

# Antyproblem

## Cel

Metoda pomaga odblokować się osobom, którym brakuje pomysłów i są na skraju wyczerpania. Najwięcej korzyści przynosi grupie, która już pracuje nad jakąś koncepcją, ale zaczyna brakować jej inspiracji. Poproszenie uczestników o rozwiązanie problemu przeciwnego do tego, z którym sami muszą się zmierzyć, sprawia, że szybciej dostrzegają, w czym tkwi ich problem i w którym momencie nie skorzystali z oczywistego rozwiązania.

## Liczba osób

Od 5 do 10.

## Czas

30–45 minut.

## Zasady

1. Znajdź sytuację lub problem, które wymagają rozwiązania.
2. Zapewnij dostęp do karteczek samoprzylepnych, pisaków i modeliny. Wykorzystaj wszystko, co akurat masz pod ręką i uznasz za przydatne w projektowaniu rozwiązań.
3. Podziel większe grupy na małe zespoły złożone z trzech lub czterech osób. Wytłumacz, na czym polega ich zadanie: opisz antyproblem, odwrotność tego, z którym sami się w danym momencie zmagają. (Jeśli np. kłopot sprawiają im zmiany w sprzedaży, zostaną poproszeni o znalezienie sposobów na zniechęcenie klientów do kupienia ich produktu). Im bardziej ekstremalny antyproblem, tym lepiej.

---

Zadanie opcjonalne: przynieś listę małych problemów i skróć czas na znalezienie rozwiązań. Niech to będzie rodzaj zawodów, w których zwycięży grupa z największą liczbą pomysłów, nawet jeśli będą one dziwaczne.

---

4. Daj uczestnikom 15–20 minut na zebranie i przedstawienie sposobów rozwiązania antyproblemu. Zachęcaj do szybkich odpowiedzi i dużej liczby pomysłów. Nie ma złych rozwiązań.

5. Kiedy skończy się czas, poproś każdą z grup o podzielenie się z resztą uczestników wynikami pracy. Powinni wstać i przedstawić swoje pomysły lub poprosić innych zawodników o podejście do ich stolika i obejrzenie tego, co stworzyli.
6. Sprowokuj dyskusję na temat rezultatów ćwiczenia.

## Strategia

Celem jest pokazanie grupie odmiennego sposobu spojrzenia na problem i przełamanie schematów myślowych. Warto więc postawić ekstremalny antyproblem, po to aby zmusić ludzi do myślenia. Nie przejmuj się, jeśli zawodnicy nie wymyślą wielu wykonalnych rozwiązań. Oczywiście byłoby to dla nich błogosławieństwem, ale celem nie jest przecież znalezienie lekarstwa w 30 minut. Metodę przeprowadza się po to, by zmienić podejście do problemu, co pomaga go rozwiązać już po zakończeniu ćwiczenia. Można rozpocząć rozmowę na temat rzeczywistego problemu już w czasie, gdy grupy próbują uporać się z antyproblemem. Uwaga: mogą zdarzyć się chwile olśnienia, gdy gracze odkryją, że stosują rozwiązanie, które tak naprawdę potęguje istniejący problem. O rety!

Antyproblem powstał na bazie ćwiczenia pt. *Odwróć to* zaczerpniętego ze strony internetowej Donny Spencer poświęconej projektowaniu gier – [www.designgames.com.au](http://www.designgames.com.au).