

SPARK 068

(Código de matriz: **SPARK068.00** para o jogo StartOver.xyz)

DISTINÇÃO: O problema é a solução. (Vá para ele.)

NOTAS: Qualquer pessoa que diga: “*O problema é a solução*” está claramente usando o Dissolvedor da É-Cola e a É-Cola para desmontar uma velha história e inventar uma nova. Por que fazer isso? Ao criar a nova história de que o que você normalmente pode experimentar e rotular como um “problema” não é, na verdade, um problema, mas a solução para um problema, você abre um conjunto inteiramente novo de possibilidades para trabalhar. Antes de usar o Dissolvedor da É-Cola, a única história “verdadeira” – a história com a qual você se identificou – foi: “*O problema é o problema!*” Aplicar o Dissolvedor da É-Cola desmonta essa história e força você a se perguntar: “*De onde veio esse problema em primeiro lugar?*”

Ao olhar pela primeira vez para as suas condições presentes, nenhum problema existe, apenas circunstâncias neutras (sem sentido). As circunstâncias só se tornam “um problema” quando você as interpreta como tendo significado ao inventar a história de que elas são um problema. *Você cria o problema!* O fato de este conjunto particular de condições ser um problema para você não significa que seja um problema para outra pessoa. O inverso também é verdadeiro: o fato de outra pessoa ter um problema, não significa que você tenha um problema. Para você, como uma Gestora de Possibilidades, um problema pode ser um problema ou pode ser a solução de um problema, isso não importa. Ambos são histórias. Uma dessas histórias dá a você mais poder, mais eficácia e mais acesso a possibilidades não-lineares.

Declarar que algo é um problema geralmente começa com a percepção de um conflito de histórias, dois mundos de histórias tentando ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo. Em um espaço, apenas um mundo de histórias pode prevalecer. Se uma das criadoras da história mudar, o conflito pode ser resolvido. A Gestora de Possibilidades é aquela que muda primeiro.

Mas como você pode transformar um problema em solução sem sentir que está perdendo algo? Uma opção é mover-se *ortogonalmente* – perpendicularmente ou não-linearmente – do espaço onde as condições criam um problema para um espaço onde as condições criam possibilidades adicionais, por exemplo, como ter isso e aquilo, ao invés de isso *ou* aquilo. O Gremlin prova ser útil aqui porque ele pode sair de qualquer espaço a qualquer momento sem motivo!

Instrua o seu Gremlin para levantar você pelas suas botas e restabelecer o seu ponto de vista para que possa perceber o objetivo geral do conflito. (A propósito: Quem quer que esteja em contato autêntico com você no momento da mudança, mudará com você.) Em todos os casos, o propósito geral de um conflito é a evolução. Ao embarcar no caminho evolucionário, você entra em uma série de processos que levam a organizações mais eficazes, *designs* mais brilhantes, inteligência mais inclusiva, interações mais inovadoras, relacionamentos mais

requintados e multidimensionais, comunicações mais sinceras, em outras palavras, evolução.

Encarar e se debater com os detalhes específicos de um conflito permite que as forças de evolução produzam uma mudança em você. No Possibility Management, a luta não é uma obstrução do caminho; a luta é o caminho. O problema é a solução.

Tome, por exemplo, reuniões. *“Três ou mais pessoas com um propósito comum”* é definido como uma *“organização”*. Quando uma organização se encontra em nome do seu propósito, está é uma *reunião*. Embora cada indivíduo na reunião possa estar comprometido com o propósito comum, eles também têm Caixas de formatos diferentes, incluindo diferentes opiniões, conclusões, crenças e assim por diante. Ao realizar uma reunião baseada no *Velho Mapa de Pensamento de Reuniões*, conflitos surgem das diferenças entre *Caixas*. (Antes de descobrir que cada pessoa tem uma Caixa, mas elas não são as suas Caixas, você pode ter pensado nos conflitos como diferenças interpessoais.) O antigo mapa de pensamento sugere que os conflitos precisam ser suprimidos, negados, controlados ou manipulados, para que o grupo possa funcionar como uma equipa, chegar a acordos e criar soluções e planos. Esse mapa ignora o fato de que um melhor trabalho em equipa, acordos mais claros, soluções mais eficazes e planos mais sofisticados só podem ser criados se os membros do grupo evoluírem! Caso contrário, você continua criando a mesma coisa que, antes, era apenas pintada de verde.

Além de certo ponto, ter problemas torna-se uma indulgência. Com o tempo, a vida de uma Gerente de Possibilidades muda do trabalhar em seus próprios problemas para servir como uma catalisadora para a liberação do potencial contido nos problemas de outras pessoas, ambos individualmente e em grupos. Depois de um tempo, você poderá começar a notar como os seus problemas pessoais parecem ser guiados pelos Princípios Brilhantes que regem o decorrer da sua função para que possa desempenhar um trabalho melhor como uma Gerente de Possibilidades.

EXPERIMENTOS:

SPARK068.01 Um “problema” é um convite para evoluir. Treine a si mesma para, assim que sentir que pode haver um problema, dizer imediatamente: *“O problema é a solução”*. E, então, mude para a perspectiva evolucionária. Em vez de entrar no “modo vítima” padrão, onde é mais fácil reclamar, culpar, se ressentir e conspirar vingança, busque a oportunidade de aprender algo radicalmente novo. Dê boas-vindas ao problema como uma aventura evolucionária e avance com responsabilidade através da porta de oportunidade que o problema apresenta.

Você poderá detectar quando obteve sucesso ao passar por essa porta porque imediatamente experimentará mais vulnerabilidade, mais compreensão mútua, mais conexão, mais possibilidades e mais intimidade.

Cada gesto evolucionário – independentemente de o gesto ser físico, intelectual, emocional ou energético – origina-se como um impulso em seu centro físico, o ponto localizado entre os dois ossos do quadril e meio caminho entre frente e costas no

seu abdômen. O impulso chegará como uma experiência sutil anterior ao seu pensamento. Quando o impulso vem dos Princípios Brilhantes, move-se antes de você pensar. Como detectar se o impulso vem dos Princípios Brilhantes? Os impulsos são envolvidos em um propósito da mesma forma que uma flecha lançada de um arco já tem um ponto de aterrissagem. Você sentirá o propósito de seu impulso no momento em que o sentir antes de pensar. Ao treinar a si mesma para responder desta forma aos problemas, você se torna uma aliada dos Princípios Brilhantes da Evolução e será colocada a serviço dos seus propósitos: Diversão de Alto Nível!

O antigo mapa de pensamento ensina você a ver os problemas como problemas e a fazer esforços para evitá-los ou usá-los para alimentar inconscientemente o seu Gremlin. O mapa de pensamento atualizado faz com que você se sinta atraída por problemas como as abelhas pelas flores. Os problemas fornecem néctar para a doçura da evolução. É aí que você pode fazer o seu trabalho.