

Ein Adler kann immer nur die Sicht aus der Höhe in der Luft einnehmen. Er kann niemals die Sicht der Ameise einnehmen. Der Blickwinkel der EVOLution - das ist die mit der Liebe am Ende, wenn man das Wort von rechts nach links liest - ist die Sicht des Adlers. Dies vorausgeschickt machen wir bitte einmal ein virtuelles *Game*:

Es gibt einen Erfahrungsraum, den wir betreten dürfen. Und es gibt vier *Player*, die wir benutzen müssen. Einen nach dem anderen, denn für jeden Player gibt es eine jeweils erhöhte Lernaufgabe. Die vier Player sind:

- 1) das kleine *Ich*
- 2) das kleine *Wir*
- 3) das große WIR
- 4) das große ICH

Wir beginnen also mit dem *kleinen Ich* und betreten den Erfahrungsraum, indem wir auf *Enter* drücken. Im Erfahrungsraum begegnen uns viele Dinge, die wir Eines um das Andere ergreifen und begreifen. Nachdem wir alle Dinge erfasst haben, öffnet sich ein anderer Raum, indem wir Eines um das Andere der begriffenen Dinge anwenden müssen. Nachdem wir damit durch sind, leuchtet ein grünes Licht auf und wir können den Erfahrungsraum wieder verlassen.

Jetzt starten wir mit dem *kleinen Wir* und drücken *Enter*. Im Erfahrungsraum steht unser *kleines Ich*, das mit allen möglichen Menschen und Dingen in einer Beziehung steht. Alle Menschen und Dinge tragen gleichermaßen den Namen *Du*. Das *Ich* ist eingangs verwirrt, aber dann gewöhnt es sich daran und beginnt mit dem *Du* zu spielen. Mal schlägt das *Ich* dem *Du* auf die Finger. Mal schlägt das *Du* dem *Ich* auf die Finger. Mal gehen *Ich* und *Du* Hand in Hand. Ein anderes Mal kämpfen sie gegeneinander. Und jedes Mal wenn ein *Ich* oder *Du* in die Brüche geht, steht es wieder auf und das Beziehungsspiel beginnt von vorne. Es scheint endlos zu sein. Bis das kleine *Ich* erkennt, dass das *Du* nur ein anderes *Ich* ist. Genau in diesem Moment leuchtet ein grünes Licht auf und wir können den Erfahrungsraum wieder verlassen.

Jetzt ist das *große WIR* an der Reihe und erneut drücken wir auf *Enter*. Im Erfahrungsraum tun sich viele Unterräume auf, in der eine um die andere Aufgabe wartet, die es zu lösen gilt. Und immer wenn eine Aufgabe gelöst ist, wird das *WIR* durch einen Begrenzungswall eingeschlossen, der größer ist als das *WIR* selbst, so dass es darüber hinausgehen muss. Nachdem das *WIR* über alle Begrenzungen hinaus gewachsen ist, leuchtet ein grünes Licht auf und das *WIR* kann den Erfahrungsraum wieder verlassen.

Jetzt ist das *große ICH* an der Reihe und erneut drücken wir auf *Enter*. Und wie wir auf *Enter* drücken, löst sich das Spiel mitsamt dem Erfahrungsraum darin in Luft auf...