

Die Spielregel 2050 ermöglicht eine genaue Unterscheidung der Einzelwesen in Nutzer oder Waren des Spielwerks. Alles was darin gemacht werden kann, unternehmen die Spielwerker also entweder als Benutzer oder als Ware. Einzig als Nullen können sie sich höchstens vorübergehend in einem ungewissen Raum befinden. Dauerhafte Nullen sind wegen der Dynamik des Spielwerks daher eher unwahrscheinliche und nur kurz auftretende Erscheinungen.

Jeder kann in jeden Bereich gelangen. Keiner verbleibt – zumindest den Regeln und den Möglichkeiten nach – endgültig und dauerhaft als reiner Nutzer oder bloße Ware im Spielgeschehen. Grundsätzlich gilt als Spielregel, dass alle teilhaben und mitmachen müssen. Ruheräume oder Ruhezonen gibt es nicht wirklich. Denn ein Prinzip herrscht immer, nämlich dass Bewegung, Fortschritt und Austausch erforderlich sind. Sich zu bewegen, ist oberstes Gesetz. Sich bewegen können und müssen, verursacht aber allemal Kostenpunkte für mindestens zwei Spielwerker.

Es entstehen Eingangskostenpunkte und Ausgabekostenpunkte für jede Situation, die sich überhaupt ereignen kann, dazwischen ist nichts möglich. Nur Ja oder nein, 0 oder 1. Sämtliche Kostenpunkte innerhalb eines Territoriums werden ununterbrochen miteinander verrechnet und verbucht. Die Dynamik des Netzwerks wird durch die sogenannte Angebot-Nachfrage-Dynamik superchaotisch von vernetzten Rechnern laufend auf dem Stand des Spielwerks gehalten, so wie es sich eben gerade verwirklicht und erscheint. Es kann ein einziges großes Territorium geben oder mehrere untergeordnete unterschiedlicher Größe.

Ein Einzelwesen kann nur solange als Benutzer im Spielwerk mitwirken, wie seine Kostenpunktgesamtzahl im positiven Bereich liegt. Sobald ein Einzelwesen auch nur 1 Negativkostenpunkt in der Gesamtzahl aufweist, ist er oder sie solange absolute Ware für die anderen Nutzer, bis zumindest der Nullbereich erreicht wird. Denn mit einer negativen Gesamtzahl kann ein Spielwerker oder eine Spielwerkerin nicht mehr als Benutzer auftreten und unmittelbar auf das Spielwerk einwirken. Jedoch kann ein Einzelwesen über sein ihm anhängendes Werk und Wirken völlig unerwartet als reine Ware zu beachtlicher Aufmerksamkeit gelangen und wieder Eingangskostenpunkte erzielen.

Alle Spielwerker und Spielwerkerinnen sind mit einem eingepflanzten Mikrochip ausgestattet. Das gesamte Territorium ist mit irdischen und von Satelliten gestützten Navigation- und Überwachungssystemen ausgestattet. Die Bewegungs- und Vernetzungsinformationen strömen dauernd in untereinander vernetzte Rechner ein. Die Spielwerker sind aufgerufen, immer und überall mitzumachen und kooperativ mitzugestalten. Sie müssen sich laufend auf neue und sich verändernde Situationen einstellen. Um dies durchhalten zu können, ist wiederum permanentes Mitmachen unerlässlich, nur so ist es für jedes Einzelwesen möglich, am Ganzen überhaupt teilzuhaben.

Jeder muss sich ständig über aktuelle Wissensstandards informieren. Was „Aus“ ist, bringt kaum noch Kostenpunkte ein, sich zu aktualisieren kostet aber wiederum Kostenpunkte. Die Angebot-Nachfrage-Dynamik bewirkt, dass die Bedeutung jedes Spielwerkers mal steigt und mal abfällt. Somit verändern sich die eigene Wertigkeit und der Stand des Kostenkontos. Kostenpunkte fallen als Eingangskosten oder Ausgabekosten einer Sache oder eines Ereignisses an: Ohne Kostenpunkte läuft nichts. Als Ware verbucht ein Einzelwesen Eingangskosten, als Benutzer Ausgangskosten. Es gibt keine Einzelphänomene mehr. Entweder ein Phänomen hat mindestens zwei Teilnehmer oder es wird aus dem Kanon ausgeschlossen.

Jedoch das Spiel gehorcht nur seiner Dynamik. Es selbst gibt keine Vorschrift für *Wohl* oder *Übel*. Oberster Zwang des dynamischen Spiels ist austauschen zu müssen und keine echten Ruheräume zu gewähren. Denn selbst so genannte Relax- und Wellness-Zonen werden über die Kosten-Nutzen-Analyse im Austausch betrieben.

Es kann für ein Einzelwesen also zwei extreme Dynamiken geben: *Wohl* oder *Übel*. Auch kann sich eines der beiden Extreme für das gesamte Territorium durchsetzen. *Übel* wäre dann beispielsweise für die Mehrzahl der Einzelwesen, wenn viele zu einer absolut negativen Kosten-Nutzen-Analyse gelangen und nur wenige eine gute Kosten-Nutzen-Analyse aufweisen. Im totalen Extremfall und in einem „schlechten“ Territorium hat nur noch ein Einzelwesen alle, oder es hat sogar keines mehr positive Kostenpunkte. In einem „guten“ Territorium weist kein einziger Spielwerker eine negative Kosten-Nutzen-Analyse auf. Hier haben es die Einzelwesen geschafft, in einem permanenten Austausch zueinander zu sein, ohne einen Mitspieler zum bloßen Objekt und zur bloßen Ware werden zu lassen.

Ein Spielwerker oder eine Spielwerkerin kann in äußerst ungünstige Umstände kommen und innerhalb der Angebot-Nachfrage-Dynamik in eine körperliche oder seelische Vernetzungsfalle beziehungsweise Abwärtsspirale geraten. Es ist möglich, dass es ein Einzelwesen nicht mehr in den positiven Bereich der Kosten-Nutzenanalyse schafft, obwohl es durchaus noch gute Kostenpunkte erhält. Diese Kostenpunkte werden in manchem Fall aber nur noch unter besonders günstigen Bedingungen je wieder so ausreichend sein, dass ein Spielwerker erneut zum handlungsfähigen Benutzer wird. Der seelische Zusammenbruch oder körperliche Tod erscheint als individuelles „Aus“ im Gesamtsystem, kann aber unter bestimmten Umständen als positiver Kosten-Ausgleich gegen die negativen Kostenpunkte verbucht werden, indem das Einzelwesen zur vegetativen oder organischen Ware wird.

Block+Chain Spielregel 2050

Die Kostennutzenanalyse läuft gewissermaßen hinter dem Rücken der Einzelwesen unaufhörlich fort. Betritt ein Einzelwesen die Straße, wird genauso der Analyseapparat ausgelöst, wie wenn es in die eigene Wohnung und in den Schlafraum kommt. Im Schlafraum wird beispielsweise, während das Einzelwesen schläft, ein Ruhecheck der Gesundheit durchgeführt. Schlafrhythmus, Tiefe des Schlafes, Schnarchverhalten, Traumphasen sind allesamt von Bedeutung für das Ganze. Es verursacht Ausgangskostenpunkte für den schlafenden Spielwerker und die schlafende Spielwerkerin, es sei denn, er oder sie ist gerade als Testperson im System. Schließlich müssen Spezialisten über die körperliche und geistige Verfasstheit jedes Einzelwesens, von der Versorgungskasse bis hin zum Therapeuten, dauernd auf dem aktuellen Stand sein. Nur so ist es möglich, das ganze Spielwerk unaufhaltsam weiterzuentwickeln.

Kanonausschluss bedeutet, dass keine Kostenpunkte getauscht werden können und sich etwas nicht ereignen kann. Wer keine Eingangskostenpunkte erzielt, läuft Gefahr, in den negativen Bereich der Gesamtanalyse zu geraten. Wer als Ware keinen Wert aufweist, erlangt schließlich keine Eingangskostenpunkte mehr und kann nicht mehr als Benutzer in Erscheinung treten. Die permanente Überwachung der Bewegungen und der Austauschkontakte macht es, wegen der Dynamik und der zunehmenden Vernetzung des gesamten Systems, immer unwahrscheinlicher und ja beinahe unmöglich, dass ein Einzelwesens sich über einen längeren Zeitraum – gewissermaßen unbenutzt vom Ganzen – bewegen kann. Das System strebt an, vollständig in dem Sinne zu sein, das alles was geschehen kann, zwar geschehen darf, dafür aber in seiner Erscheinung bedeutend für die Kostenanalyse sein muss.

Ein Ausscheiden, Aufgehen im Sinne von Weggehen in ein anderes Territorium ist nicht möglich und auch nicht vorgesehen. Es ist ein wesentliches und gestalterisches Element des Nutzer-Ware-Spiels. Benutzer können über die Waren, je nach Interesse und Bedarf, frei verfügen. Jedoch können die Waren durch ihre Vernetzung wiederum gute Kostenpunkte erlangen und können so in den positiven Bereich ihrer Kosten-Nutzen-Analyse gelangen und sind somit wieder reine Benutzer. Dabei ist allerdings immer die aktuelle Angebot-Nachfrage-Dynamik wirksam.

Das Einzelwesen kann sich immer sicher sein: Bei der geringsten Abweichung im Verhalten, im Stoffwechsel und sogar im Bereich der intellektuellen wie sportlichen Beschäftigung wird Gefahr im Vollzug sofort gemeldet und korrigiert. Das Einzelwesen kann sich zwar jeder Zeit über seinen Zustand informieren, eigensinnige und eigenmächtige Korrekturen sind grundsätzlich möglich und auch erwünscht. Jedoch eben nur wie sie sich für das Ganze und in der Kosten-Nutzen-Analyse niederschlagen. Wird das Einzelwesen zu eigensinnig und verursacht infolge von Selbstmächtigkeit keine Kosten im Spielwerk mehr, riskiert es, zur bloßen Ware zu werden. Denn es würde dann keine Eingangskosten mehr erzielen, dabei aber nach wie vor Ausgabekosten durch das bloße „Drin sein“ im Spielwerk haben. Deshalb besteht die Gefahr, dass das Einzelwesen früher oder später nicht mehr als Benutzer auftreten kann.