

Memoiren eines Mutanten.

(Arbeitstitel)

Die grossen Spiele

Biopop 1: Eine kurze Geschichte der ®evolution

Da mir mein Leben einen mörderisch geilen Spass bereitet, habe ich eines morgens beschlossen, meine Erinnerungen einfach mal aufzuschreiben, nur so zur eigenen Freude erst, dann vielleicht aber auch zur Erbauung künftiger Generationen, an die zu denken doch immer wieder schön ist.

An die Zeit vor meiner Existenz mag ich mich logischerweise nicht erinnern. Mein Onkel, ein berühmter Physiker, hat mir mal erklärt, dass ich aus dem Nichts geboren sei. So richtig vorstellen kann ich mir das nicht. Jemand Namens Gott soll seine Hand im Spiel gehabt haben, sagt meine Tante. Das sei ein Mythos, sagt mein Onkel. Meine Geburt sei dann jedenfalls ein Riesenspektakel gewesen, eine richtig heisse Fete, mit jeder Menge Feuerwerk, bunten Lichtkränzen und wundervollen Strahlenwirbeln. Schon in den ersten Sekundenbruchteilen, so lasse ich mir erzählen, machte ich prächtige Entwicklungen durch, denen ich alles verdanke, was ich bin und kann. Als winziges Wellenteilchen flitzte ich in spiralförmiger Bahn in die sich entfaltenden Dimensionen des Universums hinaus. Schon stiess ich auf andere Teilchen, die aufgrund der Schwerkraft an mir hängen blieben, so dass sich ein Kernchen bildete, das im Zentrum der Spirale dahinschoss, umkreist von anderen Teilchen. Jetzt traf ich auf andere Atome, mit denen ich mich zum ersten Molekül verband. Ich stürzte auf das Zentrum eines wilden Gasstrudels zu, kollidierte immer häufiger mit Nachbarn, bis ich leuchtete, in meine Bestandteile zerfiel und mich in der strahlenden Entzündung des ersten Sterns auflöste.

Ich gebe zu, dass ich süchtig bin, spielsüchtig genauer. Zu meiner Entschuldigung kann ich nur sagen: „Na und? Jeder ist süchtig!“ Zivilisation ist geregelt Suchtverhalten. Mehr oder weniger geregelt. Ich sehe meine Sucht nicht als Krankheit, ich versuche, mit ihr zu leben. Entziehungskuren habe ich schon lange keine mehr geschluckt. Sie nützen nichts. Trotzdem gebe ich die Hoffnung nicht auf, eines Tages clean zu sein. Aber es gibt für mich nur eine Chance: ich muss dieses Spiel zu Ende führen. Mit den Sex&Crime-Trippts, die man sich heutzutage so direkt aus dem Netz ins Gehirn lädt, kann ich wenig anfangen. Die Realistik der Darstellung ist zwar beeindruckend, aber dafür sind die Handlungen umso einfältiger. Was nützt mir die 100 prozentig reale Simulation eines Coitus mit einer blonden Schönen auf dem Eiffelturm. Das 15 minütige Programm „Massenmörder in der U-Bahn“ kostet 2700 Moneten. Man setzt die Pforte auf, schon steht man mit dem Explosionslaser im Arm in der anfahrenden Bahn, und alles was man zu tun braucht, aber auch alles, was man tun kann, ist möglichst viele unschuldige Mitfahrer niederzumetzeln. Das wäre in der echten Realität billiger zu haben. Und überhaupt ist das ganze Moral-Pay-System ein totaler Witz. Je perverser der Lustmord, desto teurer, das ist eine Moral. Ich habe gehört, man könne Milliarden ausgeben für eine halbe Stunde.

Nein, ich bin seit meinem 12. Lebensjahr etwas ganz anderem verfallen. Mein Onkel hat mir das Spiel zum Geburtstag geschenkt. Die ersten Brainwavepforten waren damals gerade erst auf den Markt gekommen. Zuvor kannte man nur Bildschirme und Holoprojektionen.

Ich sass am Bach und sah einem Vogel zu, wie er mit dem Schnabel einen Stein aufhob, um eine Muschel zu knacken. Neben mir lagen viele Steine. Ich ergriff den nächstbesten und klopfte mir damit tüchtig auf den Schädel. Dies war, so glaube ich heute, einer der grossen Schlüsselmomente in meinem Leben, denn als ich wieder

erwachte,

Ein Etwas und ein anderes Etwas stossen aufeinander. Sie rempeln sich sogar sozusagen. Beide zucken zusammen. „Hast Du etwas?“ fragt das Eine das Andere. „Nöö.“ entgegnet das Andere ziemlich unbestimmt, beinahe etwas verlegen. Dem einen Etwas kommt es so vor, als würde das andere Etwas etwas erröten. Aber vielleicht kommt es ihm auch nur so vor. Eine Weile lang lassen sie sich in der Strömung treiben, aufwärts auf das warme Sonnenlicht zu wie jeden Tag.