

PÉRÉGRINATIONS EN SYSTÉMIQUE

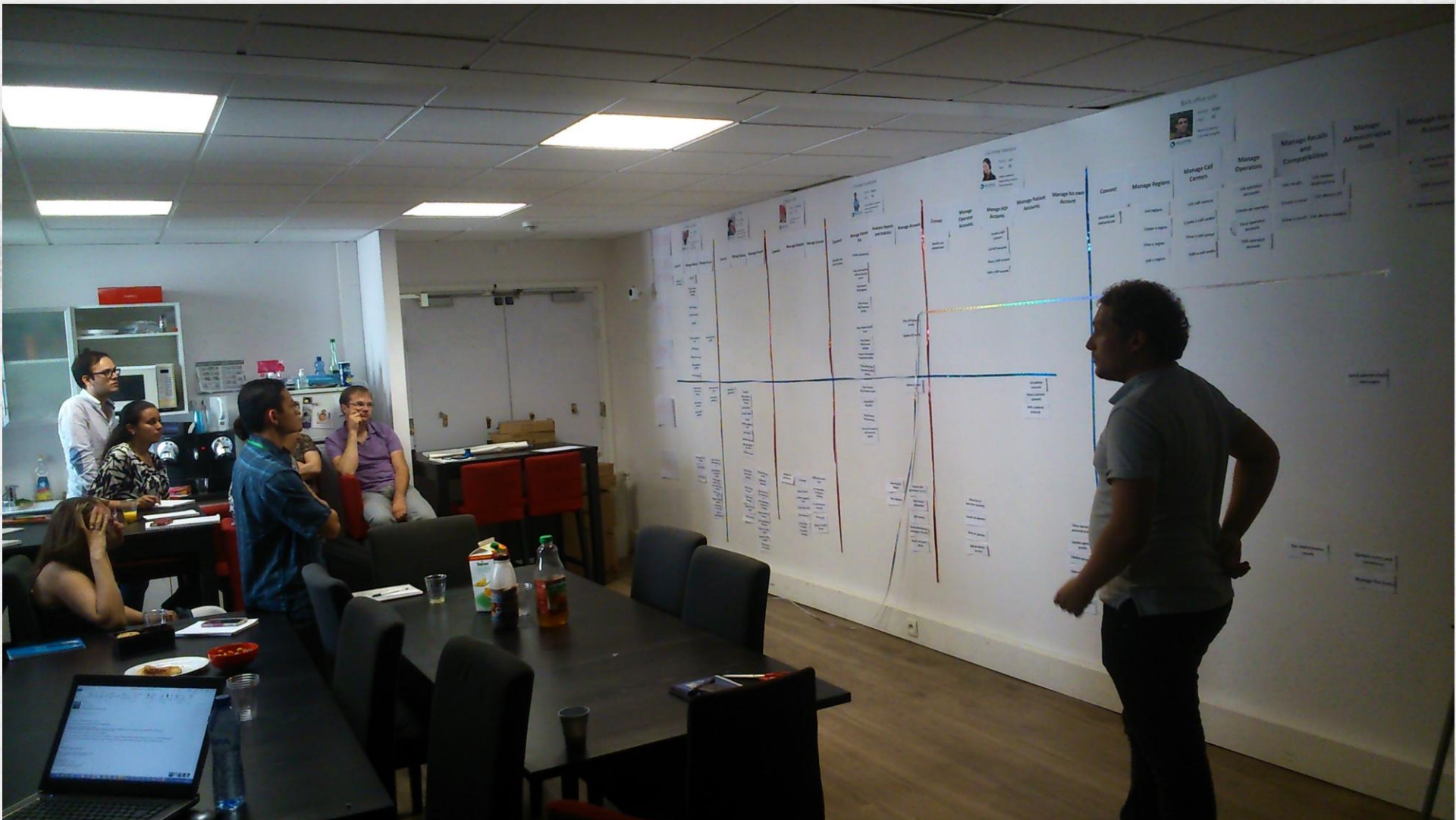


arnaud.gervais@good.pro



[@arnaud_gervais](https://twitter.com/arnaud_gervais)

IL ÉTAIT UNE FOIS ARNAUD, UN COACH AGILE ORDINAIRE...



DES POST-ITS, DES CHAMALLOWS ET DES LEGOS...



MAIS SOUVENT, ÇA NE MARCHE PAS...

Alors on change...

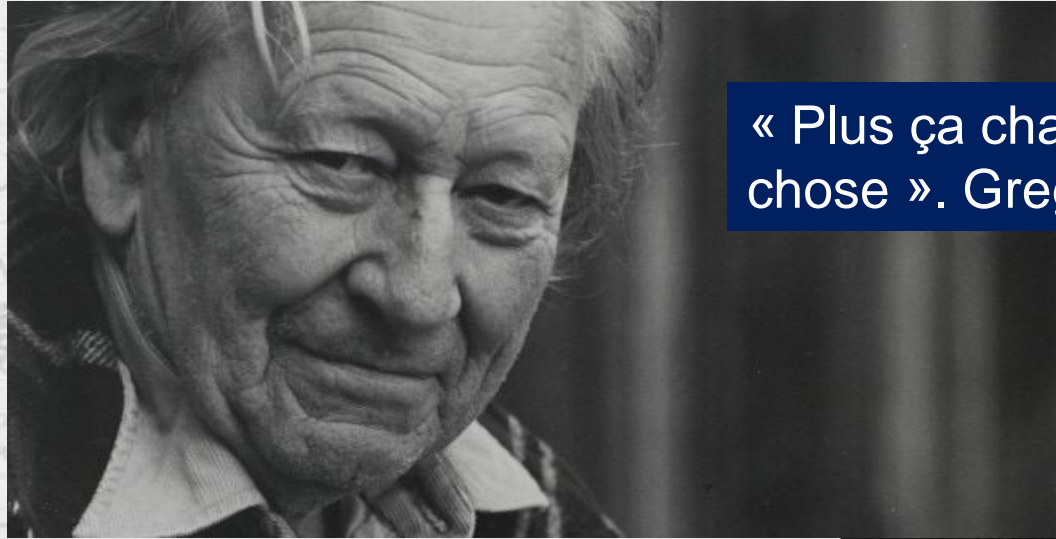
... de méthode

... de personnes

... de coach

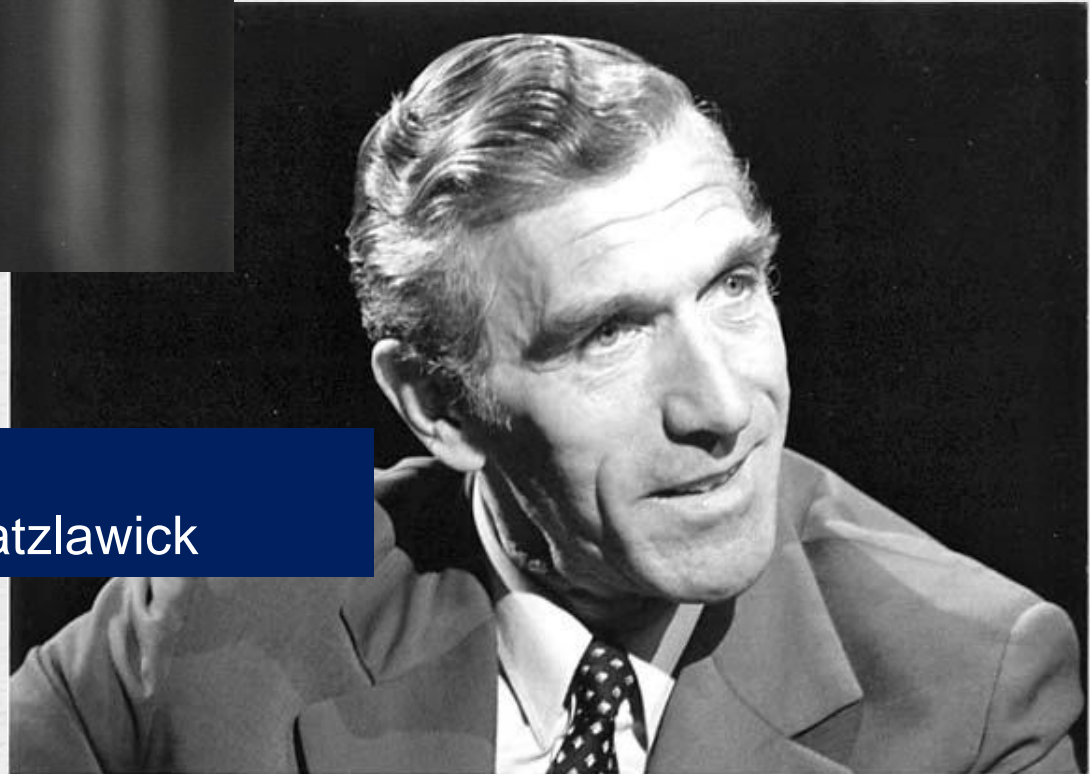
... bref, on change...

MAIS EN FAIT... C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE



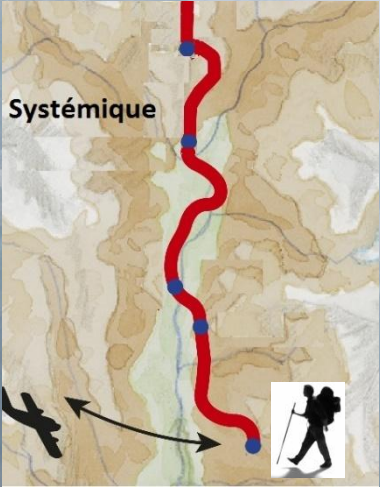
« Plus ça change et plus c'est la même chose ». Gregory Bateson

« Plus de la même chose produit plus du même résultat ». Paul Watzlawick

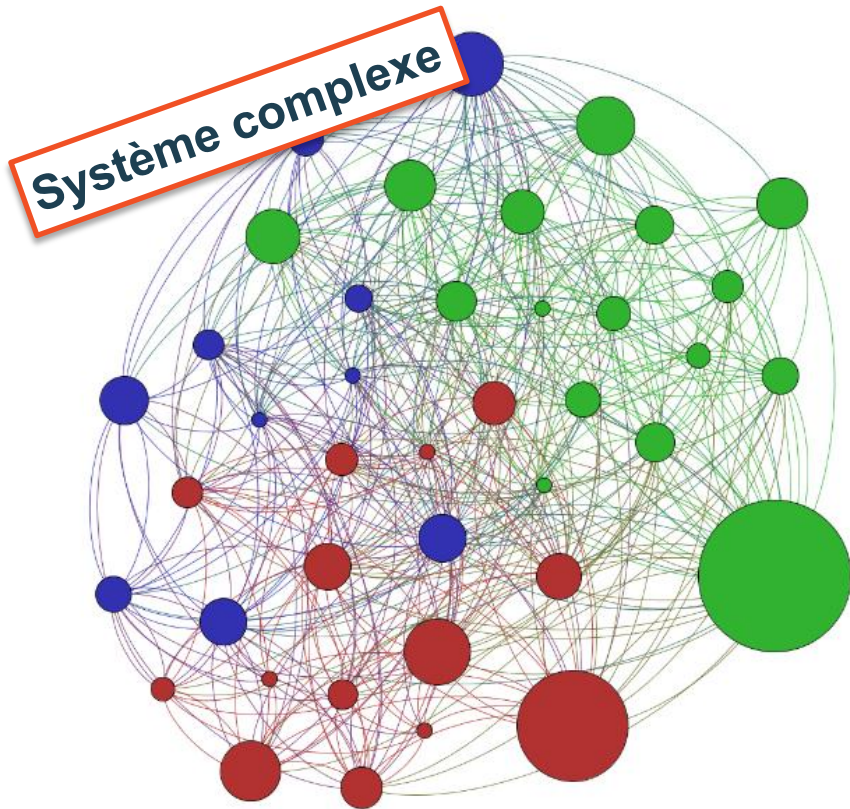


ARNAUD, COACH AGILE

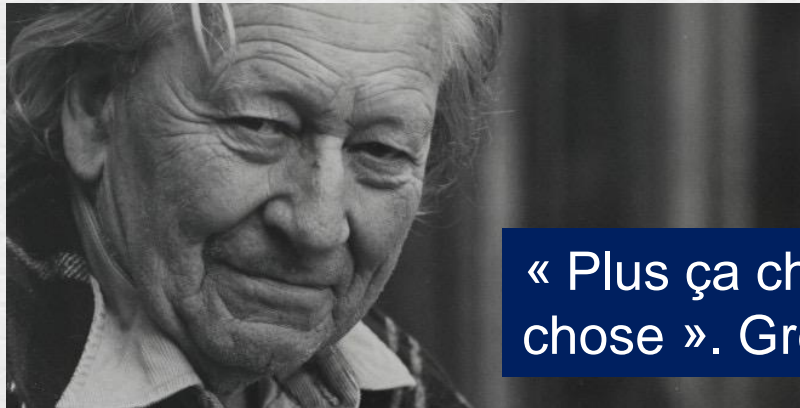




SYSTÈMES COMPLEXES



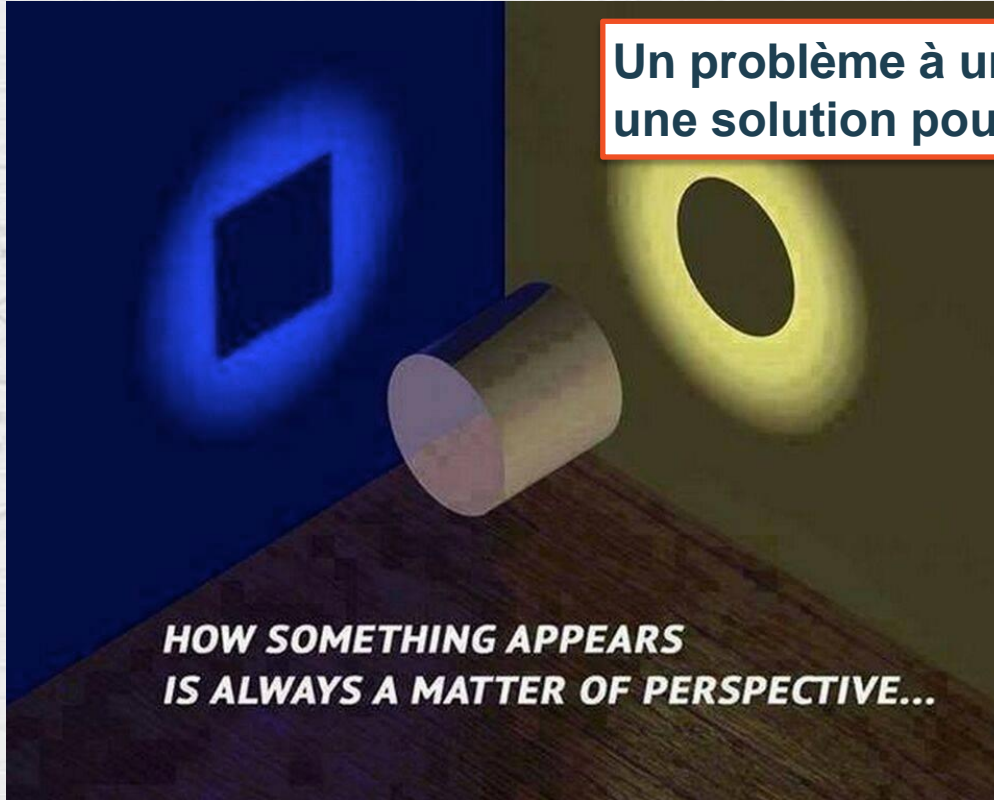
LES TYPES DE CHANGEMENT



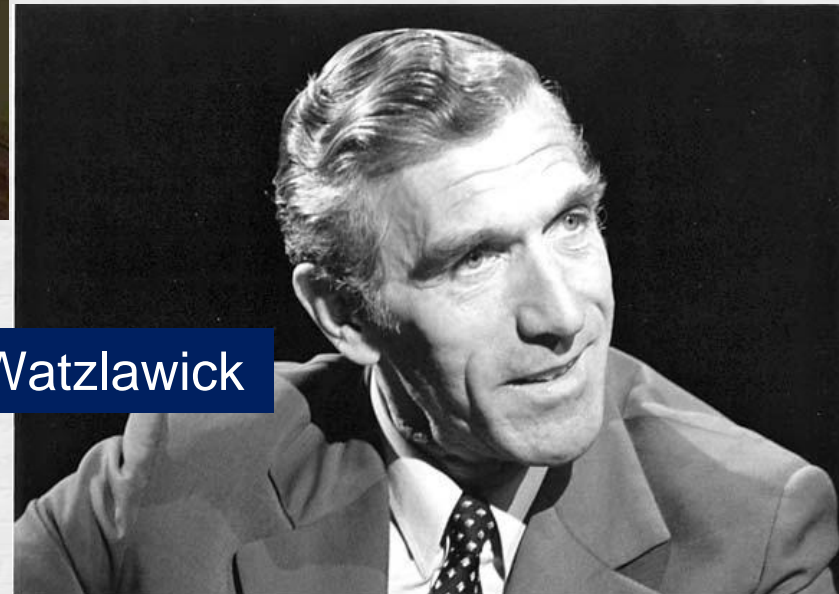
« Plus ça change et plus c'est la même chose ». Gregory Bateson

VOIR LES PROBLÈMES SOUS UN AUTRE ANGLE

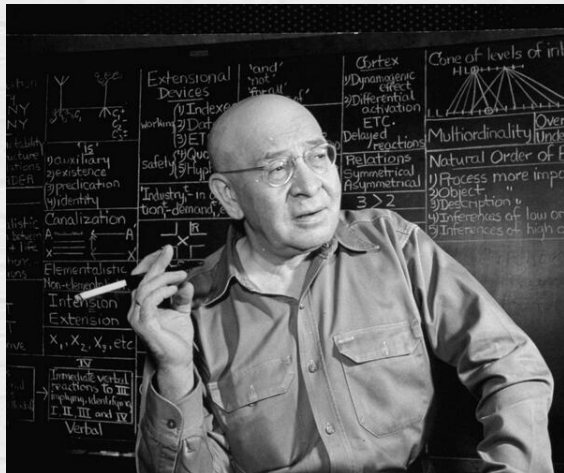
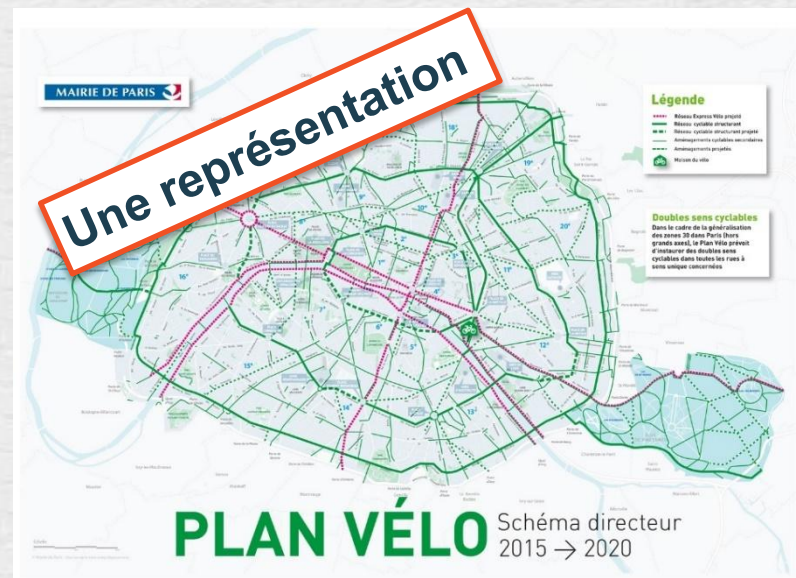
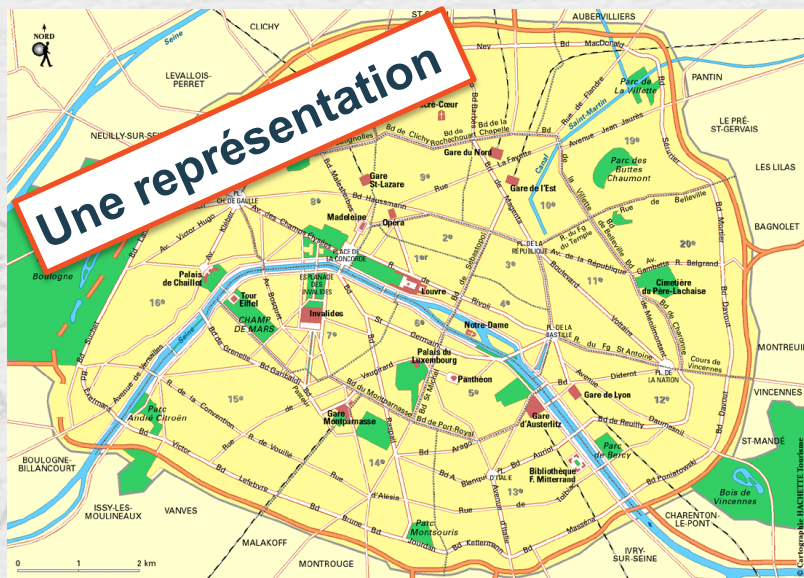
Un problème à un endroit du système est également une solution pour l'ensemble du système



« Le problème est la solution ». Paul Watzlawick



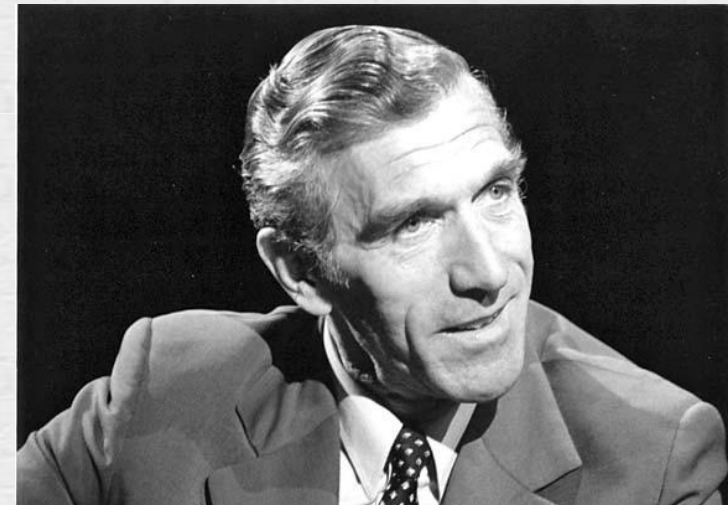
RÉALITÉ ET REPRÉSENTATION

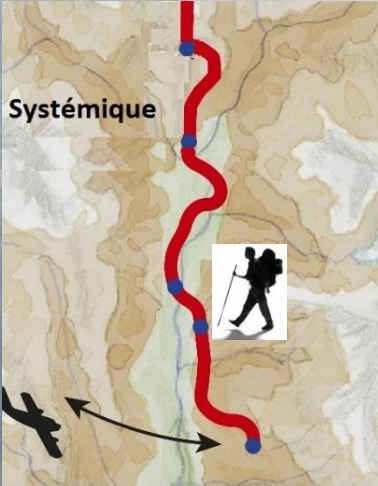


« Une carte n'est pas le territoire »,
Alfred Korzybski



« L'invention de la réalité »





Et si on faisait une petite pause pour utiliser ce qu'on a découvert ?



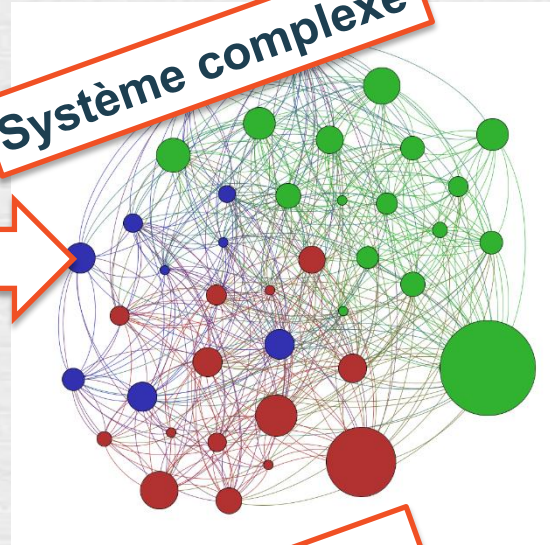
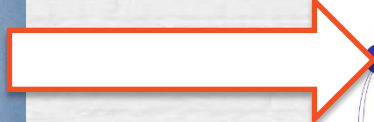
EXAMPLE

SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

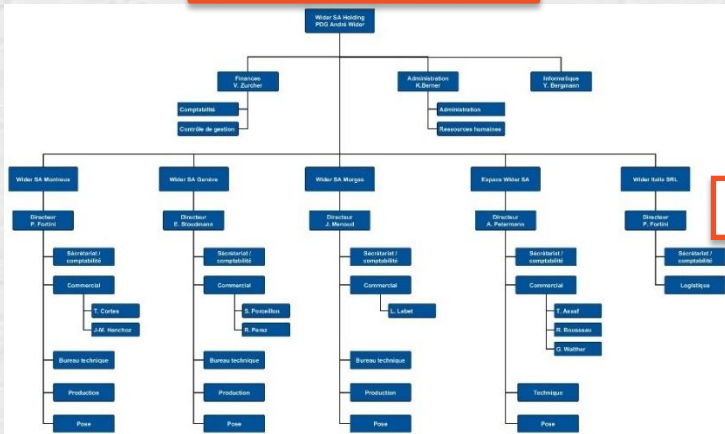
1 équipe



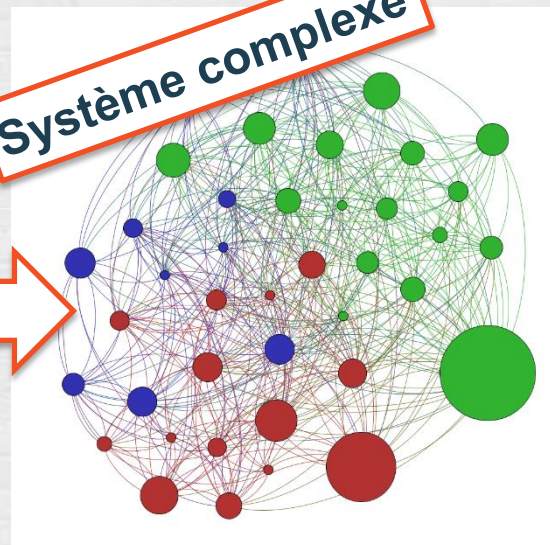
Systeme complexe



1 organisation



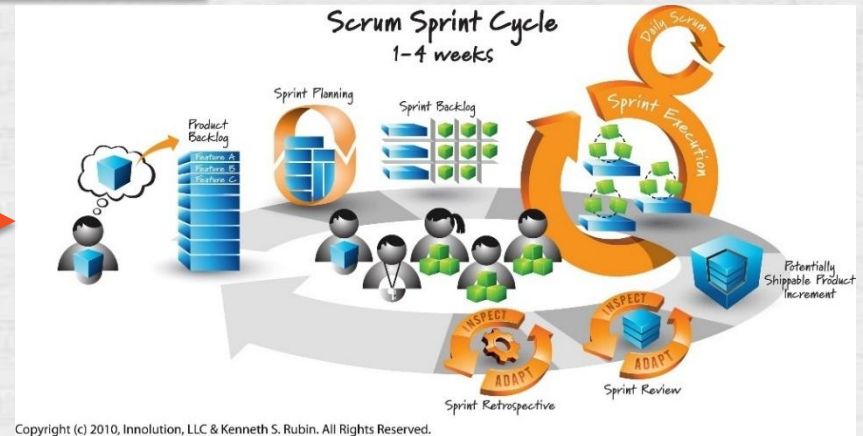
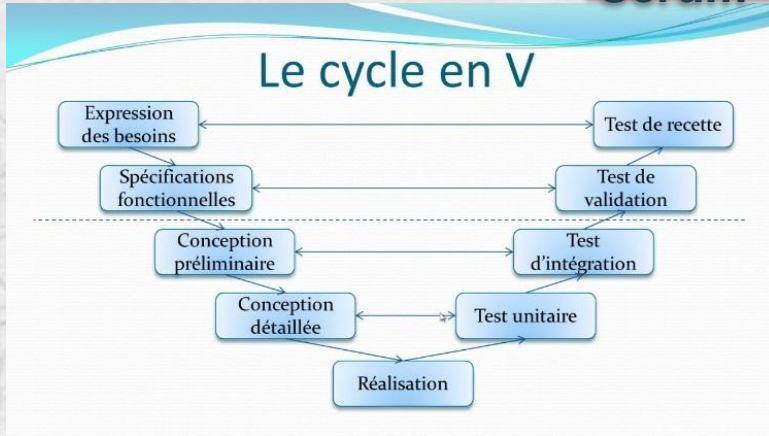
Systeme complexe



EXAMPLE

SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

Transformation Scrum



EXEMPLE

SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

SM = chef d'équipe



Changement de type 1



Homéostasie

EXAMPLE

SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

Equipe Scrum

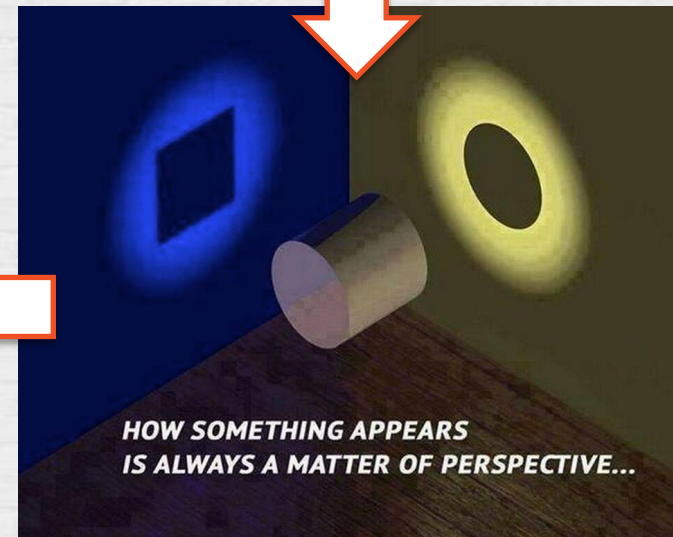
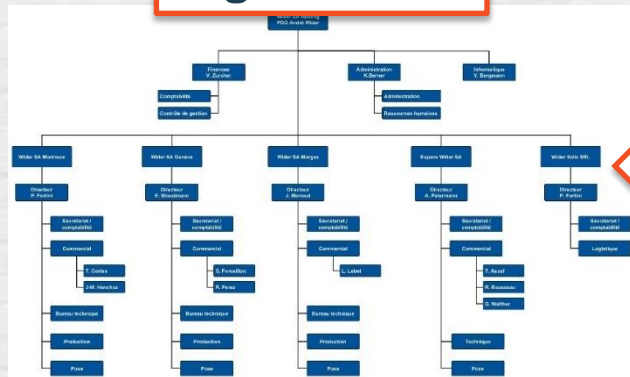
SM = chef d'équipe



Problème

Organisation

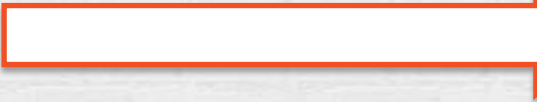
Et si le problème était la solution ?



EXEMPLE

SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

Problème ?
Solution ?



Ma représentation de la réalité ?

Une représentation



EXEMPLE

SI ON RÉSUME...

- Une équipe est un **système complexe** avec des réactions **homéostatiques** qui assurent au système de ne pas changer les règles du jeu.
- Une transformation agile, c'est changer les règles du système (**changement de type 2**).
- Un Scrum Master chef d'équipe, c'est une réaction homéostatique du système et un moyen de garder les mêmes règles du jeu (**changement de type 1**).
- **Ce problème local** à l'équipe Scrum **est une solution** pour maintenir l'équilibre global de l'organisation.
- Et tout cela n'est qu'**une interprétation de la réalité...**

ARNAUD, COACH AGILE

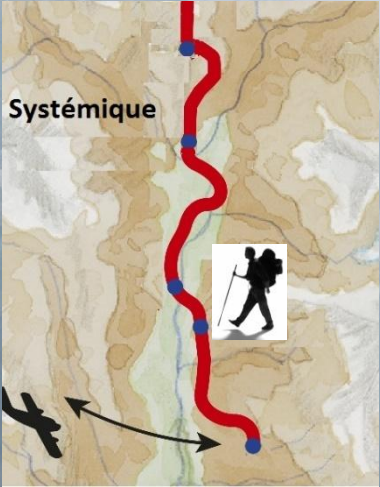
Est-ce que mon interprétation
du système est la bonne ?

Comment communiquer
cette complexité ?

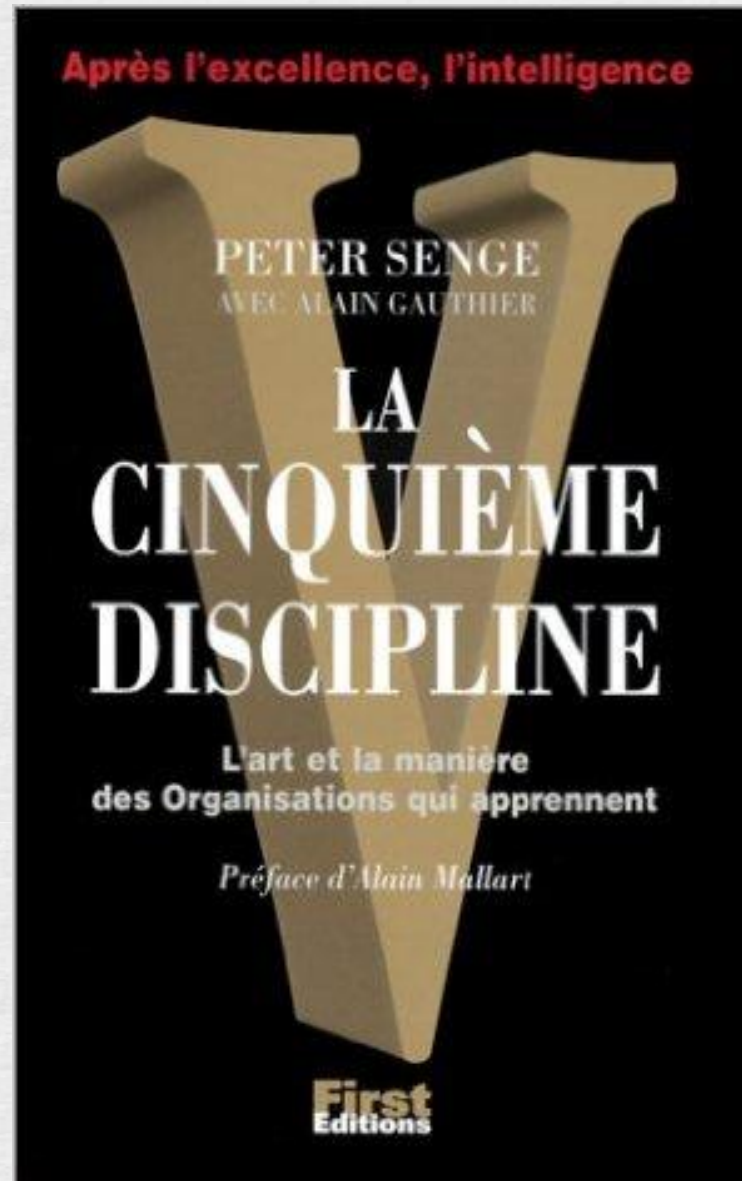


Approche systémique

« Voir le système dans son ensemble pour agir localement »



UN PEU DE LECTURE



REPRÉSENTER LES SYSTÈMES

Causalité linéaire



Causalité circulaire

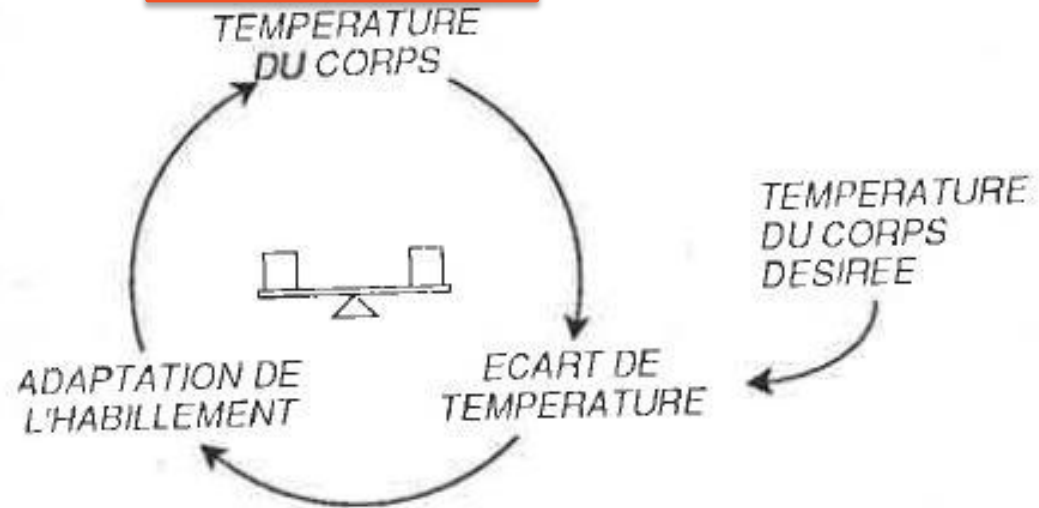


LANGAGE DE LA PENSÉE SYSTÉMIQUE

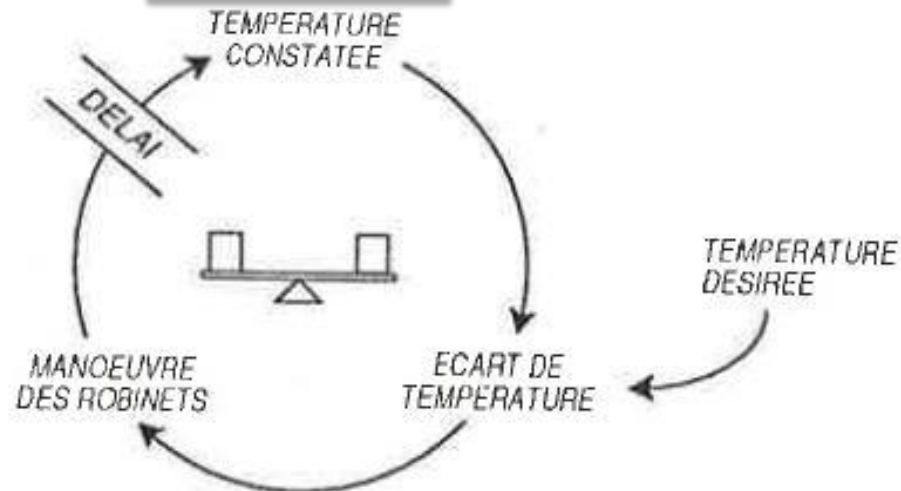
Effet amplificateur



Effet régulateur

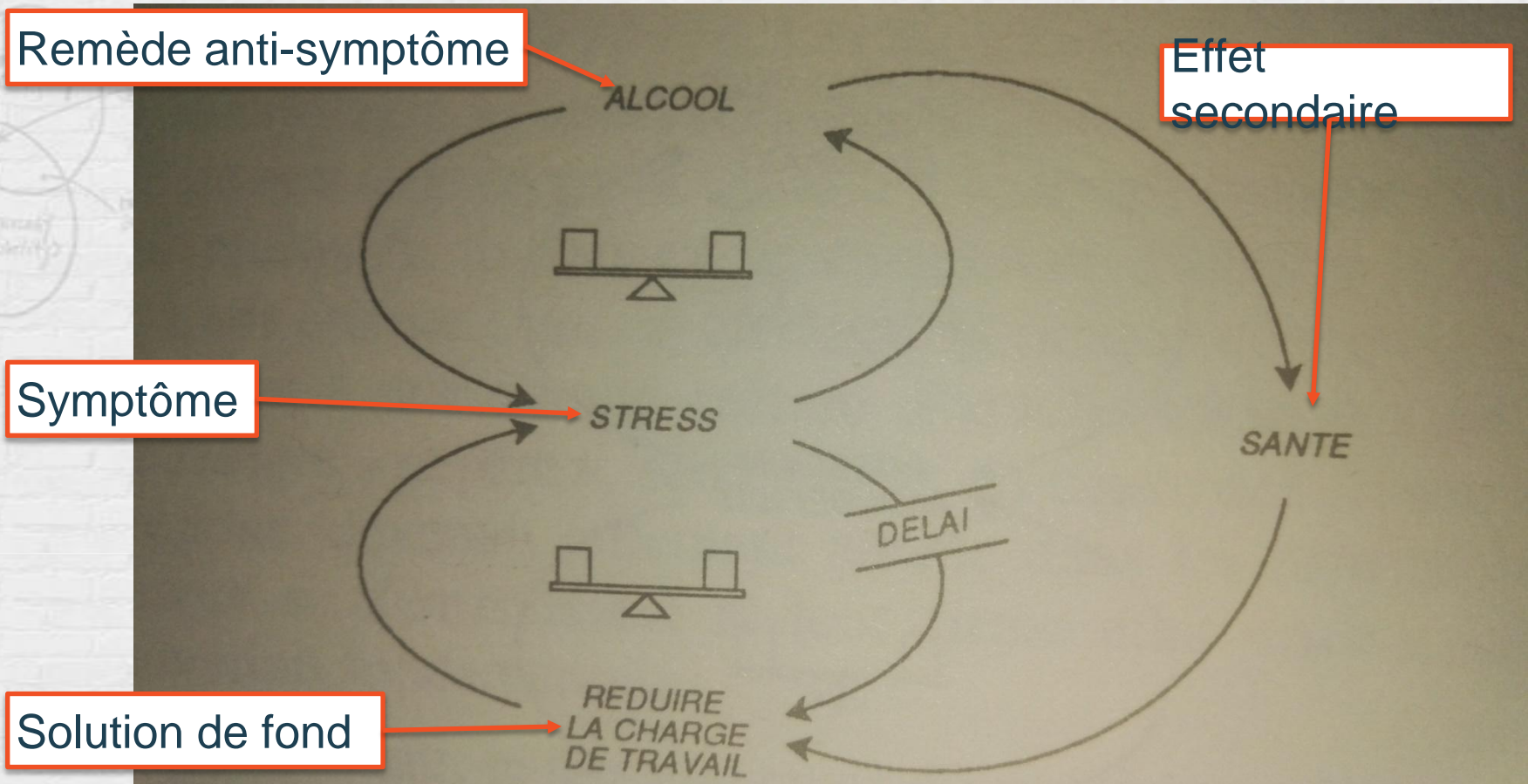


Effet retard



RACONTER DES HISTOIRES

EXAMPLE Le remède anti-symptôme



UNE AUTRE HISTOIRE

EXEMPLE

Le remède anti-symptôme

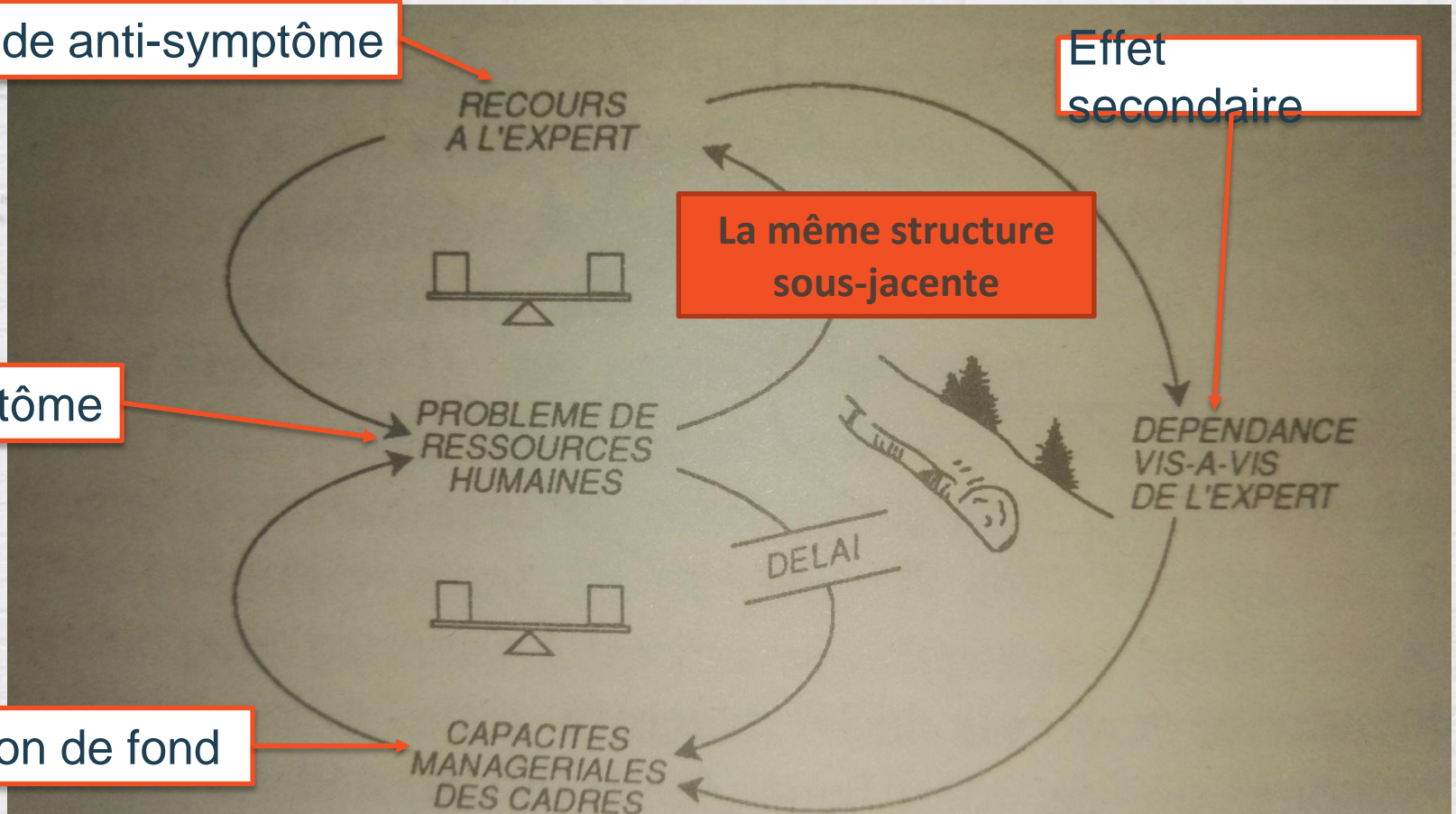
Remède anti-symptôme

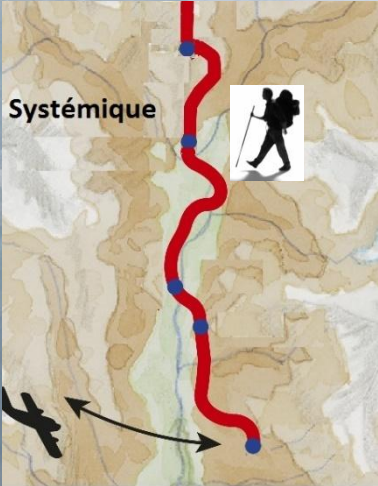
Effet
secondaire

Symptôme

La même structure
sous-jacente

Solution de fond





Et si on faisait une petite pause pour utiliser ce qu'on a découvert ?

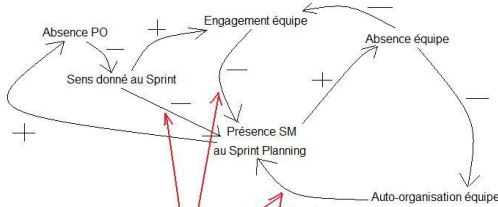


EXAMPLE

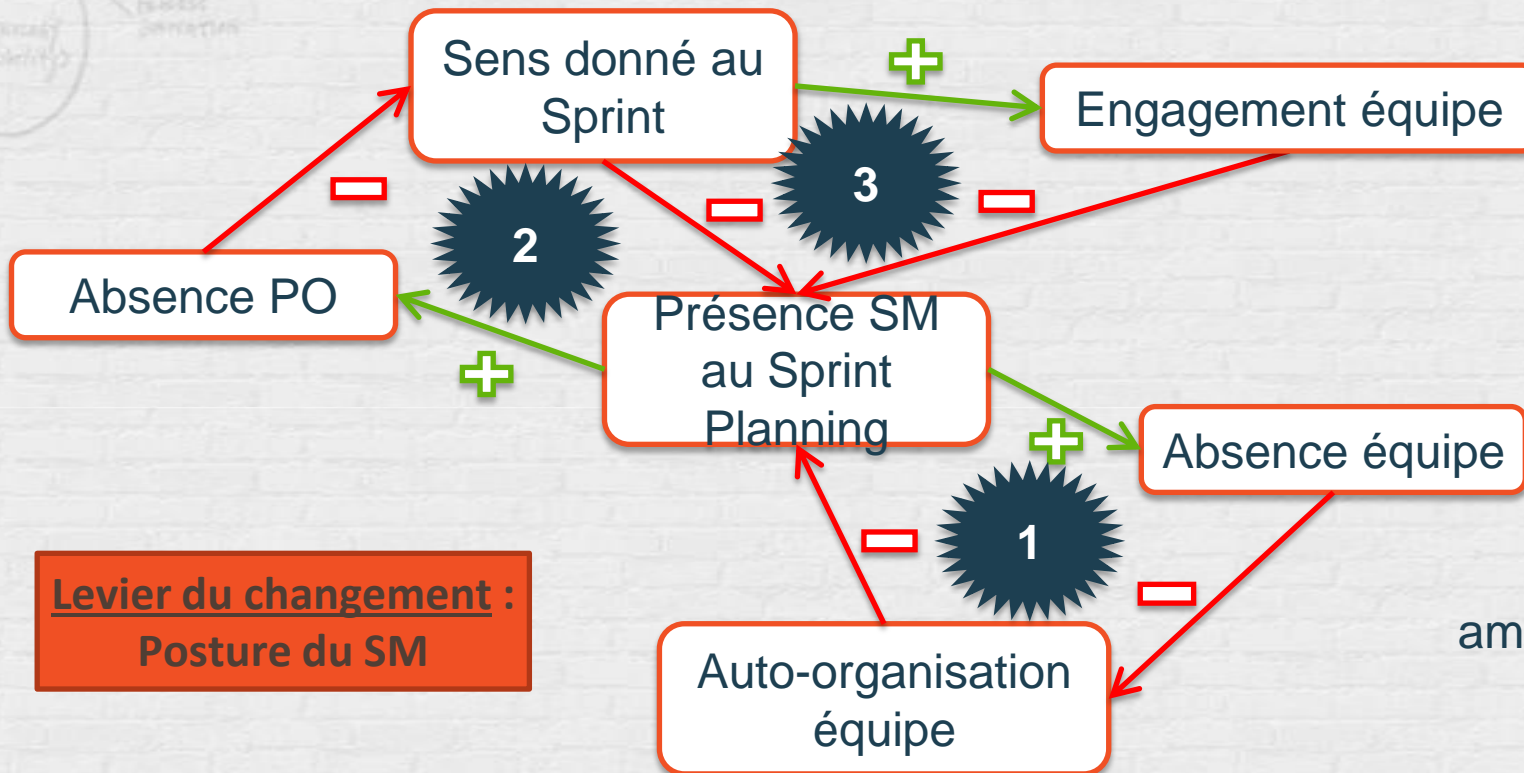
SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

... pendant un Sprint Planning

But implicite du SM :
Garant de Scrum
Responsable de l'avancement




BUT IMPLICITE du SM :
- respecter le cadre du Sprint Planning
- donner du sens au sprint
- obtenir l'engagement de l'équipe
- favoriser l'auto-organisation de l'équipe



Levier du changement :
Posture du SM

Boucles amplificatrices

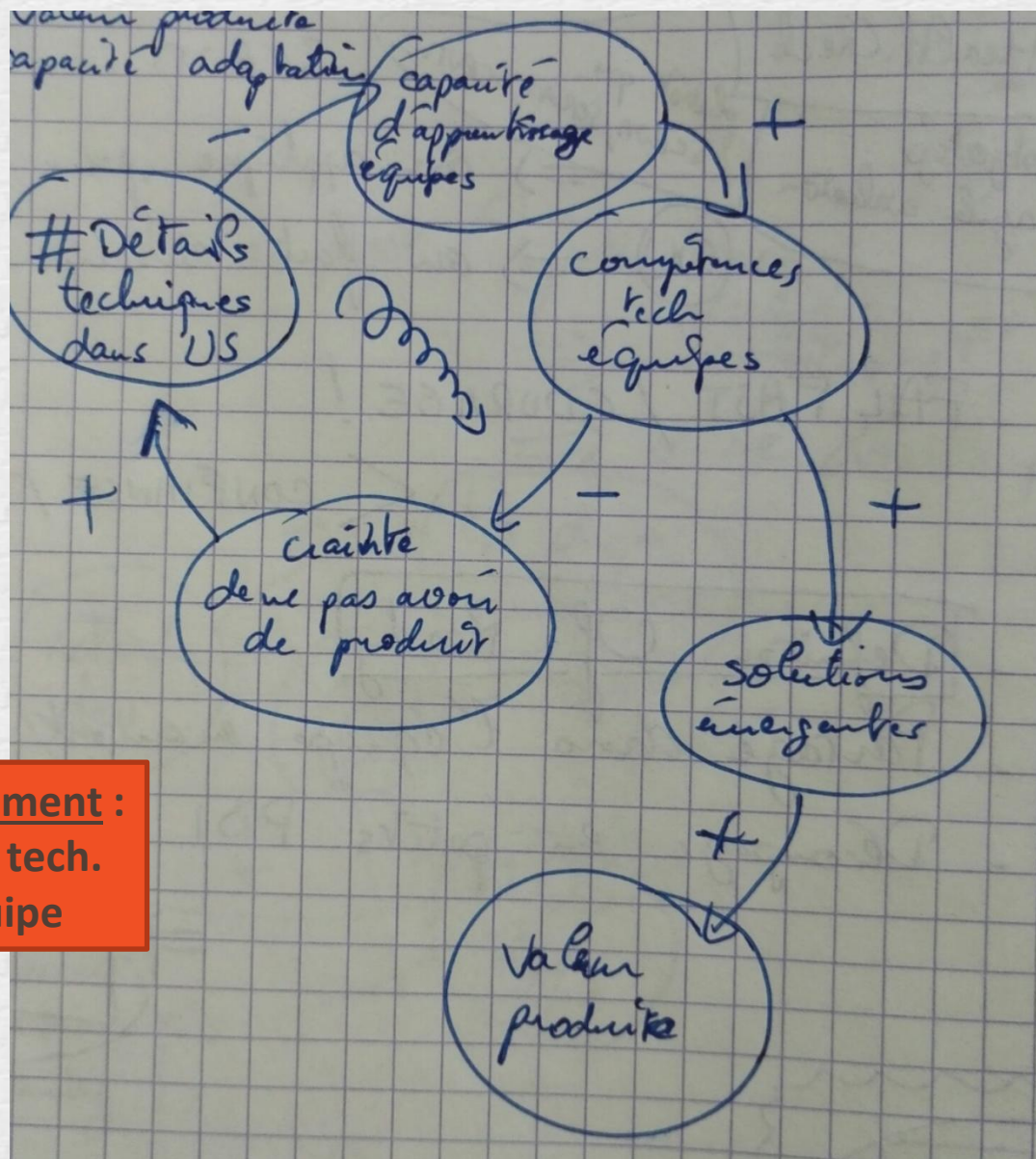
ARNAUD, COACH AGILE



Trouver des leviers de changement efficaces et les communiquer

EXAMPLE

UNE AUTRE HISTOIRE...

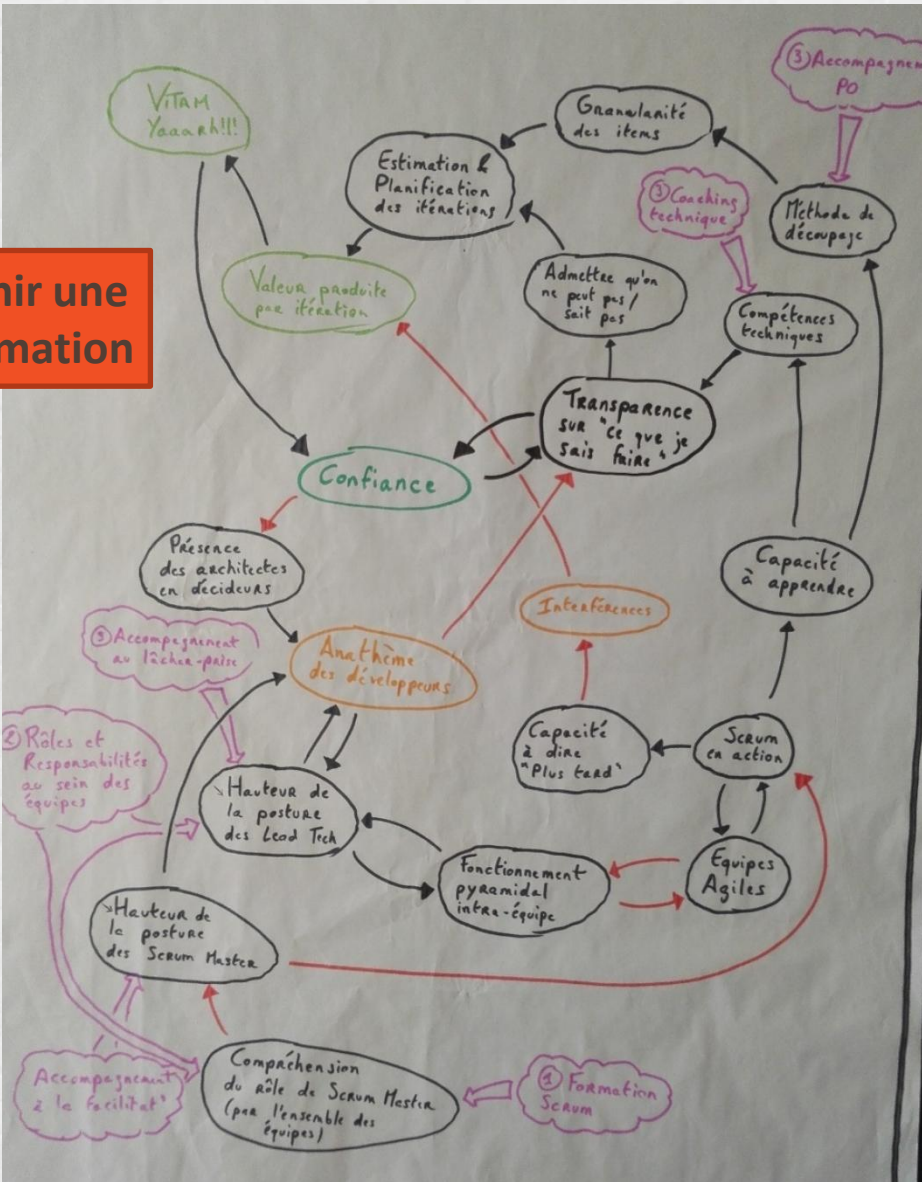


Leviers du changement :
Posture du resp. tech.
Entendre l'équipe

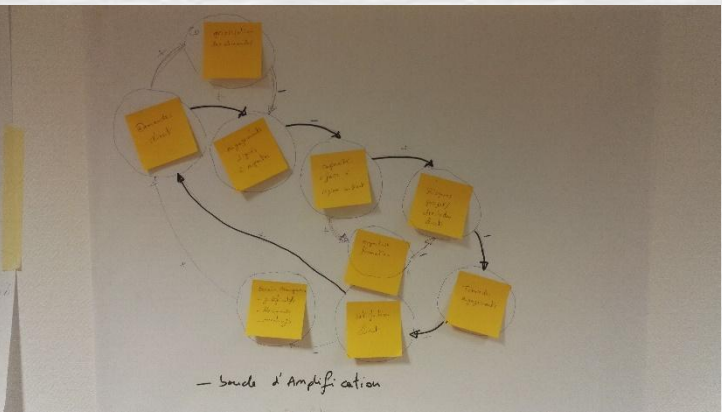
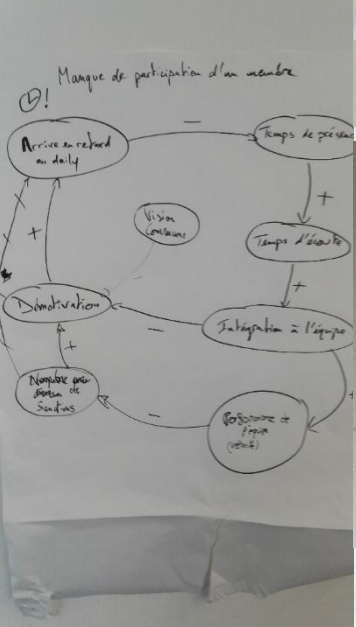
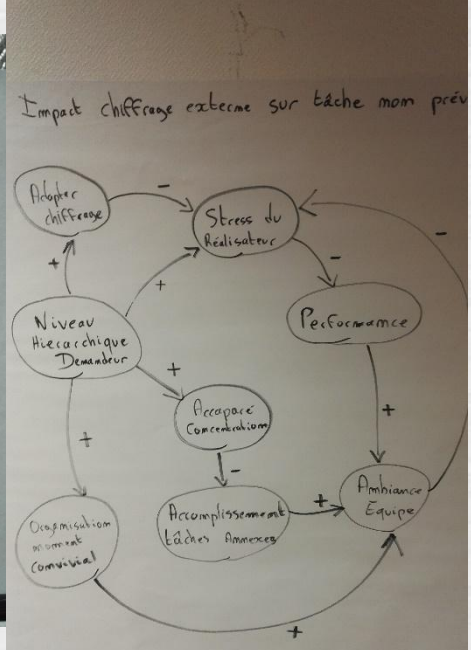
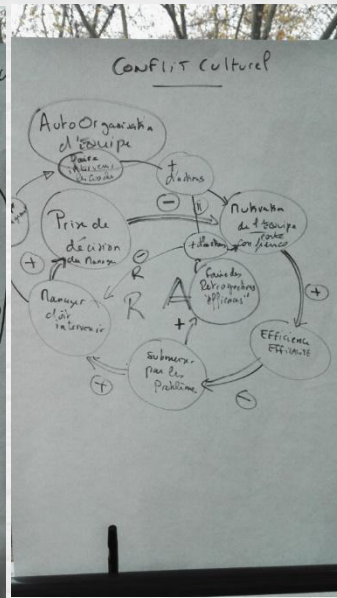
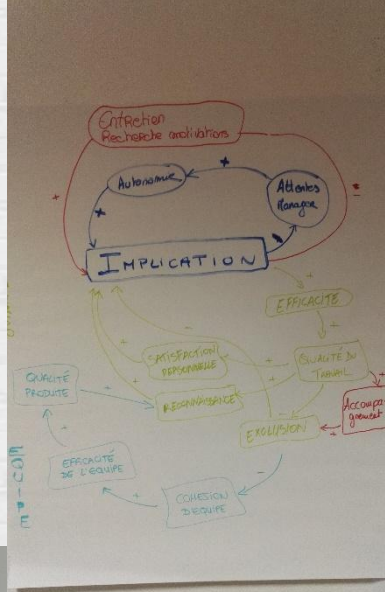
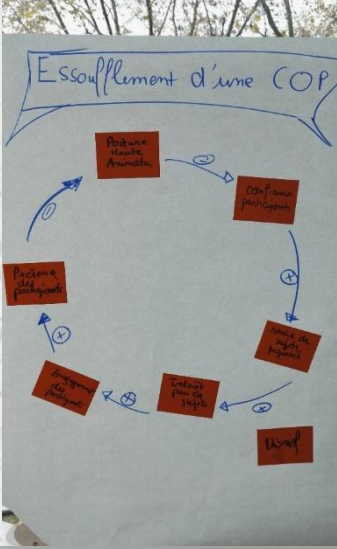
EXEMPLE

UNE AUTRE HISTOIRE...

Un moyen pour définir une stratégie de transformation



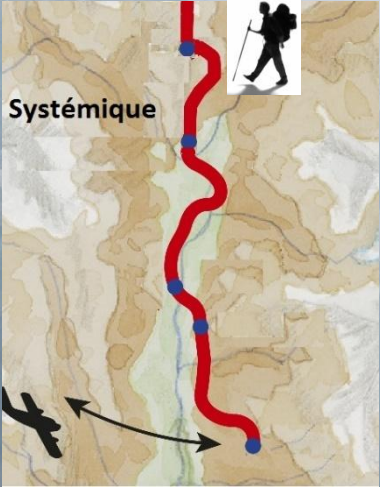
EN DIRECT DE PARIS ET MARSEILLE





Là !

« Il faut 60 ans pour maîtriser la systémique » . J-A Malarewicz



BIBLIOGRAPHIE

- Peter Senge : La cinquième discipline
- Watzlawick – Weakland – Fisch : Changements
- Watzlawick : la réalité de la réalité
- J-A Malarewicz : Systémique et entreprise
- J-J Wittezaele et Teresa Garcia-Rivera : A la recherche de l'école de Palo-Alto
- Dominique Bériot : Manager par l'approche systémique

... et merci à Christophe Keromen, Romain Vignes, Yacine Abid, Grégory Alexandre, Frédéric Nguyen Huynh, Olivier My, et d'autres goodiens pour avoir participé au voyage...

ET APRÈS ?

- Blog Good! : **blog.good.pro**
 - « Pérégrinations en Systémique »
 - « Impuissance face à la complexité »
 - À suivre, des exemples de représentations...

<https://blog.good.pro/2016/10/18/peregrinations-en-systemique/>
<https://blog.good.pro/2016/11/08/impuissance-face-a-la-complexite/>

- Katas de représentations (meetups ?)



arnaud.gervais@good.pro



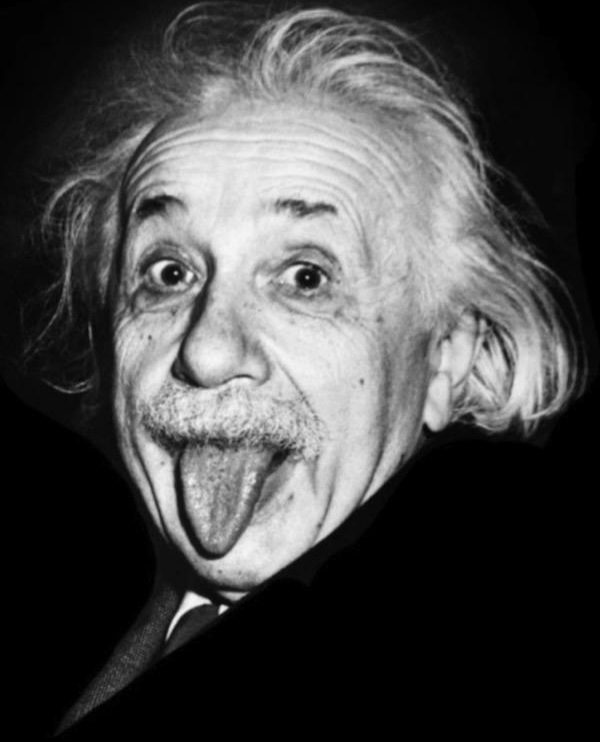
@arnaud_gervais

ANNEXES

ET ENCORE LA MÊME CHOSE...

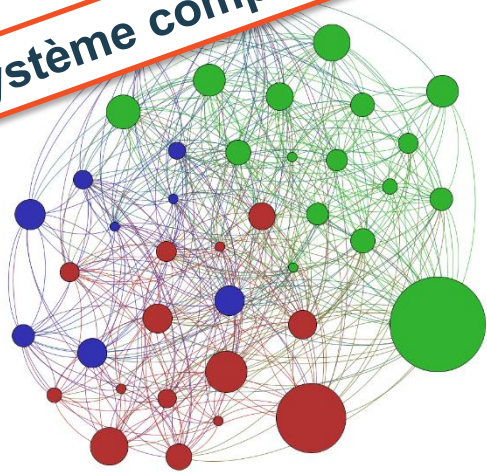
"Insanity is doing the same thing over and over again and expecting different results"

Albert Einstein

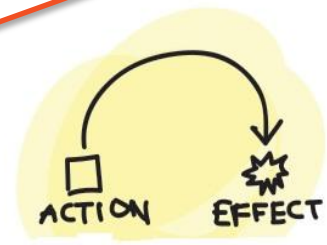


QUELQUES DÉFINITIONS

Systeme complexe



Causalité linéaire



Approche analytique



Homéostasie



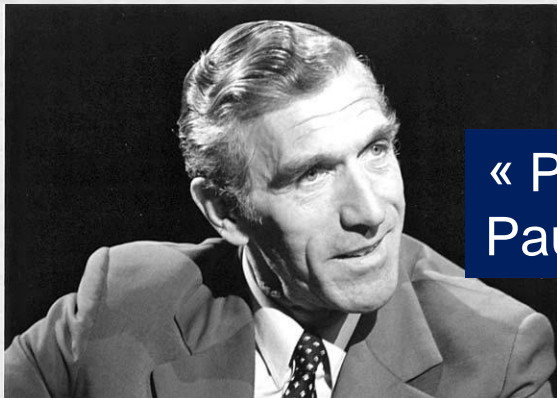
Causalité circulaire



Approche systémique



APPROCHE PARADOXALE

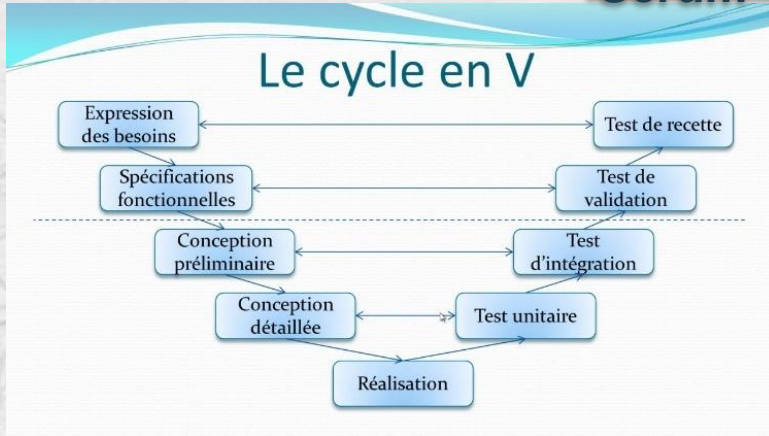


« Plus de la même chose produit plus du même résultat ».
Paul Watzlawick

EXAMPLE

SCRUM MASTER CHEF D'ÉQUIPE

Transformation Scrum



Et si on renforçait la capacité de résistance du système ?



Oooooooooohhhh !!!

EXEMPLE

SI ON RÉSUME...

- Une équipe est un **système complexe** avec des réactions **homéostatiques** qui assurent au système de ne pas changer les règles du jeu.
- Une transformation agile, c'est changer les règles du système (**changement de type 2**).
- Un Scrum Master chef d'équipe, c'est une réaction homéostatique du système et un moyen de garder les mêmes règles du jeu (**changement de type 1**).
- **Ce problème local** à l'équipe Scrum **est une solution** pour maintenir l'équilibre global de l'organisation.
- **Insister** c'est renforcer la capacité de résistance du système.
- Et tout cela n'est qu'**une interprétation de la réalité...**