

SPARK 006

(Matrix Code: **SPARK006.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: So etwas wie ein Problem gibt es nicht.

VERTIEFUNG: Wenn du dich in einer Problemsituation befindest, verleitet dich deine Box zu der Annahme, dass du dich tatsächlich „in“ der Situation befindest, anstatt zu erkennen, dass es ohne dich solch eine Situation gar nicht gäbe. Du befindest dich eigentlich in einer bestimmten Reihe von Umständen. Das ist alles. Der problematische Charakter der Situation ist eine Geschichte, die du selbst kreiert hast.

Wenn du dich in einer Situation befindest, sei sie problematisch oder nicht, erzeugst du diese Situation immer im gegenwärtigen Moment. Und darüberhinaus erzeugst du sie so, dass du die Situation auf eine Weise erlebst, als seiest du gerade „in“ der Situation.

Aus Sicht des Possibility Managers liegt es auf der Hand, dass aus ein- und derselben Reihe von Umständen eine beliebige Anzahl von Situationen gemacht werden kann. Du hast die Entscheidungsgewalt, aus jedem Ereignis alles zu machen, was du willst. Welche Art von Situation du aus deinen gegenwärtigen Umständen machst, hängt von der besonderen Absicht deiner internen Propaganda-Abteilung ab. Du erfüllst deine gewählte Absicht, indem du spezifische Geschichten über die Umstände erfindest. Auf diese Weise kannst du aus allem sowohl eine wundervolle als auch eine furchtbare Situation machen. Das sind interessante Neuigkeiten, denn daraus ergibt sich, dass jede Art von Situation, in der du dich befindest, egal ob problematisch oder wundervoll, eine Situation ist, die dein eigenes Werk ist. Du bist für die Geschichten verantwortlich, die du über jede Situation erfindest.

In dem Moment, in dem dir klar wird, dass du *genau jetzt* die Situation, so wie sie ist, erzeugst, hast du die geheime Zutat entdeckt, die notwendig ist, um die Situation genau jetzt und auf jede erdenkliche Art neu zu erzeugen. Das bedeutet außerdem, dass alles, was du jetzt gerade erzeugst, genau so sein muss, wie du es willst, denn warum sonst würdest du es so erzeugen?

EXPERIMENT:

SPARK006.01 In dem Moment, wo du erkennst, dass du das, was gerade um dich herum geschieht, so erlebst als sei es ein Problem, frage dich: „Welche Absicht verfolge ich damit, mir ein Problem wie dieses zu erschaffen?“ Deine erste Antwort könnte in etwa so lauten: „Ich sehe dies als Problem an, damit ich abgelenkt werde und mir das, was ich gerade versuche zu tun, nicht gelingt.“ So erkenntnisreich deine erste Antwort auch sein mag, hör bei der ersten Antwort, die dir in den Sinn kommt, nicht auf. Fahre mit deiner Untersuchung fort, indem du fragst: „Und welche Absicht verfolgst du damit?“ Tu es so lange, bis du fünf oder zehn weitere Ebenen an Antworten hast. Schreib deine Antworten auf.

Dann triff ohne Grund und ohne Beweise die radikale Annahme, dass du nicht dumm bist. Aus Sicht deiner neuen Intelligenz musst du zu dem Schluss kommen, dass deine Wahl, deine gegenwärtigen Umstände so zu erleben als seien sie ein

„Problem“, eine intelligente Investition deiner Zeit und Energie ist. Die problematische Sichtweise deiner Umstände muss dir irgendeinen unmittelbaren Vorteil verschaffen. Dein Experiment besteht darin, nicht mehr durch den problematischen Charakter der Umstände abgelenkt zu sein, und stattdessen unmittelbaren Nutzen aus den Vorzügen zu ziehen, indem du die Herausforderung als ein für dich zugeschnittenes Programm für deinen nächsten Schritt in persönlicher Entwicklung annimmst. Wenn du damit arbeitest, die Bedingungen von einem Problem in eine Gelegenheit zu verwandeln, lass dich zur gleichen Zeit von den Bedingungen verwandeln. Als Extra-Bonus kannst du über die folgende Frage nachdenken: Wenn du *wirklich* glücklich sein wolltest, wer könnte dich davon abhalten?

Ein Mann arbeitete viele Jahre in der Personal-Abteilung einer großen Firma unter Umständen, die immer mehr zu einem Problem für ihn „wurden“. Jeden Tag kam er zur Arbeit und ärgerte sich über die Bedingungen dort, ärgerte sich über seinen Chef und darüber, dass sich nie etwas veränderte. Er wurde so wütend darüber, dass er schließlich das Unternehmen verließ und anfang, seine eigene Firma zu gründen. Während er Trainingsprogramme entwickelte, entdeckte er eine neue Anwendungsmöglichkeit für seinen Frust und seinen Ärger. Der Ärger, so erkannte er, war eine Art von Energie. Im Grunde genommen war es genau die Art von Energie, die er brauchte, um Veränderungen herbeizuführen und Dinge in Organisationen ins Rollen zu bringen. Nach kurzer Zeit kehrte er in seine alte Firma zurück und besetzte dieselbe Position, die er vor seiner Kündigung innehatte. An den Umständen hatte sich nichts geändert. Das Einzige, was sich geändert hat, war seine Sicht auf seinen Ärger. Der Ärger war eigentlich eine angemessene Erwiderung auf die Umstände und lieferte exakt jene Klarheit und Energie, die benötigt wurde, um Dinge zu ändern. Er begann, seine „neu gefundene“ Energie spezifisch und praktisch einzusetzen, um sehr kreative und nutzbringende Modifizierungen in seiner alten Firma vorzunehmen. Solche Maßnahmen spiegeln eine Ausweitung der Verantwortung wider. Seine Vorgesetzten erkannten sein verändertes Wesen und er wurde schnell befördert. Mittlerweile leitet er die ganze Abteilung und erfindet die Firma von innen heraus neu, was er in hohem Maße genießt.