

Fasilitoijan ohjeet ja apukysymykset muutoksen eri ulottuvuuksiin

Muutospelin taustalla on ajatus siitä, että muutokseen voidaan vaikuttaa yhdessä eikä kukaan tee muutosta yksin. Se, miten muutokseen suhtaudutaan ja miten se yhdessä ymmärretään, vaikuttaa myös muutoksen suuntaan ja lopputulokseen. Muutospeli kehittää yksilöiden ja ryhmien ymmärrystä muutokseen vaikuttavista tekijöistä ja siten kehittää myös muutoksesäilykyttä.

Aloittakaa peli käymällä läpi rakentavan keskustelun pelisäännöt:

- Kuuntele toisia – älä keskeytä tai käynnistä sivukeskusteluja.
- Liity toisen puheeseen ja käytä arkikieltä.
- Kerro omista kokemuksista ja ajatuksistasi.
- Ole läsnä ja kunnioita toisia, toisten näkemyksiä ja luottamuksen ilmapiiriä.
- Työstä rohkeasti esiin tulevia ristiriitoja ja etsi piiloon jääneitä asioita.

Apukysymyksiä fasilitoijalle muutoksen eri ulottuvuuksiin:

Muutoksen luonne: Millaisesta muutoksesta on kyse? Ovatko muutokseen liittyvät ongelmat ja tilanteet pääasiassa selkeitä, monimutkaisia, kompleksisia vai kaoottisia?

Kts. Cynefin viitekehys alla.

Aika: Miten kiire muutoksella on? Milloin muutos alkaa? Koska se loppuu tai on valmis?

Toimijat: Ketkä ovat keskeiset toimijat muutoksen tekemisessä? Tai; keihin muutos kohdistuu?

Tunne: Millaisia tunteita muutos herättää? Innostusta, iloa, huojennusta, huolia, murheita, pelkoja, kysymyksiä... Jotain muuta?

Motivaatio: Mitä asiat motivoivat ja innostavat muutoksen tekemiseen? Tai :mitkä estävät ja latistavat sen onnistumista?

Suunta: Mistä suunnasta ja näkökulmasta lähestymme muutosta? Mikä on määränpää? Kuka tai mikä näyttää suunnan? Mistä tiedämme muutoksen suunnan?

Vaikutukset: Millaisia vaikutuksia muutoksella on? Ketkä ovat häviäjiä? Ketkä ovat voittajia?

Keinot: Millaisia keinoja tarvitaan, että muutos onnistuu? Täytyykö räjäyttää vanhat rakenteet vai rakentaa pikkuhiljaa vanhan päälle?

Cynefin viitekehys: Yksi usein käytetty tapa jäsentää monimutkaisia ongelmia on **David Snowdenin** kehittämä viitekehys, joka jaottelee ongelmia neljään eri kontekstiin. Erilaiset olosuhteet edellyttävät erilaisia toiminta- ja ongelmanratkaisumalleja. Edelleen monet ongelmistamme ovat **yksinkertaisia**. Ne ovat ennakoitavissa ja luonteiltaan selkeitä. Ongelmat ovat tunnistettavissa ja pilkottavissa. Tällaista tilannetta voisi kuvata suorana tienä kohti valittua päämäärää. Ongelmiin voidaan reagoida ja tarttua vaivatta.

Toiset ongelmat ovat **monimutkaisia**, jolloin eri vaihtoehtojen tunnistaminen vaatii asiantuntija-analyysiä. Tällaiset ongelmat ovat tunnistettavissa ja analysoitavissa, jonka jälkeen niihin voidaan tarttua. Monimutkaisten ongelmien ratkaiseminen on kuin labyrintti, jossa oikean reitin löytäminen vaatii analyysiä.

Nykyisin yhä useammat ongelmat ovat luonteiltaan **kompleksisia**, eli niitä koskevat syy- ja seuraussuhteet eivät ole nähtävissä tai ennakoitavissa. Kompleksisten ongelmien ratkaisu on kuin viidakko, jossa navigoiminen on jatkuva yrityksen ja erehdyksen matka. Tällaisessa tilanteessa ongelmiin tartutaan kokeilemalla. Vasta sen jälkeen ongelmat voidaan tunnistaa ja niihin voidaan reagoida.

Pahimmillaan ympäröivien ongelmien kompleksisuus johtaa maailmaan, joka koetaan **kaoottiseksi**. Tällainen maailma roihuaa kuin metsäpalo. Syy- ja seuraussuhteiden hahmottaminen on vaikeaa. Jotta tällaisessa maailmassa voi pärjätä, on keskityttävä tulipalojen sammuttamiseen ja reagoimiseen. Kaoottisessa maailmassa ongelmia ratkotaan toiminnan kautta tunnistamisella ja reagoimalla niihin.

Pelin lopuksi: kysymyksiä yhteenveto-keskustelun tueksi

- Miltä teistä nyt tuntuu pelin jälkeen? Onko muutoksellanne yhteinen ymmärrys, suunta ja keinot vai onko vielä paljon asioita, joista olisi hyvä yhdessä keskustella?
- Mistä muutoksen ulottuvuudesta olitte eniten samanmielisiä? Minkä ulottuvuuden kohdalla ajatuksissanne ja sanoituksissanne oli eniten hajontaa?
- Kun ajattelet yhteistä aihettanne, opitko jotain uutta muiden pelaajien ajattelusta sen suhteen?
- Kun ajattelet muutosta, opitko jotakin uutta omasta ajattelustasi?
- Jotta muutokseen päästäisiin, miten teidän nyt olisi hyvä edetä tiiminä?
- Pystytkö yhdessä tiivistämään ja kiteyttämään pelinne lopputuleman?