

GAMEMASTER

I enhver interaktion mellem mennesker foregår et sprogspil med bestemte regler for samspillet. På rådgivningsmødet består sprogspillet f.eks. af tavse forventninger om, at rådgiveren tager teten, alle mødedeltagere præsenterer sig, den fælles opgave afklares m.m. Et sprogspil rummer altså forventninger om, at der sker en afklaring og fordeling af opgaver, roller og løsninger.

Desværre er menneskers forståelse for og forventning til sprogspillet ofte meget forskellige. Det betyder, at kommunikationen kan blive tung og problematisk med risiko for misforståelser og bristede forventninger til følge.

På sigt kan det derfor være både tidsbesparende og gøre det muligt for alle parter at bidrage til fælles mål, hvis man laver en klar aftale om samarbejdets sprogspil. Også selv om man måske føler, at der ikke er tid til at afklare forventninger og ønsker til alle situationer, man indgår i.

DU STYRER SPILLET

I sprogspil er det vigtigt at sondre mellem de to typer spillere gameplayer og gamemaster.

Gameplayer kender det fælles sprog og reglerne for spillet. Han er derfor en kompetent deltager i spillet, som han dog ikke kender de overordnede værdier og betingelser for.

Gamemaster har samme grundlæggende færdigheder, men har derudover også en overordnet forståelse for, hvornår man bør spille det ene spil fremfor det andet. Han formår at introducere nye sprogspil og handlemuligheder, idet han kan sætte gang i et nyt spil, når han vurderer, at det eksisterende har for brug at blive ændret.

En gamemaster besidder altså evnerne til både at styre og koordinere samtalen imod fælles definerede mål og at udvikle medspilleren gennem aktiv lytning og forstyrrende refleksionsskabende spørgsmål og kan introducere hypoteser, der giver ny forståelse og handlemulighed.

....MEN I ER LIGE VÆRDIGE SPILLERE

Der er to centrale forhold, man skal forholde sig til som gamemaster. For det første skal man acceptere, at man ikke fungerer som ekspert men derimod indgår i en hjælpende relation. Det betyder, at man ikke tager kundens problemer på sig og forsøger at eliminere dem med svar og løsningsmodeller. I stedet udfordrer gamemaster sin medspiller på hans tankegang om problemet og evt. løsninger. På den måde bruger kunden egne erfaringer og udfordringer til at skabe løsningsmodeller og udvikler samtidig sine kompetencer.

Det andet centrale forhold er det faktum, at man som rådgiver rent teknisk skal besidde en dobbelt færdighed. Det kalder vi for gamemaster færdighederne og betyder, at man har evnen til at kunne styre og koordinere samtalen hen imod fælles definerede mål samtidig med, at kundens forståelse for problemet udvikles gennem udfordrende spørgsmål og hypoteser (se trumfkortet Spørgsmål).

Du kan læse mere om Gamemaster på Landbrugsinfo.dk