

SPARK 042

(Matrix Code: **SPARK042.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Es gibt keinen Feind.

VERTIEFUNG: Da deine Box ursprünglich dazu entworfen ist, sich zu verteidigen, fühlt es sich für deine Box nur dann normal an, wenn sie etwas hat, *gegen* das sie sich verteidigen kann. Demzufolge ist es eine der natürlichsten und hartnäckigsten Verhaltensweisen der Box, sich Feinde zu schaffen. Irgendwann kannst du vielleicht dieses Phänomen beobachten, dass du morgens nach dem Aufwachen oder beim Betreten des Büros als erstes deine Feinde zählst. Indizien dafür erkennst du daran, dass du Groll fühlst, dass du Rechtfertigungen und Ausreden einstudierst, um in imaginären Gesprächen zu beweisen, dass du Recht hast und die anderen Unrecht, dass du dir verschiedene Arten von Täuschungsmanövern, Racheakten und Verrat ausdenkst usw. Weißt du einmal, wer deine Feinde sind, weißt du, wer du bist. Im niederen Drama kann ein geschicktes Opfer Beweise finden, um aus jedem einen Feind zu machen. Wenn du dir einen Feind schaffst, dann hat die Box jemanden, gegen den sie sich verteidigen kann.

Possibility Management lässt erkennen, dass du nicht ohne Grund Geschichten erfindest. Sobald du eine Geschichte erfindest, verfolgt diese Geschichte eine Absicht. Um herauszufinden, mit welcher Absicht du die spezielle mit Ist-Kleber zusammengesetzte Geschichte, dass jemand dein Feind ist, fabriziert hast, darfst du nicht mit der Geschichte identifiziert sein. Es kann extrem unbehaglich sein, die Identifizierung aufzuheben und die Feindgeschichte einfach als eine weitere Geschichte anzusehen. Das liegt daran, dass der Vorteil einer solch unbestreitbaren und überzeugenden Feindgeschichte so beträchtlich sein kann, dass du deine Sicht nicht ändern kannst, ohne die Box in den Flüssigzustand zu versetzen. Trotzdem lohnt es sich, diesen Gedanken des Schriftstellers David Gerrold zumindest in Erwägung zu ziehen: „Es gibt keinen Feind. Wir alle sind Märtyrer der Evolution.“

Aus dieser revolutionären Perspektive betrachtet stellt dich jeder Kampf, dem du während deiner Tage und Nächte begegnest, ob es dir bewusst wird oder nicht, in den Dienst des Prinzips der Evolution. Demzufolge ist *jeder* Konflikt oder Streit strenggenommen evolutionär. Jedes Problem, dem du begegnest, ist ein Eingang zu einem speziell entworfenen Umfeld, das alle notwendigen Elemente enthält, damit du deinen nächsten Schritt gehen kannst.

Wenn du dich danach ausrichtest, mit deinen Problemen in Übereinstimmung zu sein, dann richtest du dich auf die Kräfte der Evolution aus. Possibility Manager sind dazu trainiert, diesen Perspektivenwechsel für Einzelpersonen und für Organisationen zu beschleunigen. Wenn du ohnehin schon im Fluss bist, warum dann nicht stromabwärts schwimmen? Probleme werden zu wertvollen, lehrreichen Veränderungsagenten. Deine Beziehungen zu Menschen, Organisationen oder Umständen, die du bisher als deine Gegenspieler betrachtet hast, verwandeln sich plötzlich. Jetzt beziehst du dich auf sie als Verbündete für deine professionelle Weiterentwicklung. Du betrittst dann ein neues Spiel, bei dem du das tiefe Wohlwollen deiner Probleme erfährst.

EXPERIMENT:

SPARK042.01 Beschließe, dieses Experiment jetzt durchzuführen. Innerhalb einer Stunde wirst du irgendeinem Problem begegnen. Ob groß oder klein, technischer oder persönlicher Art, du wirst ein Problem haben. Beschließe jetzt, dass dieses Problem ein Verbündeter ist und kein Feind. Beschließe jetzt, dass die nächste lästige Person in Wirklichkeit ein getarnter Agent der Evolution ist, der mit deiner nächsten evolutionären Aufgabe zu dir geschickt wurde. Beschließe *jetzt*, ihm zuzustimmen. *Stimme einfach von vornherein zu.* Wenn er sagt, dass du falsch liegst, dass du etwas übersehen hast oder dass du einen Fehler gemacht hast, stimme einfach zu. Wenn er dich auf irgendeine Art in Verlegenheit bringt, wehre dich nicht gegen die Irritation. Lass sie an dir arbeiten.

Bemerke, dass du dich nicht mehr vom Feind unterscheiden kannst, wenn du zustimmst. Wenn du dich nicht mehr vom Feind unterscheiden kannst, dann gibt es keinen Feind. Versuche nicht, Taten zu erklären. Erfinde keine Ausreden für Unterlassungen. Erkenne, dass ihr beide das gleiche Ziel verfolgt, weil ihr beide danach strebt, Dinge weiterzuentwickeln.

Sage: „Wow! Du hast Recht! Sieh’ mal einer an! Es ist ein Problem!“ Versuche nicht, eine Lösung zu finden. Sei zunächst da, wo das Problem ist. Erlaube dir, die Perspektive einzunehmen, dass es wirklich ein Problem ist, und lass den problematischen Charakter der Details in dich hinein. Das wird nicht bequem sein.

Sobald du die gleiche Perspektive hast wie der Problembringer, wird der nächste Handlungsschritt offensichtlich. Der nächste Handlungsschritt wird sich aus einer Übereinstimmung ergeben, nicht daraus, der einsame Held, der Bekämpfer des Feindes, der Bringer von Lösungen zu sein. Die Lösungen, die aus diesem neuen Ansatz entstehen, können Lösungen sein, die du niemals mit deiner alten Verteidigungsstrategie gefunden hättest. Diese Lösungen werden für jeden Beteiligten evolutionärer sein. Mach dieses Experiment mehr als einmal. Achte auf die Muster in den geschaffenen Lösungen.