

Gesellschaftlicher Nährboden

- Wellness-Kultur
- Religion des „Selbst“
- Leistungsethik
- Infantilisierung & Jugendwahn
- Narzissmus

Esoterischer Konsumismus

- Konfirmation durch Investition
- Boomender Markt esoterischer Verbrauchsartikel
- Kultisch „online“ durch laufende Opferung
- Klientenreligion 2.0
- Der Engelsspray zerstäubt den Zweifel
- Der Status bemisst sich am Verbrauch
- esoterischer Kaufrausch
- Ich kaufe also bin ich

Esoterischer Konsumismus

- „Du bist die Farbe die du wählst“ – Design yourself
- Nespresso Spiritualität
- Vom guten Gewissen zum höheren Auftrag
- Emotional Design – käufliche Liebe (Love Bombing 2.0)

Esoterik 2.0

- **Immer spezialisiertere Zirkel** – Zauber und Cyber (E-Soterik)
- **Hochglanz Spiritualität** und Mindstyle Industrie
- Nimm' ein bisschen weniger ... – **Crowd Sourcing**
- Virales Marketing und **die Inflation der Meister**
- Vormachen und Nachleben – **das spirituelle Role-Model**
- Spiritualität als Begeisterungsnetzwerk - **Multi Level Esoterik**
- Von Profis für Profis - **spirituelle Prosumer**
- Sie bauen weiter – **vom User zum Schöpfer**
- Je abstruser desto besser - **der spirituelle Kreativwettbewerb**
- „Drunterbauen“ - **Ökonomie der Aufmerksamkeit**

Was Engel so sexy macht

- **Das Heilige und das Profane** – magische Aufladung
- Für jeden was dabei – **Multimotivationalität**
(Balance, Stimulanz, Dominanz)
- Kunterbunte Monotonie – **Multiästhetik** und energetisches Prickeln
- **Multisensorische Verstärkung** & neurochemischer Rausch
- der feinstoffliche Kick
- Verankerung durch **Scent-Marketing**
- Mitkonstruktion und Neurochemie – **das „Intensive Bild“**
- **Esoterische Kult-Marken** – ideelle Aufladung

Stoffungebundene & Feinstoffliche Sucht

- **Dezentrale Beschaffung** – einloggen genügt
- **Emotionaler Ausgangspunkt** (Probleme, Sorgen, Ängste, Zweifel)
- Magische **Entwirklichung von Problemen** – man geht „online“
- Erregungsmuster werden schlagartig **synchronisiert** – Kick
- Überraschende Lösung aktiviert das **Belohnungszentrum**
- Freisetzung von **Dopamin** und endogener Opiate – Glücksrausch
- Dopamin sorgt für äußerst **effiziente Bahnungsprozesse**
- **Verschränkung** von Verhaltensweisen und Emotionen
- Zunehmende Probleme im „Außen“
- Weil überraschenderweise so erfolgreich – **ständige Wiederholung**
- Verhalten und Denkmuster werden **automatisiert**
- Verewigung im Suchtgehirn - **Sucht ohne „Stoff“**

Das esoterische Online-Rollenspiel

- Gemeinsames Agieren in mystischen Räumen – **MMORPGs**
- Der Avatar & virtuelle Freunde – **Non Player Characters (NPC)**
- Hochgefühle in virtuellen Rumeshallen - **Heldenreise 2.0**
- Gegenseitige **Bespiegelung** & Verstärkung von Größenphantasien
- **New Age New Speak** – die Spielsprache der Insider
- **Energie ist die Währung** – virtuelles Spielgeld
- Level Up's und **künstliche Inflation** (Mudflation)
- Entwirklichung der Welt & Verwirklichung des Selbst - **Immersion**

World of Warcraft (Digitaler Cyber)	World of Soulcraft (Esoterischer Zauber)
Abtrennen des Körpergefühls und Verlagerung des Selbstmodells in den digitalen Raum.	Manipulation des Raum-Zeit-Empfindens mittels Imaginationen, Meditationen und kultischer Rituale.
Keine verbindlichen Raum-Zeit-Bestimmungen. Alles ist auf Plötzlichkeit eingestellt: Zeit-Chaos.	Körperlose Schwebung als befreiender Seinszustand. Das bloße „Jetzt“ wird zum ultimativen Fluchtpunkt.
Umorganisation d. Selbstempfindens.	Realitätsbindungen werden unsicher.
Mit ständiger Rückkehr ins Spiel wird dieser Zustand bewusst trainiert.	Der Übertritt ins Feinstoffliche wird bewusst trainiert und ritualisiert.
Je mehr die virtuelle Welt die reale überlagert, desto besser Performance und Status im Spiel.	Je mehr „Transformationssymptome“ sich einstellen, desto spiritueller nimmt man sich wahr.
Der Absorbierte wird zum Dauerspieler – es existiert online im Spiel.	Neues Selbstgefühl äußerster Intensität. Heroisches Imago im esoterischen Cyber.