Das Spiel zum Leben

Autor(en): **Riklin, Adrian**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **5 (1998)**

Heft 53

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-885702

Nutzungsbedingungen

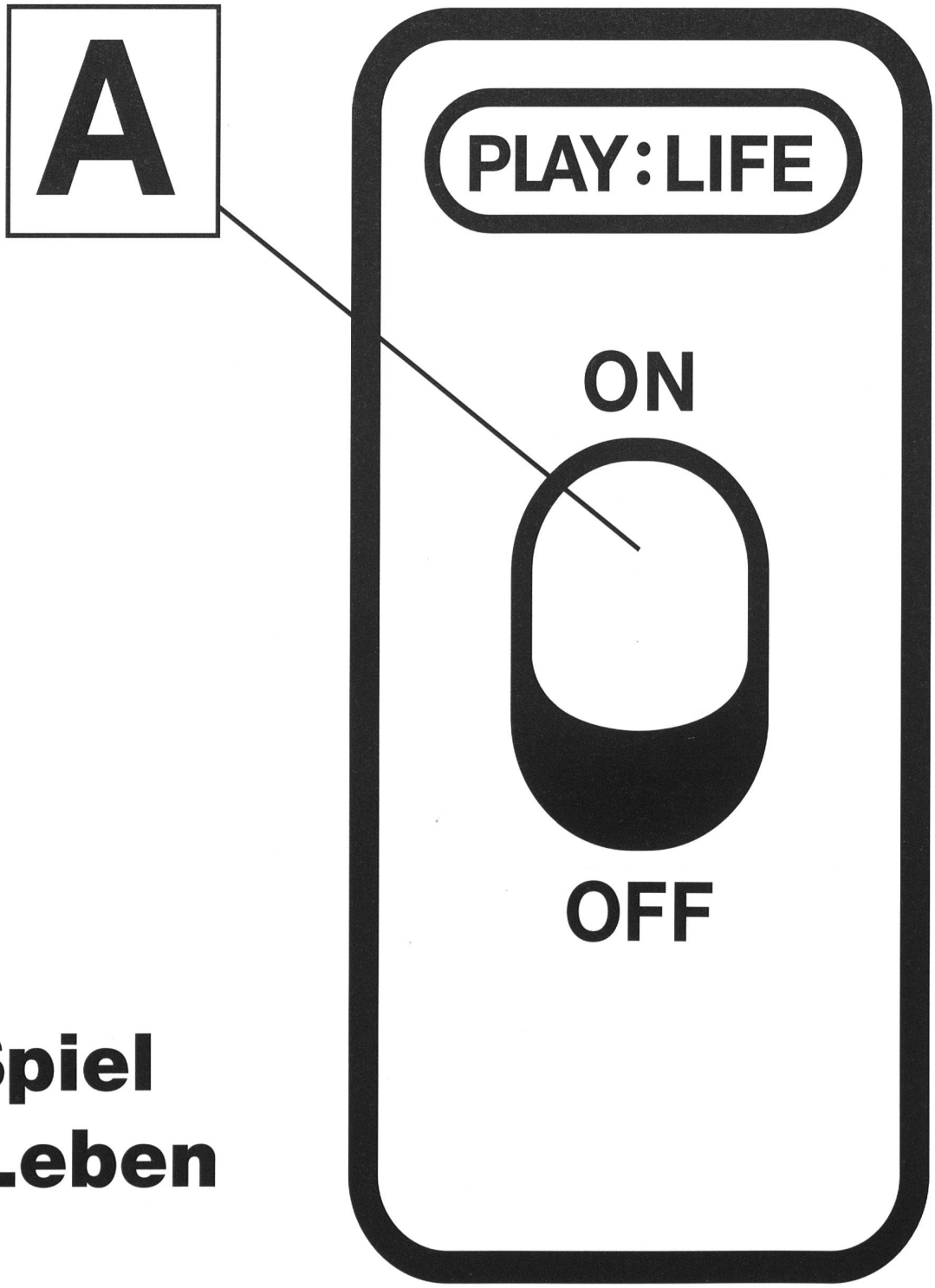
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

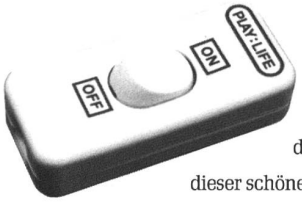
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

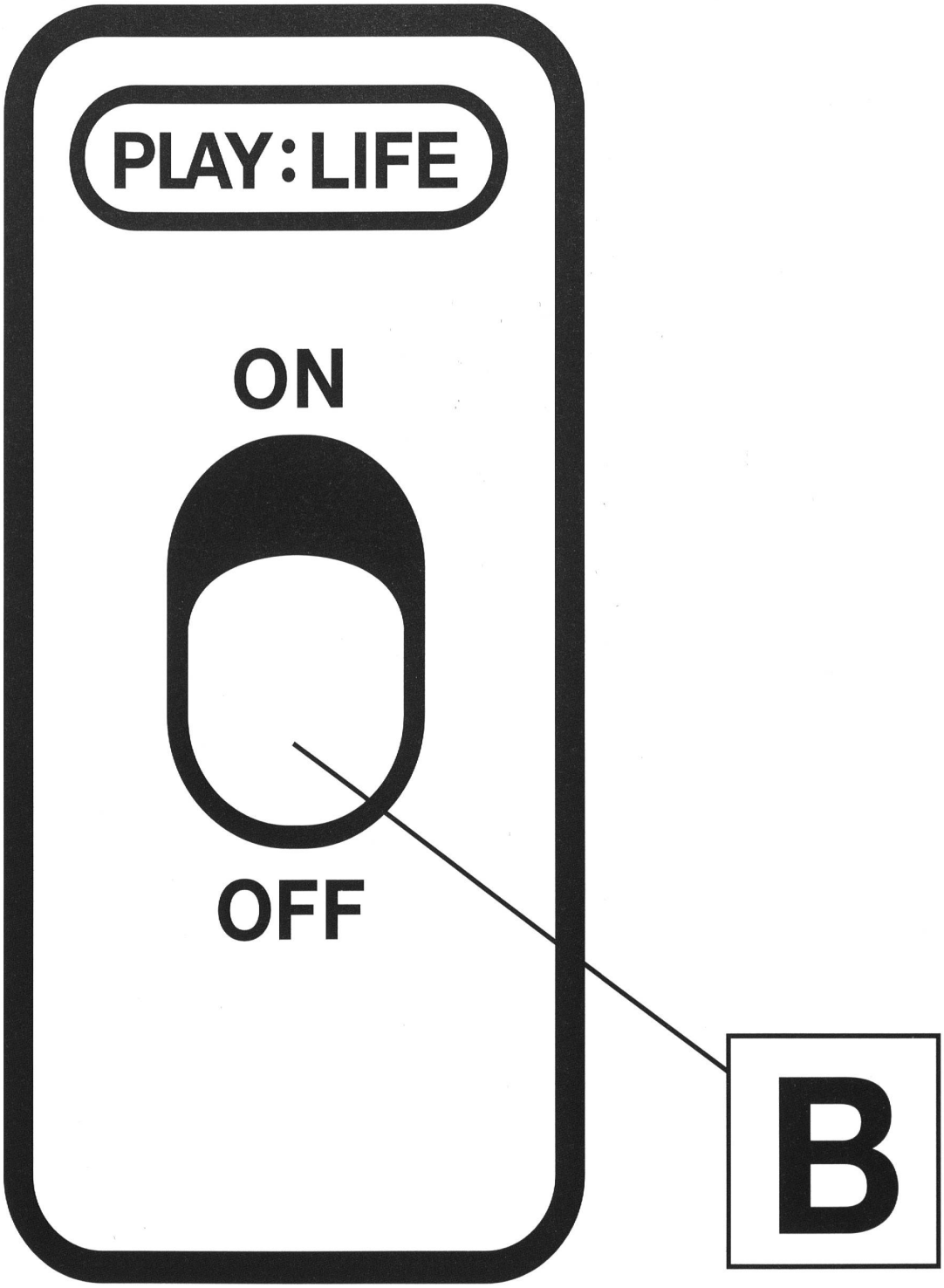


Das Spiel zum Leben



Etwas Gescheiteres kann einer doch nicht treiben in dieser schönen Welt, als zu spielen», sagte schon Henrik Ibsen. Und fügte hinzu: «Mir kommt das ganze Leben wie ein Spiel vor». Baudelaire wiederum behauptete auf typisch französische Art: «Das Leben hat nur einen wirklichen Charme: den Reiz des Spiels». Eine andere Defintion stammt von Ludwig Goldscheider, der im Spiel «die heiterste Form von Verzweiflung» sieht .

«Play:Life», dem Spiel, das Claudia Blum, Oliver Heitz, Christof Täschler und Thomas Schoerghofer vom Grafikatelier Kabeljau erfunden haben, liegt ein so einfacher wie philosophischer Gedanke zugrunde: In einer Zeit, da in Form von Filmen, Computertechnik und elektronischen Medien fleissig Realität simuliert und dadurch eine zweite, virtuelle Realität hergestellt wird, beginnen sich die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Fiktion zu verwischen. Anstatt nun aber an dieser Hysterie teilzunehmen und ebenfalls eine täuschend echte künstliche Realität zu basteln, haben die Kabeljau-Leute den Spiess umgedreht: Auf der Suche nach dem realistischsten virtuellen Spiel haben sie sich aufs naheliegendste zurückbesonnen: Nicht das Spiel wird zur (Pseudo)Realität, sondern die Realität zum Spiel. Daraus entstanden ist ein Spiel, das bereits weltweit gespielt wird. «Tamagotchi für Intellektuelle mit hohem Suchtfaktor», nannte



es eine begeisterte Spielerin per Postkarte.

«Wer ins Spiel eintritt, muss spielen», lautet ein türkisches Sprichwort. Dies gilt fürs Leben ebenso wie für das Spiel. Je nach dem, wonach einem gerade der Sinn steht, befindet man sich im Spiel oder im wirklichen Leben. Sobald der Spieler «on» drückt, befindet er sich auf der Spielebene. Indem er das Leben nun als Spiel wahrnimmt, findet er zu einer anderen Wahrnehmung und Einstellung. Schliesslich ist Spielen ja auch ein «Experimentieren mit dem Zufall» (Novalis). Das Besondere an «Play:Life»: Ein allfälliger Sinn des Lebens lässt sich problemlos ins Spiel projizieren. Worin dieser besteht, bleibe dahingestellt. Dafür gibt's eine ganz einfache Antwort auf die Frage nach dem Sinn der Spielregeln. Und die stammt von Aurel Schmidt: «Wer die Spielregeln aufstellt, gewinnt auch. Das ist der Sinn der Spielregeln».

Adrian Riklin

SPIELANLEITUNG
«PLAY:LIFE» beginnt, wenn der Spieler den Schalter auf "ON" stellt. [A]
Indem der Schalter auf "OFF" gestellt wird, wird der Spielmodus temporär verlassen. [B]
Das Spiel wird fortgesetzt, wenn der Schalter erneut auf "ON" gestellt wird. [A]

SPIELREGELN
1) Der Spieler spielt das Spiel nach seinen eigenen Regeln
2) Erlaubt ist alles, was der Spieler für richtig hält.
3) Jeder Spieler hat nur ein Leben.

ZIEL
Ziel des Spiels ist es, durch ein möglichst intensives Spiel möglichst viele Bonus-Punkte zu sammeln. Der Spieler stösst während des Spielverlaufs auf Situationen, die ihn daran hindern, Punkte zu sammeln und/oder ein intensives Spiel zu spielen. Bestimmte Situationen gefährden sogar das Leben des Spielers.
Der Reiz des Spiels besteht nicht zuletzt darin, diese Situationen so zu meistern, dass der weitere Spielverlauf dadurch verbessert wird.

SPIELENDE
Wenn der Spieler während des Spiels sein Leben verliert, endet das Spiel.

«PLAY:LIFE», das Spiel zum Leben, kann für Fr. 5.– bei Kabeljau bestellt werden.

BESTELLCOUPON

☐ Ich möchte ein «PLAY:LIVE» haben.

Diesen Coupon ausfüllen und zusammen mit SFR 5.– (oder mehr) in ein Couvert legen und an folgende Adresse senden:

KABELJAU
«PLAY:LIFE»
EISENGASSE 1
9000 ST. GALLEN
SCHWEIZ

Name:

Vorname:

Adresse:

ASK : QUESTION

www.kabeljau.ch/playlife

In diesen Tagen wird auf dem Internet das «Orakel zum Spiel» eröffnet. Hier findest Du auf jede Frage eine Antwort.
P.S. Je präziser die Frage, desto konkreter die Antwort.

© kabeljau 1998

Kostenexplosion?

Mit Mietanlagen von
R+R SonicDesign
haben Sie die Kosten
für Beschallungstechnik
im Griff:
Exakt kalkulierbare
Resultate zu spitz
gerechneten Preisen!

R+R SonicDesign AG

Beschallungstechnik

Walenbüchelstrasse 21
CH-9001 St.Gallen
Telefon 071-278 72 82
Fax 071-278 72 83

«thrilleling»

Der Draht zum Saiten-Inserat

Gewinnen Sie:
Mehr Aufmerksamkeit!

In über 5000 Ostschweizer Haushalten, Schulen und Restaurants. Macht gegen 20000 Leserinnen und Leser. Mit Mehrfach-Pick-up und nachhaltiger Wirkung.

Wenn das kein Grund ist, sofort im Saiten zu inserieren! **071 222 30 66.** Anruf genügt. Und schon können Sie auf unseren Saiten spielen.