur ein Spiel ist.

Es geht wirklich um nichts, alles ist immer schon da. Nichts geht je verloren.

Alles was scheinbar ist, wird nur aus uns, dem Bewusstsein, „*abgerufen*“. Wir sind das Bewusstsein, das alles enthält, alle unsere Träume sind aus uns. Wir enthalten dabei auch den Menschen, der wir gerade sind – mit allen Begrenzungen. Da gibt es keine Trennung...

**Die Frage ist: Wollen wir ein Spiel spielen das auf der falschen Annahme beruht, dass wir tatsächlich eine *sterbliche Spielfigur* sind, oder wollen wir *so befreit spielen wie es in Wirklichkeit ist* (gleich dem Computerspiel)?**

**Wenn die Aufmerksamkeit wieder dahin geht, was ewig ist und unvergänglich, und weg von der ständig wechselnden Handlung im Außen, können wir uns wieder daran erinnern wer wir sind!**

Dieses Erinnern, wer wir wirklich sind wird „*Erleuchtung*“ genannt.

**Es ist bereits hier, du musst nur genau hinsehen!**

In Liebe zum Selbst,

Euer Damodar Bernhard Goller

--

## **DIE GEMEINSCHAFT VON ERDE UND GEIST**

*Forum und Netzwerk zum Aufbau der neuen Menschheit*

Homepage: <http://www.erde-und-geist.de>

--

### **BESTIMMUNGEN ZUR WEITERGABE VON INHALTEN:**

Das Copyright des Newsletters liegt bei Damodar Bernhard Goller©.

Die Weitergabe und Vervielfältigung des Newsletters und der beigefügten Texte ist ohne weiteres Nachfragen für nicht-kommerzielle Zwecke unter folgenden Bedingungen ausdrücklich erlaubt:

Die Inhalte werden ungekürzt und unter der Angabe von Damodar Bernhard Goller als Autor und Inhaber der Urheberrechte weitergegeben und ein Hinweis auf die Homepage des Urhebers <http://www.erde-und-geist.de> wird zugefügt, falls noch nicht bereits enthalten.

Ein Zitieren ohne Hinweis auf den kompletten Text ist nicht zulässig.

Jede kommerzielle Nutzung der Inhalte ist untersagt und bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Autors.

Ältere Inhalte der Newsletter finden Sie auf der Erde-und-Geist-Homepage.

--

Erde und Geist auf Twitter: [http://www.twitter.com/Erde\\_und\\_Geist](http://www.twitter.com/Erde_und_Geist)



Erde und Geist auf Facebook: <http://www.facebook.com/bernhard.goller>



--

Organisation:

Bernhard und Veronika Goller

Adresse:

Bernhard und Veronika Goller

Guntherstraße 43

D-90461 Nürnberg

Deutschland

Tel.: ++49-(0)911-4624103

Fax: ++49-(0)911-4624661

Mobile: ++49-0179-4956907

Wenn du nicht mehr von uns per E-Mail informiert werden möchtest:

Schreibe uns eine leere E-Mail mit "Unsubscribe" im Betreff.