

“Mag ik van jou ...?”

Een spel om te ervaren wat posities ertoe doen in co-creatie

Wanneer wordt samenwerking meer dan geven en nemen? Wanneer ontstaat er co-creatie, waarin partners bouwen aan resultaten die ze vooraf niet konden bedenken? Innovatie vraagt om dit soort samenwerking tussen praktijkmensen, onderzoekers en docenten. Misschien zijn de marktprincipes van vraag en aanbod, en cultuur van het afrekenen op SMART geformuleerde resultaten, hiervoor niet altijd even bevorderlijk.

Het spel “Mag ik van jou ...?” brengt deelnemers in een situatie waarin zij samen iets moeten creëren dat verder gaat dan ieders individuele bijdrage. Dat is uiteraard niet zo eenvoudig. Ieder speelt zijn of haar rol en verwerft daarmee een positie die meer of minder bijdraagt aan het groepsresultaat. Halverwege het spel is er een moment van reflectie: wat proberen de spelers eigenlijk te bereiken, wat hebben zij daarvoor van de anderen nodig, en wat hebben zij hen te bieden? Deze reflectie heeft meestal een groot effect op het vervolg van het spel.

In het spel wordt voelbaar hoeveel aandacht er gaat naar de metacommunicatie waarmee partners hun onderlinge posities bepalen. Pas als er op dit vlak voldoende rust is komen zij toe aan het proces van co-creatie. Het reflectiemoment helpt daarbij.

De ervaring die in het spel wordt opgedaan geeft aanleiding voor discussie. Zijn de interactiepatronen die in het spel zichtbaar werden ook herkenbaar in de praktijk van de deelnemers? Welke posities zijn essentieel, en zijn er ook posities die niet goed worden ingevuld? Wie kan daar iets aan doen? En wat betekenen deze inzichten voor het functioneren van het groene kennissysteem? Wat zou er moeten veranderen om innovatieve processen van co-creatie de ruimte te geven?

Het onderzoeksproject “Systeemvernieuwing”

Het spel werd ontwikkeld in het kader van het onderzoeksproject “Systeemvernieuwing”, uitgevoerd door de WUR in opdracht van het ministerie van LNV (BO09). Het projectteam zoekt naar concrete maatregelen die de innovativiteit van het groene kennissysteem kunnen bevorderen, en is daarvoor in gesprek gegaan met succesvolle initiatiefnemers. Vervolgens is de discussie geopend met managers en bestuurders om na te gaan hoe de ruimte voor goede initiatieven groter zou kunnen worden.

Door niet de belangen van partijen als vertrekpunt te nemen, zoals in de marktbenadering gebeurt, maar initiatieven van mensen met idealen, ontstaat een nieuw perspectief op de dynamiek van samenwerking. Op dit principe is het model van de “Veranderdriehoek” gebaseerd, die als theoretisch kader houvast bood voor het onderzoek. De eerste ervaringen met het spel gaven aanleiding voor een vernieuwde versie van het model, waarin initiatiefnemers, managers, leveranciers en vrije actoren worden onderscheiden. Het model veronderstelt dat deze posities essentieel zijn voor co-creatie. Er zijn echter ook posities die niet direct bijdragen, zoals activisten, orbewoerders en overlevende. Uit de analyse van posities die actoren innemen in een systeem is een strategie voor actie af te leiden.

Het groene kennissysteem heeft een structuur waarin functies zijn vastgelegd, met mandaten, taken en mechanismen om verantwoording af te leggen. Die functies bepalen voor een deel de positie van actoren. Het andere deel hangt af van de rol die zij spelen, en de interactie waarin zij hun positie ten opzichte van elkaar verwerven. Voor de vraag welke maatregelen kunnen bijdragen aan een innovatief systeem is het daarom van belang om na te gaan waar de structuur bevorderlijk is voor een goede verdeling van posities, of juist de invulling van essentiële posities in de weg staat. De

voorlopige resultaten van het onderzoek laten zien dat met name de 'vrije actoren' in het huidige systeem tegen de stroom in moeten roeien.

Wie doet mee?

Het spel is in het najaar van 2009 diverse keren uitgevoerd, waarvan twee maal met GKC programmeams. De ervaringen en discussies werden als zinvol ervaren, zowel door de deelnemers als door de onderzoekers. Er is een essay over de theoretische onderbouwing, en een handleiding voor spel-leiders, hoewel het niet aan te bevelen is om het zonder ervaring te begeleiden. Het onderzoeksteam gaat graag met u in overleg, wanneer u interesse heeft om aan het spel deel te nemen of het spel in teamverband te spelen.

Meer informatie

Marijke Dijkshoorn-Dekker, email: marijke.dijkshoorn@wur.nl