

SPARK 047

(Matrix Code: **SPARK047.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Dein Innenleben ist eine virtuelle Realität.

VERTIEFUNG: Eine virtuelle Realität ist eine Reihe von Phänomenen, die du wahrnimmst und auf die du reagierst, als seien sie real, die aber in Wirklichkeit eine künstlich erzeugte Illusion sind. Handelt es sich um das Innenleben, so ist die Illusion nicht nur künstlich erzeugt, sondern künstlich selbst erzeugt.

Der Begriff „virtuelle Realität“ stammt aus dem Jahre 1985 und bezieht sich ursprünglich auf eine Computer-Software zur Simulation eines in sich stimmigen Umfeldes, mit dem interagiert bzw. in dem „gelebt“ werden kann. Eine virtuelle Realität muss überhaupt keiner bisher bekannten Realität entsprechen. Eine virtuelle Realität kann so wild sein wie die Vorstellungskraft einer jeden Person.

Die Grundregel von Realitäten besagt, dass es keine anderen Realitäten gibt. Jede Realität behauptet: „Das hier ist alles, was es gibt.“ Da der menschliche Verstand leicht zu der Annahme verleitet wird, dass „das hier alles ist, was es gibt“, folgert der Verstand logischerweise, aber unbewusst: „Da dies alles ist, was es gibt, ist das hier real“. Im Possibility Management ist ein solcher Zustand bekannt als „Identifizierung“. Wenn du identifiziert bist, dann benutzt du die Formel: „Ich bin meine Box.“ Betrachtet man den Begriff *Innenleben* als eine andere Bezeichnung für *Box*, dann erfährst du den angenommenen Zustand als: „Ich bin mein Innenleben, und, die Art, wie ich es sehe, ist so wie es ist.“

Das Innenleben als virtuelle Realität zu bezeichnen, kommt der schwerwiegendsten Ketzerei gleich. Die Gleichsetzung von Innenleben mit einer virtuellen Realität untergräbt gleichzeitig und vollständig zwei psychologische Domänen: die Domäne des persönlichen Innenlebens und die Domäne des zwischenmenschlichen Innenlebens.

In der Domäne des persönlichen Innenlebens hallt der Schock am stärksten wider. Wenn dein persönliches Innenleben eine virtuelle Realität ist, dann gibt es keine Grundlage dafür, so zu agieren, als wäre irgendein Bestandteil deiner Box real. Denk daran, deine Box ist aus grundlegenden Bestandteilen wie Glaubenssätzen, Meinungen, Erwartungen, Annahmen, Schlussfolgerungen, Projektionen, Gründen und so weiter konstruiert. Zu entdecken, dass das Innenleben eine virtuelle Realität ist, bedeutet, dass all diese Boxelemente ebenfalls virtuelle Realitäten sind – sie erscheinen dir real und stabil, sind es aber nicht. Sie sind virtuell. Plötzlich lösen sich all deine Stoßdämpfer in Luft auf und dir bleibt nur noch die 100%ige Verantwortung für alles, was du im Hinblick auf dein Erleben denkst, fühlst, sagst oder tust, ohne es hinter dem „Innenleben“ verstecken zu können. Es wird unmöglich, einen Grund zu erfinden, der stichhaltig genug ist, um eine selbst unbedeutende Aktion oder Unterlassung zu rechtfertigen. Jede Handlung, die du ausführst oder nicht ausführst, hat unwiderlegbar keinerlei Verbindung zu einem Grund und liegt daher vollkommen in deinen Händen. Das sind schlechte Nachrichten für deine Box.

Nicht ganz so niederschmetternd, aber vielleicht unterhaltsamer ist das folgende Fazit: Wenn *dein* persönliches Innenleben eine virtuelle Realität ist, dann ist es *das der Anderen* auch (wer auch immer „die Anderen“ sind). Egal, wer dir gegenübersteht und egal, welche Geschichte er dir über dich oder über sich selbst oder über vergangene, gegenwärtige oder zukünftige Umstände erzählt, seine Geschichte ist bloß ein kommentiertes Bild, das von seinem virtuellen Realitätsgenerator erzeugt wurde. Wenn du deinem eigenen Gebräu nicht das Etikett „Realität“ verleihst, dann brauchst du dem Gebräu anderer auch nicht das Etikett „Realität“ zu verleihen. Euer beider Gebräu wird bloß zu virtuellen Spielwelten mit bestimmten Regeln und Ergebnissen. Diese Beobachtung kann ziemlich befreiend sein.

Der Wechsel besteht darin, nicht mehr anzunehmen, dass die fabrizierten Bilder des Innenlebens – unsere oder die eines anderen – richtig oder wahr oder real seien, und stattdessen die Bilder als virtuelle Spielwelten anzusehen, mit Eigenschaften, die nützlich oder nicht nützlich, interessant oder uninteressant, lohnend oder nicht lohnend sind, aber definitiv nicht wahr und auf jeden Fall nicht stabil sind.

EXPERIMENT:

Dieses Experiment besteht aus zwei Teilen. Beim ersten Teil geht es um dein persönliches Innenleben. Beim zweiten Teil geht es um das Innenleben der Anderen. TEIL ZWEI kann nicht erfolgen, solange TEIL EINS nicht zuerst erfolgt.

SPARK047.01 TEIL EINS: Halte während dieser nächsten Woche nichts für real, was du über eine andere Person sagst, denkst oder fühlst oder was in deinen Umständen passiert. Beobachte es stattdessen als eine von der Box generierte virtuelle Realität. Sei amüsiert. Sei interessiert. Sei nicht hypnotisiert und fall nicht zurück in den Traum, dass der Film der Box real sei.

(Warnung: *Achte darauf, nicht anzunehmen, dass die Umstände selbst eine virtuelle Realität sind. Das sind sie nicht. Diesen Fehler zu machen könnte extrem kostspielig sein.* Umstände sind durchaus real. Wenn du in einen Hundehaufen trittst, wirst du Hundescheiße an deinem Schuh haben. Wenn du eine Rechnung nicht bezahlst, dann ist die Rechnung nicht bezahlt. Wenn du vor ein fahrendes Auto läufst, dann wird es dich hart treffen. Dieses Experiment bezieht sich nur auf das, was das Innenleben aus den Umständen fabriziert, nicht auf die Umstände selbst.) (Die klare Erkenntnis, dass das Bild des Innenlebens nicht die Umstände sind, verleiht dir die Kraft, dich direkt mit den Umständen zu befassen. Das ist eine extrem nützliche Kraft.)

SPARK047.02 TEIL ZWEI: Halte während dieser Woche nichts für wahr, was eine andere Person über ihre Umstände sagt, denkt oder fühlt, oder über das, was du oder jemand anderes sagt oder tut. Beobachte es stattdessen als eine virtuelle Realität. *Erzähle der anderen Person nicht, dass du gerade dieses Experiment machst.*

Achte in beiden Teilen auf jede Veränderung in deinen Möglichkeiten, deinem Energieniveau, deiner Fähigkeit, innovativ zu denken, sowie in deiner Fähigkeit, effektiv zu reagieren und nützliche Resultate zu hervorbringen.