

SPARK 057

(Matrix Code: **SPARK057.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Ein Problem signalisiert den Beginn der nächsten Spielwelt.

VERTIEFUNG: Eine Spielwelt ist ein Feld von Verpflichtung, welches von drei oder mehr Menschen erzeugt wird, die Unterscheidungen, Denkweisen und in sich stimmige Einsatzregeln zur Anwendung bringen, welche sich aus einem vereinbarten Kontext ergeben. Zu typischen Spielwelten gehören deine Familie, deine Firma, deine Projekte, deine Nachbarschaft, Vereine, deine Arbeit mit einem Therapeuten, Freundschaften, der Besuch eines Geschäftes, einer Kirche oder einer Bank usw. Die meisten deiner täglichen Aktivitäten finden innerhalb von Spielwelten statt. So denkst du normalerweise nicht. Wenn du anfängst, deine Spielwelten voneinander zu unterscheiden, und zwar von Moment zu Moment, dann kannst du mit wesentlich mehr Klarheit Spielwelten betreten oder verlassen und auch effektiver in Spielwelten agieren.

Die Spielwelten, in denen du lebst, dienen tendenziell den Bedürfnissen deiner Box. Jedes Mal, wenn in einer Spielwelt etwas passiert, das außerhalb der Kontrolle deiner Box liegt, reagiert das Alarmsystem deiner Box. Deine Box sagt dir dann, dass es sich bei der Situation um „ein Problem“ handelt. Ohne dich, der du die Situation als Problem identifizierst, gäbe es kein Problem, sondern lediglich eine Reihe von neutralen Umständen. Dadurch, dass die Umstände als „Problem“ bezeichnet werden, kommen bestimmte Prozesse sofort in Gang. Deine Drüsen pumpen spezielle Chemikalien in deinen Blutkreislauf. Deine Box wirft den Turbogang ein, um zu entscheiden, ob Kanal Eins oder Kanal Zwei zur Anwendung kommen soll.

Deine Box reagiert auf Probleme mit einer von zwei Standardmöglichkeiten:

Kanal Eins: Kampf (wütend werden, argumentieren, dir Strategien ausdenken, Erledigungslisten erstellen, Vorwürfe machen, dich beschweren, dich ärgern, angreifen, verharmlosen, sarkastisch werden, analysieren, eifersüchtig werden, delegieren oder irgendwie versuchen, das Problem zu lösen).

Kanal Zwei: Flucht (dich verschließen, nett sein, lächeln, dich zurückziehen, vermeiden, leugnen, dich zurückhalten, traurig werden, ängstlich werden, so tun als ob es nichts ausmacht, klein werden, Opfer spielen, verwirrt sein, es ignorieren, aufgeben, weggehen oder irgendwie versuchen, die Problemlösung zu vermeiden).

Egal, welchen Kanal du wählst – du glaubst, dass deine Reaktion die einzig mögliche Reaktion auf das Problem ist, denn schließlich hat diese Reaktion bisher immer für dich funktioniert. Als Possibility Manager entdeckst du jedoch, dass du einen enormen Preis dabei zahlst, ob du nun mit Kanal Eins oder Kanal Zwei reagierst. Der Preis besteht darin, dass du deine Handlungsmöglichkeiten auf diejenigen beschränkst, die in die Kategorie der Problemlösung fallen.

Die Problemlösung mit Hilfe von Kanal Eins oder Kanal Zwei wendet ein Verhalten an, das du bereits kennst. Eine Alternative zum Lösen von Problemen ist „Kreieren“. Kreieren weckt neuartiges Verhalten.

Der Wechsel von der Problemlösung zum Kreieren erfolgt durch Akzeptanz. Wenn Dinge nicht funktionieren, akzeptierst du normalerweise nicht, was gerade passiert, und versuchst, die Dinge auf die alte Art hinzubekommen. Wenn du stattdessen akzeptierst, dass die Dinge nicht funktionieren, kannst du die alte Spielwelt auseinanderfallen lassen. Im Possibility Management sagen wir dazu: „Game over“.

Wenn ein Spiel vorbei ist, dann verschwindet das Problem, weil das Problem nur in Bezug auf die Absicht und die Regeln der ursprünglichen Spielwelt existiert hat. Die Umstände, die du einst als solides, nennenswertes Problem angesehen hast, lösen sich plötzlich zu einem Flüssigzustand auf, der nicht mehr in deinem geistigen Gefängnis festgehalten werden kann, in welchem du sie als Problem betrachtet hast. (Gitterstäbe können Festkörper bewahren, aber keine Flüssigkeiten!) Die Bedingungen verflüssigen sich vom Bekannten ins Unbekannte. An dieser Stelle wird es für einen Possibility Manager interessant. Spielwelten können sich in einem einzigen Moment ändern (das tun sie bereits, aber unbewusst). Was zunächst als Katastrophe erscheint, ist für einen Possibility Manager eine Gelegenheit - der Beginn der nächsten Spielwelt!

EXPERIMENTE:

SPARK057.01 Sowohl du selbst als auch die Organisationen, in denen du lebst und arbeitest, haben Probleme. Wenn wir dich in diesem Moment befragen würden, könntest du mit Leichtigkeit fünf oder zehn Probleme nennen, die du versuchst, mit Hilfe von Kanal Eins oder Kanal Zwei anzugehen. Deine Box und die Boxen der anderen Betroffenen formieren sich in Bezug auf diese Probleme. Die Probleme halten die Identitäten der beteiligten Boxen aufrecht, indem diese sich in den verschiedenen Positionen innerhalb der Spielwelt bewegen. Du als Possibility Manager erkennst, dass ein Problem an sich fiktiv ist, während dir zur gleichen Zeit bewusst ist, dass die präzise Formulierung des Problems den Schlüssel enthält, um den Wert des Problems freizusetzen. Die gleichzeitige Aufrechterhaltung der beiden Perspektiven (dass ein Problem völlig fiktiv ist und dass ein Problem einen Schlüssel enthält) erzeugt eine Lücke zwischen den beiden Perspektiven. Diese Lücke gewährleistet Bewegungsfreiheit, um neue kreative Aktionen auszuprobieren.

Das Experiment sieht folgendermaßen aus: Wähle ein Problem. Mit diesem Problem beginnst du noch mal von vorn. Beginne damit, eine neue Perspektive einzunehmen. Sag dir: „Oh! Ein Problem! Es ist Zeit für die nächste Spielwelt!“

Um die nächste Spielwelt zu eröffnen, lass das Problem zunächst die gegenwärtige Spielwelt in den Flüssigzustand bringen.

Du kannst eine Spielwelt in den Flüssigzustand bringen, indem du Kontakt zu dem Raumhalter der Spielwelt aufnimmst und dann selbst in den Flüssigzustand gehst.

Um selbst in den Flüssigzustand zu gehen, akzeptierst du einfach die Umstände und stimmst ihnen zu. Hör auf zu leugnen, was *wirklich* passiert. Versuch nicht, es geradezubiegen. Bemüh dich nicht, es wieder zusammenzuflicken. Hör auf zu versuchen, die Dinge zusammenzuhalten. Lass stattdessen die Dinge auseinander fallen, ohne sie definieren zu wollen. Rede dich nicht heraus. (Wenn du den Anderen in deiner Spielwelt erklären musst, was gerade vor sich geht, kannst du eine

Landkarte aufmalen, die zeigt, wie sich ein Festkörper einer bestimmten Form in einen Festkörper einer anderen Form verwandelt. Festkörper können ihre Form nicht ändern, außer wenn sie wenigstens einen Moment lang flüssig werden.)

Wenn es scheint, als ob das Chaos regieren würde und sich die Menschen in der Spielwelt total verloren, ängstlich, wütend oder verwirrt fühlen (was alles vollkommen angemessen ist), dann lenke die Aufmerksamkeit der Anderen dahin, dass sie bemerken, dass ihr alle plötzlich neue Handlungsmöglichkeiten habt, die ihr vorher nicht hattet. Dinge können sich neu ordnen. Neue Perspektiven tauchen auf. Ihr könnt Möglichkeiten aufgreifen und erschaffen, die vorher nicht sichtbar waren. Ihr habt neues Gebiet betreten.

Welche Landkarte zeigt den Weg aus dem Flüssigzustand heraus? Es ist keine Landkarte nötig. Die Instruktionen im Flüssigzustand lauten: Sei aufmerksam und warte. Sei nicht ungeduldig. Sei stattdessen so mit den Dingen, wie sie im Chaos sind – so gut du kannst. Wenn du diesen Anweisungen eine Weile lang folgst, wird ein Moment kommen, wo es offensichtlich wird, dass die Zeit reif ist, um Schritte zur Initiierung der nächsten Spielwelt zu unternehmen. Die neue Ordnung der Dinge wird dazu neigen, für sich selbst Sorge zu tragen.

Dieses Experiment kann zu einer fortlaufenden Technik werden. Beim zweiten Mal lernst du, was beim ersten Mal passiert ist! Mit der Zeit wird dir der Prozess, Spielwelten neu zu erfinden, immer vertrauter, und du gewinnst eine Wertschätzung für die Unermesslichkeit der Möglichkeiten, die durch Probleme geboten werden. Viel Spaß damit!