

REUMALIITTO
KOHTAAMINEN TYÖYHTEISÖSSÄ
-PELIN RAKENTAMINEN JA TOTEUTUS
LOPPURAPORTTI

28.10.2018

Kari Malinen, Muutostaito Oy

Anni Pyy, Reumaliitto

Sisällysluettelo

Lähtötilanne kohdeorganisaatiossa ja syyt hankkeen käynnistämiseen	3
Hankkeen tavoitteet, kuvaus ja merkitys hakijalle ja asiantuntijalle.....	3
Hankkeessa sovellettu tutkimus ja ulkopuolinen asiantuntija	4
Hankkeen toteutuminen ja eteneminen.....	4
Hankkeen tulokset, hyödyt ja vaikutukset	6
Hankkeen arviointi ja mahdolliset jatkotoimenpiteet	7
Viestintä ja yleinen hyödynnettävyys suomalaisessa työelämässä	7
Scandicin sisäinen viestintä	7
Yleinen hyödynnettävyys suomalaisessa työelämässä	7
Hakijan ja ulkopuolisen asiantuntijan yhteystiedot.....	7

Lähtötilanne kohdeorganisaatiossa ja syyt hankkeen käynnistämiseen

Työsuojelurahasto on osallistunut hankkeen rahoittamiseen.

Projektilla oli kaksi päätavoitetta:

1. Luoda ”hyvän kohtaamisen ulottuvuudet” -malli Reumaliiton käyttöön.
2. Kokeilla uutta tapaa kehittää kohtaamistaitoja Reumaliitossa. Tässä tavoitteena oli suunnitella, kehittää ja toteuttaa uudella tavalla itseohjautuvalla mallilla toteutuva valmennuspeli.

Hankkeen kuvaus, tavoitteet ja merkitys hakijalle ja asiantuntijalle

Projektin työkokonaisuudet olivat:

1. Kohtaamispelin mekaniikan yhteiskehittäminen (Muutostaito ja Reumaliitto).
2. Reumaliiton ”hyvän kohtaamisen ulottuvuudet” -mallin kehitys kehitysryhmässä sekä työpajassa, sisällön tuottaminen peliin, graafinen toteutus ja pelilliset ratkaisut sekä konseptin kokeilu ja testaus.
3. Kohtaamiset työyhteisössä -pelin toteutus Reumaliitossa.

Reumaliiton kehitysprosessissa tunnistettiin seuraavia tavoitteita:

- Luoda Reumaliiton hyvän kohtaamisen malli, jota voidaan hyödyntää Reumaliiton sisällä sekä yhteistyösuhteissa ja suhteissa jäsenyhdistyksiin.
- Luoda uudella tavalla keskustelua ja ymmärrystä työyhteisöön.
- Saada ihmiset ymmärtämään hyvän kohtaamisen merkitys ja elementit osana arjen työtä.
- Luoda pelin avulla keskustelu ympäristö, jossa avoimen dialogin kautta innostetaan työyhteisön toimintatapojen kehittämiseen.
- Laajentaa ihmisten näkemystä oman mukavuusalueensa ulkopuolelle.
- Luoda ”tekoja arkeen” -tekemisen ilmapiiri.
- Saada hyvien kohtaamisten malli jalkautettua arkeen siten, että se on sisäistetty ja että toimintatavat muuttuvat käytännössä.
- Saada aikaan kulttuuri- ja asennemuutoksia.

Hankkeessa asiantuntijana toiminut Muutostaito Oy on keskittynyt pelillisten menetelmien soveltamiseen organisaation kehittämisessä. Muutostaidon ansainnan logiikka on tähän mennessä perustunut siihen, että Muutostaidon konsultit fasilitoivat asiakkaiden työpajoja pelillisten työkalujen avulla.

Tässä hankkeessa Muutostaidon tavoitteena oli tehdä ensimmäinen jo toimiva kehitysversio itseohjautuvasta dialogisesta pelistä. Tämä tarkoittaa sitä, että asiakkaat itse pystyvät fasilitoimaan peliä omissa palaverissaan. Hanke oli tässä mielessä Muutostaidolle todella tärkeä strategisen ydinosaamisen lisäämiseen liittyvä hanke.

Muutostaito tulee jatkossa kytkemään hankkeessa syntyvää itseohjautuvien pelien osaamista osaksi kehitysprojektien toteutusvaihetta. Lisäksi Muutostaito keskittyy jatkossa kehittämään lisää erilaisia dialogisuuteen perustuvia itseohjautuvia menetelmiä.

Hankkeessa sovellettu tutkimus ja ulkopuolinen asiantuntija

Koska kyseessä on kehityshanke, tieteellisen tutkimuksen hyödyntäminen ei ollut niin suuressa roolissa hankkeessa. Pelillisen ajattelun pohjana toimi teoksen Kevin Werbach; *For the win. Game thinking* avaamat ajatukset.

Pääasiallisena asiantuntijana hankkeessa toimi Muutostaito Oy. Muutostaito soveltaa omassa arjen työssään laajasti erilaisia pelillisiä menetelmiä muutosten toteutukseen ja oppimiseen liittyen. Muutostaidon asiantuntijaryhmällä on pitkä kokemus työyhteisöjen tutkimusperustaisesta kehittämisestä sekä osaamista pelillisyyden soveltamisesta organisaation kehittämiseen. Tausta ja yhteydet Aalto Yliopiston työpsykologian ja johtamisen tutkimusryhmään tukee tätä osaamista.

Hankkeen toteutuminen ja eteneminen

Hankkeessa toimi Reumaliiton ja Muutostaidon konsulttien muodostama yhteinen projektiryhmä. Projektiryhmä ohjasi projektia koko hankkeen ajan ja piti huolen siitä, että eteneminen tapahtuu hankekuvauksen mukaisesti. Projektiryhmä kokoontui hankkeen aikana seitsemän kertaa.

Hankkeen ensimmäisessä vaiheessa (tammi-helmikuu 2018) edistettiin agile-tyyppisellä kehitysootteella yhtä aikaa kahta asiaa:

1. itseohjautuvan pelimekaniikan kehittäminen Muutostaidon toimesta ja testaus säännöllisesti projektiryhmässä. Mekaniikkaa kehitettiin pieni pala kerrallaan, testattiin, tehtiin tarvittavat muutokset, testattiin uudelleen jne.
 - Peliin kehitettiin uusi dialogiin perustuva ja itseohjautuvaan pelaamiseen soveltuva peliformaatti, joka on Reumaliiton käytössä, mutta joka jää Muutostaidon omistukseen jatkohyödyntämistä varten.
2. Kehittää ”hyvän kohtaamisen ulottuvuudet” -malli projektiryhmässä ja työpajassa.
 - Tunnistettiin hyvän kohtaamisen elementit ja kohtaamisen merkitys työyhteisön toimivuuden rakentajana. Kohtaamisissa huomioidaan Reumaliiton sisäinen toiminta ja yhteydet jäsenyhdistyksiin ja muihin sidosryhmiin.
 - Sisältöä ideoitiin ja peliä testattiin kehitysryhmässä.
 - Helmikuussa 2018 pelimekaniikkaa ja pelisisältöä testattiin suuremmalla porukalla Tampereella järjestetyssä pelityöpajassa.

Hankkeen toisessa vaiheessa (maalis-toukokuu 2018) Muutostaito hienosääteli pelimekaniikkaa tähän mennessä saatujen palautteiden perusteella. Hienosäädettiin pelissä käytettävien pelivälineiden toimivuutta sekä kokonaisuutena pelin graafista ulkoasua. Lisäksi Muutostaito viimeisteli testatun ”hyvän kohtaamisen ulottuvuudet” -mallin sisällön pelin aineistoksi.

- Kiteytettiin peliä varten tarvittavat otsikkoteemat, joiden alle suunniteltiin pelikysymykset. Käsikirjoitettiin kuhunkin teemaan lopulliset pelikysymykset ja vastausvaihtoehdot.

Kolmannessa vaiheessa (elokuu 2018) projektiryhmässä todettiin, että jäsenyhdistykset eivät ole vielä peliä ottaneet aktiivisesti käyttöön. Näin ollen projektiryhmässä päätettiin, että pelien käyttöön ottamisen vauhdittamiseksi Muutostaito tuottaa pelin vetämisen ”opetusvideon” yhdessä Reumaliiton toimijoiden kanssa. Projektiryhmä keräsi viiden henkilön porukan, jotka opetusvideossa pelaavat peliä. Opetusvideossa kerrotaan seikkaperäisesti, miten peliä käytetään, miten peli etenee ja miten peli päättyy. Tämä video julkaistiin osana jäsenyhdistyksille toimitettavaa kuukausikirjettä lokakuussa 2018.

Neljännessä vaiheessa Muutostaito toteutti puhelimen välityksellä jäsenyhdistyksiin satunnaisotannalla kohdistettuja haastatteluja. Haastattelujen tavoitteena oli saada selville toisaalta onko peliä vielä käytetty ja minkälaisia pelikokemuksia on saavutettu, toisaalta mikäli peliä ei ole käytetty, mitkä ovat olleet syitä:

Tässä haastattelujen tuloksia.

Emme ole vielä pelanneet peliä. Itse en ollut myöskään Tampereen pelityöpajassa. Yhdistyksessämme on kyllä peli ja se on sihteerillä. Tulemme kyllä käyttämään peliä myöhemmin.

Ei olla pelattu. Tavoitteena on pelata vähän yksinkertaistetummin, ehkä yksi teema kerrallaan, eikä niin paljon keskustelua. Yli 80 -vuotiaita on hankala saada tätä pelaamaan ja keskustelemaan. Ei olla rohjettu vielä lanseerata tätä. Suunnitteilla on tehdä hieman muunneltu oma versio, joka olisi hausکمپی ja vähemmän verbaalinen. Aiomme toteuttaa pelin 10 hlön porukalla. Nopat ovat aivan ihanat ja teemat myös hyvät.

Vähälle on pelaaminen jäänyt, itse asiassa emme ole porukalla vielä pelanneet. Hallituksen kanssa olemme katsoneet peliä ja pelikirjaa olemme kyllä lukeneet. Haasteena on ollut se, että ei ole ollut aikaa. Hallitusaika on rajallinen ja GDPR tietosuoja-asiat on vienyt paljon aikaa. Tulemme ottamaan aikaa tälle varmasti viimeistään alkuvuodesta, jolloin joku päivä/ilta pelataan. Peli on oikein hyvä ja on harmittanut, kun ei olla ehditty kunnolla pelata.

Emme ole ehtineet pelaamaan. Olemme kyllä keskustelleet asiasta ja aiomme ehdottomasti pelata. Peli on hyvä ja aiheet kiinnostavia, ei moitittavaa.

Emme ole vielä pelanneet. Kokoonnumme yhteen vain kaksi kertaa kuussa ja maksamme tiloista vuokraa, joten mietimme tarkasti, miten ajan käytämme. Muutostaidon haastattelija ehdotti paikaksi esimerkiksi hiljaista kuppilaa tai muuta vastaavaa tilaa, jonne voisi laittaa pelin pystyyn. Henkilö innostui asiasta. Peli on henkilön mielestä oikein hyvä ja sitä on helppo pelata.

Emme ole pelanneet, on todella hyvä, että muistutit. Arja ottaa asian esiin ensi hallituksen kokouksessa ja yrittää innostaa porukkaa pelaamaan. Haasteena on ollut se, että ei ole ollut tilannetta, jossa pelaaminen olisi onnistunut. Meillä on liikuntapainotteista toimintaa ja toimiston tekeminen on kovin ohjattua. Hallitus ei innostunut pelaamaan. Arjan mielestä Tampereella oli todella mielenkiintoista pelata, koska pelaajat tulivat eri paikkakunnilta. Eri taustoista tuli paljon tietoa, samoin eri toiminnoista ja tavoista. Pelaamalla saatiin inspiraatiota ja ideoita. Kyllä meilläkin vielä pelataan.

Pelaaminen on suunnitelmassa, kunhan vain ehdimme. Peli on kerhotiloissa ja sinänsä valmis pelattavaksi. Täytyy vain järjestää aikaa. Henkilö ei itse ollut Tampereella mukana, mutta hänelle on esitelty peli ja hän koki sen olevan hyvä ja helpon oloinen.

Emme ole pelanneet, hädin tuskin keskusteltukaan. Meillä ei ole sen sortin porukkaa. Jos hallituksen kokoonpano muuttuu 20 vuotta nuoremmaksi niin sitten ehkä. Hallitus ja muut jäsenet suhtautuvat epäillen kaikkeen uuteen. Suurin osa hallituksesta on hyvin pitkään toimineita, eikä oteta uusia toimintatapoja herkästi käyttöön. Mielestäni tämä on väärä työkalu sisäisesti operoituna. Arjen murheet ovat hyvin arkisia eivätkä strategisia. Koitetaan saada arki sujumaan.

Yhteenvetona haastatteluista voi todeta, että arjen kiireet haastavat tällaisten keskusteluhetkien järjestämisen. Aikaa on helpompi järjestää silloin, kun johto on asian takana ja kokee asian tärkeäksi. Mikäli näin ei ole, keskusteleminen saatetaan kokea ylimääräiseksi ja turhaksi asiaksi, johon ei ole aikaa. Myöskin on havaittavissa erilaisia suhtautumistapoja peleihin. Voiko pelin avulla saada aitoa ammatillista ja arkeen kohdistuvaa keskustelua aikaan, vai jääkö vain pelaamiseksi? Tämä on tärkeä kysymys liittyen itseohjautuviin menetelmiin. Fasilitaattorin rooli on tärkeä siinä, miten keskustellaan ja mihin keskustelua johdatellaan.

Hankkeen tulokset, hyödyt ja vaikutukset

Hankkeen tavoitteisiin peilaten, mitä saavutettiin?

”Hyvän kohtaamisen ulottuvuudet” -malli kehitettiin ja se on pohjana kohtaamiseen liittyvissä keskusteluissa koko Reumaliitossa.

Itseohjautuva peli kehitettiin ja se on koettu mekaniikaltaan melko toimivaksi. Muutostaito on saanut hankkeen avulla kuitenkin jo paljon ideoita siihen, miten peliä voi edelleen kehittää ja käyttäjäkokemusta parantaa.

Pelin käyttöönotto Reumaliiton jäsenyhdistyksissä on tätä loppuraporttia kirjoitettaessa aktiivista. Muutostaidon tekemien puhelinhaastattelujen perusteella kohdehenkilöt kokivat helmikuussa järjestetyn pelityöpajan äärimmäisen innostavana ja siellä syntyneitä keskusteluja kohtaamisesta todella tärkeinä. Lokakuun jäsenkirjeen ja siinä lanseeratun opetusvideon avulla kohdehenkilöt selkeästi jälleen innostuivat ajatuksesta, että he voivat itse pelin avulla käydä

keskusteluja kohtaamisesta sisäisesti ja asiakkaiden kanssa. Uskomme, että loppuvuonna Reumaliiton jäsenyhdistyksissä pelataan ja keskustellaan aktiivisesti.

Hankkeen arviointi ja mahdolliset jatkotoimenpiteet

Hanke koettiin kaikin puolin positiivisena, vaikka pelien käyttöönotto jäsenyhdistyksissä ei aikataulullisesti tapahtunut aivan tavoiteaikataulussa. Hankkeen tavoitteet toteutuivat pääosin erinomaisesti ja nyt Reumaliitolla on käytössä Kohtaamispelejä kaikissa jäsenyhdistyksissä.

Viestintä ja yleinen hyödynnettävyys suomalaisessa työelämässä

Reumaliiton sisäinen viestintä

Projektiryhmään lähti Reumaliiton johtoryhmä, josta viestittiin sisäisesti. Tampereella järjestettyyn pelityöpajaan osallistuivat yhdistysten sihteerit ja puheenjohtajat. Tapahtumasta informoitiin yhdistyksille menevissä yhdistyskirjeissä ja suoraan yksilöidyissä tapahtumakutsuissa. Kirjeissä ja kutsuissa kerrottiin siitä, että peli kuuluu ohjelmaan ja että se kuuluu Reumaliiton Kohtaamisen teeman jalkauttamiseen.

Tampereen tapahtuman jälkeen pelistä on muistuteltu kahdessa muussa yhdistyskirjeessä. Viimeisimmässä lokakuun yhdistyskirjeessä lähti myös linkki pelistä tehtyyn opetusvideoon.

Lisäksi asiaa on käsitelty monissa henkilöstöpalaverissa ja peliä on pelattu henkilökunnan kesken.

Pelistä on kerrottu myös Reumaliiton hallituksen ja valtuuston kokouksessa.

Yleinen hyödynnettävyys suomalaisessa työelämässä

Kun mietitään, mitä yleistä hyödynnettävää hankkeesta voisi löytää suomalaiseen työelämään, nousee mieleen itsejohtoisten dialogisten työkalujen kehittäminen esimiesten ja projektipäälliköiden arjen tueksi. Kun aika on yhä niukempi resurssi työelämässä, tehokkaat ja hyvin tavoitteisiin muotoillut menetelmät tarjoavat esimiehille menetelmän työyhteisönsä osallistamiseen mukavalla ja mukaansatempaavalla menetelmällä. Menetelmä mahdollistaa myös puheeksi ottamisen pienissä paloissa, varttipalaverista tunnin tai kahden tunnin palaveriin. Myös osallistujaporukka voi olla rajatumpi ja pienempi, jolloin ei tarvita erillistä koulutustilaa, vaan keskustelut voidaan käydä neukkarissa tai kahvitilassa silloin, kun se sopii aikatauluihin. Pelillisyyttä tämän hankkeen löydösten mukaan on pieniä asioita. Jotakin, joka innostaa. Yhtäältä tarkastelemaan keskusteltavaa asiaa hieman eri näkökulmasta, toisaalta lähtemään mukaan keskusteluun, joka muuten jäisi tekemättä.

Hakijan ja ulkopuolisen asiantuntijan yhteystiedot

Hakijan yhteystiedot: Anni Pyy, Talouspäällikkö, puh. 050 548 6421, anni.pyy@reumaliitto.fi

Asiantuntijan yhteystiedot: Kari Malinen, puh. 050 5253943, kari.malinen@muutostaito.fi