

Delaktighet och aktörssamverkan i lantbrukets FoU

Seminariedokumentation, Alnarp 26 november 2012

Nedan kommer en sammanfattning över vad som kom fram under dialogcaféet. Texterna från blädderblocksbladen är varsamt redigerade och kompletterade med information från ljudfilerna.

Dialogcafé 1

Varför forska tillsammans?

Vilka mervärden ger det och för vem?

Interaktiv forskning ger:

- + ökad kunskap om demokratiska processer och förändringsprocesser
- + ökat intresse för forskning och ökad förståelse för forskningsprocessen och därmed bredare förankring
- + utvecklar processkompetens hos alla som deltar vilket kan användas även i andra sammanhang
- + många olika kompetenser som finns i en grupp kan utnyttjas, tillför bredd
- + innovativa lösningar (heterogena grupper mer innovativa)
- + hantering av komplexa frågeställningar (heterogena grupper bättre på det)
- + gemensam problemformulering vilket ger fokus på *verkliga* problem och därmed forskning som har praktisk relevans när de som "äger problemet" är med från början
- + trovärdig forskning
- + en effektivare process eftersom utveckling och förankring sker samtidigt, ger enklare och snabbare resultatspridning och tillämpning
- + gemensam handling med grund i relation och kommunikation, kunskapsgenerering kopplad till förändringsprocess
- + helhetsbilder eftersom olika synsätt flera dimensioner inkluderas
- + samverkan mellan samhälle, akademi och näringsliv (trippelhelix)
- + gemensamt "ägande" av frågan ger engagemang
- + samhällsekonomiska fördelar, kostnadseffektiv forskning, humankapital och fysiska resurser kan tillvaratas bättre
- + oväntade effekter, t ex avknoppningsprojekt
- + man lär av varandra

- + de som oftast inte får komma till tals kan göra sin röst hörd
- + passar bra för att ta tillvara på platsgivna förutsättningar
- + ökad förståelse för varandras områden, ömsesidig förståelse och respekt
- + långsiktiga nätverk som är breda och nya
- + tvärvetenskaplighet
- + identifiering av nya forskningsfrågor och behov
- + utveckling av pedagogiska verktyg
- + roligare och mer utvecklande för alla som deltar

Det gynnar:

- + alla som deltar i "gruppen"
- + alla som berörs av resultaten
- + finansierare, eftersom det ger bättre utväxling av insatta resurser
- + delaktighet för marginaliserade grupper (i vissa fall)
- + forskarna, genom att forskningen blir framtids- och förändringsinriktad
- + forskaren, genom att hen utvecklar en processkompetens som kan ge fördelar i många sammanhang
- + lantbrukarna eftersom det ökar lärandet och kan öka lönsamheten i lantbruket
- + samhället eftersom hållbarhet kan gynnas
- + organisationer, myndigheter, beslutsfattare eftersom denna sorts forskning kan ge relevant input
- + möjligheter till medfinansiering (eftersom många gynnas)
- + rådgivare med forskningsintresse eftersom de kan få syssla med forskning i sitt arbete och genom att denna kan fungera som en ingång in i forskarutbildningen för rådgivare

Kommentarer från deltagarna:

Hur kan vi visa att implementeringen från interaktiv forskning är snabb? Hur kan man utvärdera implementering av forskning?

Dialogcafé 2

Dilemman

Olika världsbild, värderingar, målbilder

- det kan finnas många olika förväntningar och svårt att tillgodose dem alla
- alla har inte samma mål och intressen
- det kan vara svårt att prioritera när många viljor finns

Nöjdhet

- forskningsprocessen är i allmänhet långsam och det kan finnas otålighet att snabbt komma fram till användbara resultat
- hur kan projektet leverera värden till alla inblandade?

Finansiering

- finansieringen styrs i "stuprör" vilket försvårar när man vill arbeta på bredden
- svårt att söka pengar om inte forskningsfrågan redan är klart definierad, samtidigt ska frågorna ju formuleras av deltagarna själva i processen (lösning: "förprojekt" med processer där forskningsfrågor formuleras samt "forum för finansiärer" där vissa finansiärer finansierar nätverk/process medan andra själva forskningen)
- finansiärernas krav på färdig plan för arbetet går stick i stäv med intentionerna om deltagardrivet
- projektet kan bli dyrt eftersom det är många deltagare som behöver få ersättning för sin tid

Gruppen

- för att få en grupp att fungera över längre tid kan det vara viktigt att göra ett gruppkontrakt så att roller och ansvar blir tydligt (commitment), kan behövas ordningsregler
- det kan finnas rädsla att släppa gamla roller och börja arbeta tillsammans
- en utmaning är att bibehålla engagemanget över tiden

Organisation

- Interaktiv forskning kräver en komplex organisation
- Hur kommunikation inom projektet/gruppen fungerar är avgörande

Gemensam förståelse

- språkliga missförstånd kan uppstå, begrepp kan betyda olika och kan vara olika viktiga
- kulturkrockar

Makt

- inom gruppen kan finnas skillnader i makt och inflytande
- utanför gruppen kan finnas maktkamper som påverkar projektet och som är svåra att påverka
- det kan finnas många "maktpersoner" i gruppen

- behövs tydliga mandat (otydlighet skapar känsla av maktlöshet hos många och ger tillfällen för några få att driva sin agenda)
- prestigefrågor kan störa processen

Tid

- interaktiv forskning tar tid
- deltagarna behöver vara beredda att avsätta tid
- att fatta gemensamma beslut tar tid
- tålamodskrävande
- det blir mycket arbetstid som behöver finansieras

Processledning

- vilka egenskaper har en bra processledare?
- hur utveckla demokratiska processer?
- hur skapa ett förtroende för processen?
- hur skapa en atmosfär av tillit och ansvarstagande?
- En bra process kräver tydlig struktur som ger stort utrymme för kreativitet. Otydlig struktur krymper det kreativa utrymmet i en grupp.

Vem ska vara med?

- antingen rekrytera utifrån en tydlig agenda eller forma agendan tillsammans med dem som är där (kan inte både vara bestämt vem och vad för då finns inga frihetsgrader kvar till deltagarna)
- engagera "Stakeholders"!
- vad/vem är "näringen"?

Övrigt

- ett viktigt värde med interaktiv forskning är att värdefulla överraskningar kan genereras. Projekt bör designas så att dessa överraskningar kan tas tillvara. Detta kan vara utmanande för processledare, deltagare och finansiärer.
- forskare har ofta inte processledningskompetens och konsulter kan inte söka forskningspengar
- interaktiv forskning kan upplevas som "messy"
- det kanske inte finns rätt kompetens i rummet

Dialogcafé 3

Vägar framåt

Vad bör initiativtagare tänka på?

- Tänka stort: Ha övergripande målsättningar att falla tillbaka på så att målen på detaljnivå kan formuleras efter hand.
- Initiativtagare behöver förstå läroprocesser och veta vad vetenskaplighet är i dessa sammanhang
- Initiativtagare behöver ha tillit till människors förmåga, till gruppens förmåga och till processen så. Att våga och vilja är en kompetens som behövs.
- Börja med att titta på möjligheterna och anledningarna till att delta
- Gör gruppkontrakt
- Kolla vad andra har gjort och vad som fungerar bra (benchmarking)
- Sätt tydliga målsättningar
- Tänka stort och i struktur
- Tydliga mandat
- Vara ett team i utvecklingsarbetet
- Var öppen för det oväntade (learning loops)
- Sök finansiering för förstudier (så man kan ha tid till att hitta rätt personer och formulera frågeställningar tillsammans och också komma åt fler samarbeten med olika forskarmiljöer och fler finansieringskällor)
- Produktionsnytta viktigt om deltagarna inte ersätts
- Klargör hur resultaten ska användas
- Kompetens som behövs: processkunskap, vetenskaplighet, tillit (+våga och vilja)
- Utveckla försöksdesign anpassad till detta sätt att forska

Hur kan interaktiv forskning underlättas av finansierare

- Bredare och längre utlysningar
- Planeringsbidrag för förstudier för att identifiera aktörer/forma gruppen och formulera frågeställningar/mål
- Öronmärkta pengar för interaktiv forskning
- Kombinera forskarmiljöer för att "komma åt" olika finansierare
- Samfinansiering där olika finansierare bidrar i olika steg (viktigt med ramar som visar på tanken med helheten) Samverkan mellan finansierare i detta!
- Landsbygdsprogrammet kan finansiera nätverksbyggande som förberedelse till interaktiv forskning (förstudie)
- Utveckla ett system i vilket näringen kan visa vad de önskar få beforskat och där de kan bidra med finansiering – utan att det blir beställningsforskning.
- Övergripande syfte bör räcka för ansökan

- Ge möjlighet att använda pengar till "spinn off" (interaktiv forskning kan ge avknoppningar och processen blir mycket mer effektiv om dessa kan få snabb finansiering så att engagemang kan tas tillvara)
- Både långa och korta projekt (korta projekt kan utmynna i långsiktiga samarbeten och engagemang)
- Hantera finansiering genom bolag

Hur kan interaktiv forskning underlättas av organisationsstrukturer?

- Meriteringssystemet behöver ändras så att inte bara publicerade artiklar räknas. Även innovativitet och metoder behöver räknas.
- Gemensamma utvecklingsprogram (potentiella finansiärer och aktörer)

Hur öka förståelse för arbetssättet:

- 2 veckorskurs i arbetssättet
- Informationsmöte
- Marketing av begreppet

Övrigt:

- Prestigelöshet
- Nätverk för processledare i interaktiv forskning