

26. januar 2004

Månedsbrev 12

Hvorfor handler IT-historierne ofte om problemer?

Man behøver bare at åbne dagens avis for at se, at historier om problemer og konflikter får mere spaltepads end historier om succes. Og ærlig talt; en historie om, at noget går som det plejer, er jo ikke særlig opsigtsvækkende. Dette forhold gælder også, når vi fortæller historier om projekter. Der bliver brugt mere tid på historier om problemer end på historier om succeser.

Men hvorfor er det sådan? Og hvad stiller vi op med det? Teorien om storytelling giver os nogle interessante svar.

Historiens hjul

Et centralt begreb i storytelling er **historiens hjul**. Det udtrykker, at en klassisk fortælling begynder i en tilstand af orden. Hovedpersonen modtager en udfordring og påtager sig at løse en opgave. Derefter er der en række kampe, hvor udfaldet er usikkert, og tilstanden er kaotisk. Fortællingen slutter i en tilstand af ny orden ("og de levede lykkeligt..."). Hvorefter scenen er klar til at en ny historie kan begynde (næste bog i serien, næste projekt...).

Energien ligger i kaos

Historiens hjul afspejler, at vi ikke kan forvente at skabe store resultater uden at løbe en risiko. Ræsonnementet er, at de resultater, der kan opnås uden anstrengelse og risiko, for meste allerede er nået, og i øvrigt er de ikke værd at fortælle om.

En historie uden problemer er ikke bare kedelig, den er også utroværdig. "Vil I virkelig have os til at tro, at I kunne opnå store resultater uden anstrengelse og uden risiko?"

Metodicas månedsbrev: SUBSCRIBE & UNSUBSCRIBE

- ønsker du fremover modtage månedsbrevet per e-mail?
- eller vil du slettes af listen, ændre adresse, tilføje en kollega til listen?

Så send en e-mail til metodica@post4.tele.dk med de relevante data.

Anti-spam politik: e-mail adresser bruges **kun** til månedsbreve. e-mail adresser videregives **ikke**.

Hvilken kamp skal historien handle om?

En projektleder kan ikke vælge kun at fortælle de gode nyheder - kun at fortælle glansbilledehistorien. For den er så utroværdig og uinteressant, at ingen gider høre på den. Men før eller senere fortæller nogle andre en historie om et problem i projektet. Og den bliver ekstra interessant, hvis den modsiger det officielle skønsmaleri. Projektlederens forklaringer om, at kritikken er overdrevet, bekræfter bare problemerne - "der går ikke røg af en brand, uden at der også er ild!".

Projektlederen er nødt til at fortælle om problemer. Men projektlederen har mulighed for at vælge, hvilke kampe der skal fortælles om. Og projektlederen har mulighed for at fortælle om problemerne før de indtræffer.

Projektlederen kan på forhånd gøre opmærksom på, hvor vanskelighederne i projektet kan forventes. Dvs. hvor kampene skal stå. Det skal selvfølgelig gøres under hensyntagen til, hvad omgivelserne kan tåle at høre. En for dramatisk og detaljeret skildring af risici kan få uerfarne interessenter til at aflyse projektet på forhånd.

Sten under Storebælt

Et godt eksempel på et projekt, hvor der blev fortalt om problemer på forhånd, er Storebæltstunnelen. Dette projekt gjorde fra starten opmærksom på, at store sten kunne volde vanskeligheder for boremaskinerne. Offentligheden var forberedt på, at dette projekt var vanskeligt og kunne få problemer.

Nu var det ikke store sten, men bl.a. et hul i havbunden, der voldte vanskeligheder. Men projektet overlevede en situation, hvor tunnelrørene på den ene side blev fyldt med vand.

Hvordan mon det var gået et IT-projekt i samme situation? Det er nemt at forestille sig de kunder og chefer, som vil vælge at lukke et projekt, når en uventet hændelse tilsyneladende slår det tilbage til start.

Venlig hilsen

Andreas Munk-Madsen

P.S. I vores kursusprogram for foråret, som du finder på www.metodica.dk, er der bl.a. et **1-dags kursus i storytelling** for projektledere.