SPARK 057

(Código de Matriz: **SPARK057.00** para o jogo StartOver.xyz)

DISTINÇÃO: Um problema sinaliza o início do próximo *gameworld*.

NOTAS: Um *gameworld* é o campo de compromisso gerado por três ou mais pessoas que aplicam distinções, pensamentos e regras de engajamento internamente consistentes que emergem de um contexto acordado. Os *gameworld* típicos incluem a sua família, a sua empresa, os seus projetos, a sua vizinhança, clubes, o seu trabalho com um terapeuta, amizades, estar em uma loja, uma igreja ou um banco, e assim por diante. A maioria de suas atividades diárias ocorre em mundos de jogo. Normalmente, você não pensa dessa forma. Se você começar a distinguir seus *gameworld*, um do outro, momento a momento, você poderá entrar e sair dos *gameworld* com mais clareza e realizar ações nos *gameworld* com mais eficácia.

Os *gameworld* em que você vive tendem a atender às necessidades da sua Caixa. Sempre que algo acontece em um *gameworld* que está fora do controle da sua Caixa, o sistema de alarme da sua Caixa reage. A sua Caixa diz-lhe para chamar a situação de "problema". Sem você identificar a situação como um problema, não haveria problema, apenas um conjunto de circunstâncias neutras. Ao nomear as circunstâncias como "um problema", certos processos começam imediatamente. Suas glândulas bombeiam substâncias químicas específicas para a sua corrente sanguínea. Sua Caixa entra em alta velocidade, decidindo se deve usar o Canal Um ou o Canal Dois.

A sua Caixa reage aos problemas com apenas uma das duas opções padrão:
Canal Um: Luta (ficar com raiva, discutir, pensar em estratégias, fazer listas de ações, culpar, reclamar, ressentir-se, atacar, menosprezar, ser sarcástico, analisar, ficar com ciúmes, delegar ou, de alguma forma, tentar resolver o problema).
Canal Dois: Fuga (fechar-se, ser simpático, sorrir, retirar-se, evitar, negar, reter, ficar triste, ficar com medo, fingir que não importa, ficar pequeno, fazer-se de vítima, ficar confuso, ignorar, desistir, ir embora ou, de alguma forma, tentar evitar resolver o problema).

Seja qual for o canal escolhido, você acha que a sua reação é a única possível para o problema porque essa reação sempre funcionou para você no passado. O que você descobre como um *Possibility Manager* (Gestor de Possibilidades) é que, independentemente de responder com o Canal Um ou o Canal Dois, você está pagando um preço enorme. O preço é que você está limitando as suas opções àquelas que se enquadram na categoria de solução de problemas

A solução de problemas com o Canal Um ou com o Canal Dois utiliza comportamentos que você já conhece. Uma alternativa à solução de problemas é "criar". A criação gera um novo comportamento

A maneira de passar da solução de problemas para a criação é por meio da aceitação. Normalmente, quando as coisas não estão funcionando, você não aceita o que está

World Copyleft 🄯 2023 by Clinton Callahan. Creative Commons BY SA International 4.0 License. Please share this SPARK. SPARKs are online at http://sparkexperiments.org. Free weekly Eng SPARKs http://sparks-english.mystrikingly.com/#subscribe-to-sparks. Free subscription to monthly Possibility Management Newsletter or Newest SPARKs. Thanks for experimenting. Experimenting builds matrix to hold more consciousness. Powered by Possibility Management http://possibilitymanagement.org.

acontecendo e tenta fazer com que as coisas funcionem da maneira antiga novamente. Se, em vez disso, você aceitar que as coisas não estão funcionando, poderá deixar que o antigo *gameworld* se desfaça. No *Possibility Management*, isso é chamado de "fim de jogo".

Quando um jogo termina, o problema em si desaparece, porque o problema existia apenas em relação ao objetivo e às regras do *gameworld* original. As circunstâncias que antes eram reconhecidas como um problema sólido e nomeável de repente se dissolvem em um estado líquido que não pode mais ser contido em sua prisão mental de pensar nelas como um problema. (As grades da prisão podem reter sólidos, mas não líquidos!) As condições se liquefazem de conhecidas para desconhecidas. É nesse momento que as coisas ficam interessantes para um Gestor de Possibilidades. Os *gameworld* podem mudar em um instante (eles já mudam, mas inconscientemente). O que normalmente parece uma calamidade é, para um Gestor de Possibilidades, uma oportunidade, o início do próximo gameworld!

EXPERIMENTOS:
SPARK057.01 Você, pessoalmente, e também as organizações em que vive e trabalha, têm problemas. Se o entrevistássemos neste momento, você poderia facilmente identificar cinco ou dez problemas com os quais está tentando lidar usando o Canal Um ou o Canal Dois. A sua Caixa e as Caixas das outras pessoas envolvidas são moldadas em relação a esses problemas. Os problemas sustentam as identidades das suas Caixas à medida que você desempenha as várias posições no *gameworld*. Como Gestor de Possibilidades, você vê que um problema é fictício e, ao mesmo tempo, sabe que a formulação precisa do problema é a chave para liberar o valor do problema. A sustentação simultânea das duas perspectivas (que um problema é totalmente fictício e que um problema contém uma chave) produz uma lacuna entre as duas perspectivas. Essa lacuna permite a liberdade de movimento para experimentar novas ações e para a criação.

O experimento é o seguinte: escolha um problema. Com esse problema, comece do zero. Comece definindo uma nova perspectiva. Diga a si mesmo: "Puxa vida! Um problema! É hora de começar o próximo *gameworld*!"

Para iniciar o próximo *gameworld*, comece deixando o problema levar o *gameworld* atual para o estado líquido.

A maneira de levar um *gameworld* para o estado líquido é fazer contato com o detentor do espaço do *gameworld* e, em seguida, você mesmo entrar no estado líquido.

Para entrar no estado líquido, você simplesmente aceita e concorda com as circunstâncias. Deixa de negar o que realmente está acontecendo. Pare de tentar consertá-lo. Pare de se esforçar para remendar a situação. Pare de tentar manter as coisas juntas. Em vez disso, deixe que as coisas se desfaçam em uma indefinição. Não dê desculpas. (Se precisar explicar a outras pessoas em seu gameworld o que está prestes a acontecer, você pode desenhar um mapa que mostre a intenção de transformar um sólido de uma forma em um sólido de uma forma diferente. Os sólidos não podem mudar de forma, exceto pelo fato de se tornarem fluidos, pelo menos momentaneamente).

World Copyleft 🄯 2023 by Clinton Callahan. Creative Commons BY SA International 4.0 License. Please share this SPARK. SPARKs are online at http://sparkexperiments.org. Free weekly Eng SPARKs http://sparks-english.mystrikingly.com/#subscribe-to-sparks. Free subscription to monthly Possibility Management Newsletter or Newest SPARKs. Thanks for experimenting. Experimenting builds matrix to hold more consciousness. Powered by Possibility Management http://possibilitymanagement.org.

Quando parecer que o caos reina e as pessoas no mundo do jogo se sentirem totalmente perdidas, assustadas, irritadas ou confusas (o que é apropriado), chame a atenção das pessoas para o fato de que, de repente, todos vocês têm opções que não tinham antes. As coisas podem se reordenar. Surgiram novas perspectivas. Você pode entrar e usar possibilidades que antes não eram visíveis. Vocês entraram em um novo território.

Qual é o mapa para sair do estado líquido? Não é necessário nenhum mapa. As instruções no estado líquido são prestar atenção e esperar. Não seja impaciente. Em vez disso, da melhor forma possível, acompanhe as coisas do jeito que elas estão no caos. Se você seguir essas instruções por um tempo, chegará um momento em que ficará óbvio que é hora de tomar medidas para iniciar o próximo *gameworld*. A nova ordem das coisas tenderá a cuidar de si mesma.

Esse experimento pode se tornar uma técnica contínua. Na segunda vez, você aprende sobre o que aconteceu na primeira vez! Depois de algum tempo, você começa a se familiarizar com o processo de reinvenção de *gameworld* e passa a apreciar a imensidão de possibilidades apresentadas pelos problemas. Divirta-se!

World Copyleft 🄯 2023 by Clinton Callahan. Creative Commons BY SA International 4.0 License. Please share this SPARK. SPARKs are online at http://sparkexperiments.org. Free weekly Eng SPARKs http://sparks-english.mystrikingly.com/#subscribe-to-sparks. Free subscription to monthly Possibility Management Newsletter or Newest SPARKs. Thanks for experimenting. Experimenting builds matrix to hold more consciousness. Powered by Possibility Management http://possibilitymanagement.org.