

Interaktiv forskning som samarbejdsdrevet innovation

Martinez, Laia

Published in:
CLIPS nyhedsbrev

Publication date:
2012

Document Version
Early version, also known as pre-print

Citation for published version (APA):
Martinez, L. (2012). Interaktiv forskning som samarbejdsdrevet innovation. *CLIPS nyhedsbrev*, (6), 10-11.
<http://www.ruc.dk/institutter/isg/forskningen/centre-netvaerk-samarbejder/clips/vidensbank-publikationer-working-papers-videoer-mm/nyhedsbreve/>

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@kb.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Interaktiv forskning som samarbejdsdrevet innovation

Af ph.d. studerende Laia Martinez

Hovedformålet med denne artikel er at formidle nogle af de metodiske overvejelser, som jeg har gjort mig om samspillet mellem forskere og praktikere i forbindelse med gennemførelsen af mit Ph.d.-projekt om innovationsledelse i danske kommuner.

Innovation kan defineres som en kompleks og ambivalent proces, hvor kreative ideer implementeres i tæt kontakt mellem diverse gensidigt afhængige aktører. Det betyder, at processen er usikker og kræver åbenhed til at tænke ”out of the box”, læring til at opdage nye kombinationer og teste ideer samt fleksibilitet i forhold til at skifte roller afhængig af situationerne. Generelt bruges innovation strategisk til at tackle *wicked problems*, som er svære at definere og endnu sværere at finde løsninger på.

Interaktiv forskning skal forstås som en eksperimenterende forskningsstrategi (Packard, 2008), som med aktiv inddragelse af aktører i alle forskningsfaser bygger på dialog, læring, overvejelser over handlinger og kommunikation (Ansell, 2007). Denne strategi kan være fordelagtig for både praktikere og forskere for at skabe en tillidsrelation og for at sikre den relevante vidensproduktion til brug for begge parter (Kensen, 2007). Interaktiv forskning giver praktikerne mulighed for at bidrage til forskningen med deres viden og erfaringer, og guider forskeren i retning af de mest interessante innovationsprocesser, hjælper dem med at udpege de mest relevante aktører, der er involveret i processen, og gør det muligt at få respons på foreløbige forskningsresultater. En innovativ forskningsstrategi bygger således på, at forskeren betragter praktikerne som en vidensproducent, der reflekterer over egne roller og over de givne betingelser, og således ikke blot er et undersøgelsesobjekt (Sørensen, Sehested og Reff, 2011). Herved opbygges praktikerne og forskeres forhold på baggrund af samarbejde, hvor forskerne afgiver mere magt til aktørerne, idet forskerne respekterer aktørernes standpunkter og holdninger. Aktørerne og forskerne skal forstå hinanden som samarbejdspartnere (Packard, 2008).

I **studier af innovation** findes processer og situationer, som i særlig høj grad karakteriseres ved at indebære risici og usikkerhed. Studier af innovation forudsætter derfor en udpræget tillid mellem forsker og praktiker, samt en oplevelse af gensidighed og ligeværdighed. Tilliden mellem forsker og praktiker kan opbygges ved, at forskeren og praktikerne afgiver magt og investerer tid og ressourcer på at interagere og udveksle ideer.

Samtidig er innovationsprocesser ofte hverken planlagte, radikale eller direkte sporbare for forskningen. Det betyder, at *forskeren ofte misser mulighederne for at studere innovation* og at de innovationsprocesser, som rent faktisk er indeholdt i undersøgelsesfeltet, er for diffuse til at kunne bidrage til valide konklusioner om innovation. Der findes mindst to gode grunde til, at forskeren skal deltage aktivt i innovationsprocesserne. For det første for at fremprovokere og forstørre innovationsprocesserne, så de lettere kan undersøges. For det andet for at påvirke innovationsprocessen med ressourcer og viden, så aktørerne bedre kan tænke ’out of the box’ og processerne har større chance for at resultere i succesfuld innovation, der rent faktisk løser wicked problems.

Referencer

Ansell, C. (2007): “Pragmatist Philosophy and Interactive Research” i Gjelstrup, G. og Sørensen, E. (red.): *Public Administration in Transition*. København: DJØF (s. 299-318).

- Kensen, S. (2007): "Interaction Research" i Gjelstrup, G. og Sørensen, E. (red.): *Public Administration in Transition*. København: DJØF (s. 318-332).
- Packard, J. (2008): "I'm gonna show you what it's really like out here': the power and limitation of participatory visual methods", *Visual Studies*, Vol. 23, No. 1, pp. 63-77.
- Sørensen, E., Sehested, K. And Reff, A. (2011): *Offentlig Styring som Pluricentrisk Koordination*. København: Jurist-og Økonomforbundets Forlag.

