

SAMENWERKEN IN CREATIEVE PROCESSEN

2012 - 2020 © Greald Henstra

(PROLOOG)

Met elkaar weten alle mensen wat er te weten *is*¹;
en nu is iedereen 'connected';
hoe kunnen we dat optimaal benutten?

Noodzakelijk om wereldwijde problemen het hoofd te bieden (energie-, klimaat, milieu, globalisering);
niet door hier en daar ~heilige graal~ maar door veel kleine deeloplossingen en lokale aanpassingen.

SAMENWERKEN of ~het verschil tussen de massa en the crowd~.

Samenwerken kan op basis van *kracht* of op basis van *kennis*.

Kracht is een vector. Bij samenwerken op basis van *kracht* is het van belang om alle bijdragen gelijk te richten:

"alle neuzen in 1 richting". Anders komt ~de kar niet in beweging~.

Het individu draagt zijn steentje bij maar is **ondergeschikt** aan het systeem.

Dus: eenheid door uniformiteit.

Beeld: de massa's van anonieme, uitwisselbare personen onderworpen aan ~kadaverdiscipline~. Vgl 'citadel'.

Bij samenwerken op basis van *kennis* daarentegen is diversiteit van belang: als iedereen dezelfde kennis heeft voegt een individuele bijdrage niets toe.

Omgekeerd **verrijkt** elk individu het systeem ~met een extra dimensie~ door bijdrage van aparte kennis.

Dus: eenheid door verscheidenheid.

Beeld: zelforganiserende 'zwermen' van unieke individuen die hun eigen samenwerkingspartners kiezen en daarmee hun eigen initiatieven verwezenlijken. Zelfsturing, zelfontwikkeling en ~zelfdiscipline~. Vgl 'karavaan'.

DE CITADEL EN DE KARAVAN (Naar een toespraak van president Reagan - meen ik.
Wie zoekt t s op?)

In een *citadel* zijn de mensen op elkaar aangewezen. Zij moeten het met elkaar doen, wat er ook gebeurt. De sociale verhoudingen gaan er daarom boven de effectiviteit. Mensen worden afgerekend op hun conformiteit aan de gemeenschap.

Een *karavaan* ontstaat bij de gelegenheid van een gemeenschappelijk doel. Is dat doel

¹niet: wat er te weten *valt*: er is nog heel veel te onderzoeken

bereikt ontbindt de karavaan zich ook weer. Resultaat staat voorop en sociale verhoudingen zijn daaraan ondergeschikt. Mensen worden gewaardeerd voor hun bijdrage aan het gemeenschappelijke resultaat.

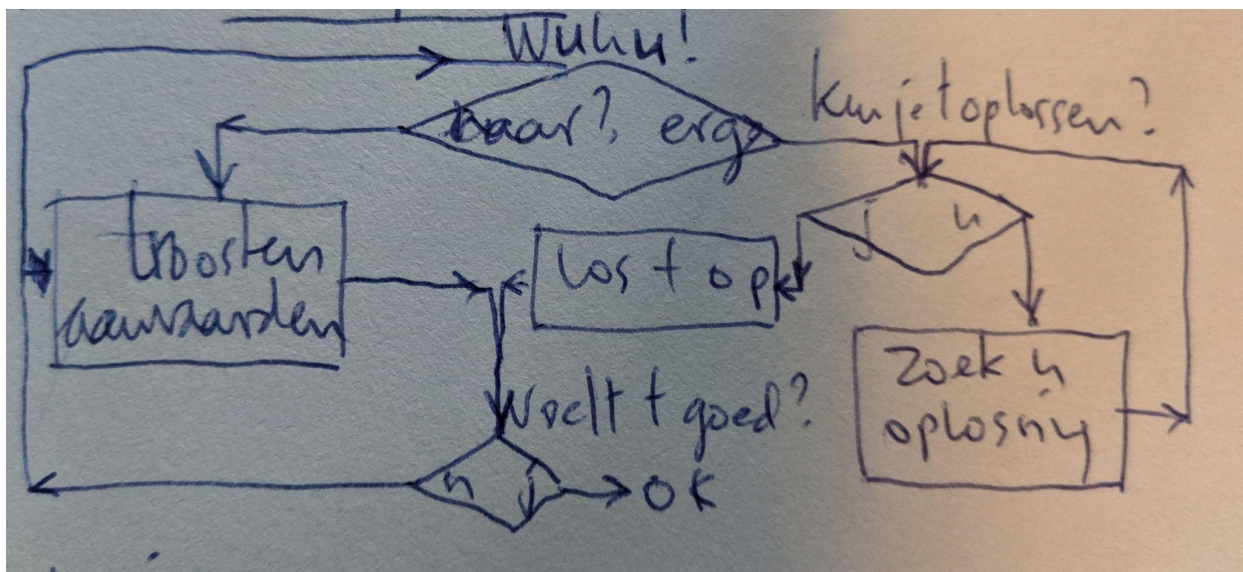
CREATIVITEIT en kennis

Het vermogen om met vrucht iets nieuws te scheppen;
hangt ook af van *kennis*² :

- Zonder creativiteit of kennis ontstaat er niets nieuws;
- Alleen maar -rechtlijnige- toepassing van bestaande kennis levert ook niets nieuws op;
- zonder kennis is van creativiteit alleen niet veel bruikbaars te verwachten;
- slechts door creatief gebruik -"neue Kombinationen"³- van bestaande kennis kan nieuwe doorbraken verwacht worden.

CREATIEVE PROCESSEN

worden doorlopen ~om 'problemen op te lossen'~



'Problemen' zijn

de "subjectieve gevoelens van onbehagen over de discrepantie tussen de perceptie van een bestaande en een gewenste toestand"⁴.

Men kan dus op vele manieren met 'problemen' omgaan:

- gevoelens neutraliseren (bv. verdoven),

²Gaspersz, oratie, Univ.Nijenrode

³Schumpeter

⁴Ton de Leeuw, RUGroningen, in div. publicaties

- gevoelens van onbehagen omzetten in andere gevoelens,
- de discrepantie wegnemen of
- de perceptie van de bestaande toestand wijzigen of
- de gewenste toestand aanpassen,
- of
- de problemen '*oplossen*' door de gewenste toestand te creëren.

Om een probleem op te lossen is
(een beeld van) '*oplossingsmogelijkheden*' nodig
en '*selectiecriteria*' om daar uit te kiezen⁵.

Een '*oplossingsmogelijkheid*' bestaat uit minimaal één oorzakelijke toestand - '*maatregel*' - met minimaal één '*werkingsprincipe*' die het gewenste gevolg realiseert.

Ervan uitgaande dat alle '*oplossingsmogelijkheden*' diepere oorzaken hebben roept elke gevonden '*oplossingsmogelijkheid*' nieuwe '*problemen*' ter oplossing op. (Totdat ze triviaal worden, gelukkig, anders gingen we door tot in het oneindige.)

(Check dat al bovengenoemde '*manieren om met problemen om te gaan*' zo dus gereduceerd kunnen worden tot de als laatst genoemde, '*probleem oplossen*')

'*Oplossingsmogelijkheden*' zijn de uitkomst van creatieve processen;
'*selectiecriteria*' ook; die hebben daarnaast de gewenste toestand als vertrekpunt.

PROBLEEM OPLOSSEN

= een proces dat zich als volgt tot zijn elementen laat ontleden⁶.

Iemand die zich voor een probleem gesteld ziet, '*probleemhouder*', kan

1 hulp zoeken bij een '*raadgever*'

2 de oplossing ervan zelf ter hand nemen.

Wordt hulp gevonden dan neemt de '*raadgever*' de rol over van '*probleemhouder*' als volgt.

⁵in de traditie van Herbert Simon's "sciences of the artificial".

⁶G.Henstra: Unravelling Knowledge, <http://www.bdk.rug.nl/medewerkers/g.henstra/unravelling.htm> of <https://ghvernuft.nl/html/grh/unraveling/unravelingReviewed.html>

De 'probleemhouder' moet, om het probleem opgelost te krijgen, de volgende vragen beantwoord zien te krijgen:

3 *waarvoor*: wat het 'gewenste resultaat' is (criteria, requirements, voorwaarden, needs, ...),

4 *waarmee*: wat er beschikbare 'maatregelen' voor zouden kunnen zijn (oplossingen, features, ...)

5 *hoe* die maatregelen te benutten (hun functie / functioneren, 'werkingsprincipe').⁷

KENNIS, ERVARING, VAARDIGHEDEN

Om hulp te vinden bij het oplossen van een probleem moet kennis, ervaring of vaardigheden van 'raadgever' tegemoet komen aan het op te lossen probleem.

Kennis is niet hetzelfde als informatie:

informatie = data die een antwoord geven op een vraag⁸

kennis zou dan het vermogen zijn om een vraag te stellen.

Kennis &c is persoonsgebonden en dus beperkt te vangen in informatie.

KENNISUITWISSELING

Kennisoverdracht van 1 naar 1

(meester leerling relatie; overdracht van bestaande, vaak traditionele kennis

Vraag-en-antwoord-spel; intrinsieke motivatie van beide partijen)

Kennisoverdracht van 1 naar veel

(leraar voor de klas, massamedia, boeken en geschriften (zoals dit)

Antwoord wordt gegeven voordat vraag gesteld is; motivatie bij ~antwoordende partij~)

⁷Of, soms,

omgekeerd maar in principe gelijkwaardig:

-wat *niet* gewenst is (bv een ziekte)

-welke beschikbare maatregelen men dient te vermijden

-de don'ts van maatregelen

⁸Eliyahu Goldratt in Critical Chain

Kennisoverdracht van veel naar 1
(prijsvragen, enquêtes, marktonderzoeken
Vraaggestuurd; motivatie bij ~vragende partij~)

gesloten problemen
(==problemen met één oplossing)

meningen
(~wat *vindt* men van ...~
Eindeloze variabiliteit
Polls, vrije tekst)

kennis
(~wat *denkt* men van ...~)
open vragen
(Inductief, verkennend. Leidend naar *hypotheses* voor oplossingen)

gesloten vragen
(Deductief, hypotheses toetsend, ~vragen naar de bekende weg~.
Geldigheidsgebied van Surowiecki's Wisdom Of Crowds met als
voorwaarden: diversiteit, onafhankelijkheid⁹ .
Vragen gericht op meerkeuze en numerieke antwoorden tbv. statistische
bewerking.)

open problemen
creativiteit als bron
(wensen-verbeelden-geloven-uiten-onderzoeken-plannen-beslissen-hand
elen-volharden-ontvangen-waarderen-ontspannen¹⁰ .)

~source the crowd~
(zoveel mogelijk oplossingsmogelijkheden zoeken, analoog aan Knoope's
creatiespiraal:
bezielen, aannemen, luisteren, informeren, stimuleren, steunen,
assisteren, aanmoedigen, geven, gunnen, ontzien,)

kennis en ervaring als bron:
~crowd the source~
(vind de deskundige)
(5-vragen, als besproken onder PROBLEEM OPLOSSEN.)

⁹James Surowiecki: Wisdom Of Crowds

¹⁰Marinus Knoope: Creatiespiraal

Kennisoverdracht van veel naar veel

(Vraag-en-antwoord-spel, motivatie bij beide partijen

Kennisoverdracht = ~als kennisoverdracht van veel naar 1 maar dan heel vaak~.

Zoekrichting 'het spel':

Gebruik maken van verbluffend korte hand shake distance ~maar hoe experts te vinden?~.

Ideeëncatalogisering¹¹ om aan te kunnen sluiten bij ontwikkelingen ~out there~?

Alternatieve zoekrichtingen?)

¹¹Anatoli Rapoport: Systems Theory

HET ~SPEL~

listing-connecting-interacting

listing (deelnemers en ideeën verzamelen)

deelnemer meldt zichzelf als 'probleemhouder' met 'idee of met vraag'

'idee of vraag' wordt in 'context' geplaatst

'probleemhouder' wordt geassocieerd met 'idee of vraag'

zoek / selecteer (i.m zelfselectie) op intrinsiek gemotiveerde deelnemers¹²

connecting (deelnemers en ideeën betekenisvol met elkaar verbinden)

probleemhouder wordt

deelnemer reageert als 'raadgever' op 'idee of vraag'

'probleemhouder' beoordeelt 'raadgever'

interacting

teamvorming van deelnemers om ideeën te realiseren

spin off van nieuwe ideeën en nieuwe raadgevers vormt input voor 'listing': de kring sluit zich, het systeem groeit...

¹²Irma Borst, 2010, Understanding crowdsourcing