

Interview met Thera Jonker, decaan aan de HKU en Evert Hoogendoorn, strateeg en gamedesigner bij ontwerp bureau IJfontein over scholing en ontwikkeling in de culturele en creatieve sector.

Scholing

‘Niet omdat het moet, maar omdat het aantrekkelijk is’

In de culturele en creatieve sector vallen bij bezuinigingen de posten ‘ontwikkeling’ en ‘scholing’ vaak als eerste uit de begroting. En ook voor zzp’ers is het moeilijk om tijd en geld te investeren in de eigen ontwikkeling. Het aanjaagteam permanente professionele ontwikkeling binnen de *Arbeidsmarktagenda voor de Culturele en Creatieve Sector* vraagt zich af hoe je professionele ontwikkeling in de culturele en creatieve sector een plek kunt geven en hoe je een beweging kunt maken van ‘subsidie-gedreven’ en ad hoc aanvragen naar een vanzelfsprekende aandacht voor ‘duurzame inzetbaarheid’. Thera Jonker, die deel uitmaakt van dit team, en Evert Hoogendoorn, die als gameontwikkelaar ervaring heeft met hoe je systemen anders kunt inrichten, laten hun licht schijnen over de stand van zaken.



Thera Jonker.
Fotografie: Creative Desk

Hoe is het gesteld met de scholing in de culturele en creatieve sector?

Thera Jonker: 'Er is een gebrek aan doorlopende professionele ontwikkeling, aan loopbaanontwikkeling en scholing in de sector, waardoor deze dreigt achter te lopen bij anderen sectoren in de samenleving. Daar komt bij dat zzp'ers onder geen enkele cao vallen en daarom niet vanzelf in aanmerking komen voor scholing. De vraag is dus: hoe kunnen zowel individuen als organisaties, professionals in loondienst en zzp'ers in het publieke en private deel van het veld werken aan hun verdere professionalisering? We denken daarbij bijvoorbeeld aan de doorontwikkeling in het vak van creatieve professionals of juist de cross-over naar andere domeinen, management development van leidinggevenden, of de volgende stap voor start-ups.'

Wat moet er veranderen?

Jonker: 'De sector heeft een arbeidsmarkt-agenda geformuleerd die door het ministerie van OCW wordt ondersteund. Als voormalig voorzitter van het sectoraal adviescollege van het kunstonderwijs was ik gevraagd mee te denken over de arbeidsmarktagenda van de sector. Inmiddels vorm ik samen met Paul Adriaanse van de Universiteit Utrecht, Jo Houben van Cultuur en Ondernemen, Caspar de Kieft van de Kunstenbond en Erik Akkermans het aanjaagteam van het onderdeel permanente professionele ontwikkeling. In dit onderdeel zoeken we hoe pas afgestudeerden uit het kunst-



Evert Hoogendoorn

onderwijs, maar evengoed professionals die er al lang werken en hun organisaties zich beroepsmatig kunnen blijven ontwikkelen. We zijn gevraagd om dat inhoudelijk, organisatorisch en financieel opnieuw uit te denken. Niet alleen vanachter het bureau maar samen met mensen uit de praktijk, met professionals, bedrijven en organisaties die samen de gehele creatieve sector vormen. OCW heeft hiervoor ook fondsen ter beschikking gesteld, de vraag is nu vooral hoe we hier als sector op inzetten.'

Hoe kan een gameontwikkelaar als IJsfontein daarbij helpen?

Jonker: 'Ik heb IJsfontein erbij gevraagd omdat we naar mijn overtuiging moeten zoeken naar een fundamentele verandering van gedrag van personen en organisaties. We zijn blij met de voorziene mogelijkheden voor nieuwe fondsvorming voor professionele ontwikkeling, maar willen daar op een eigentijdse manier mee omgaan. Dat wat we met de hele sector willen uitzoeken gaat verder dan de subsidieaanvraag van een individu.'

Evert Hoogendoorn: 'Bij IJsfontein hebben we als ontwerper of gamedesigner processen ontworpen waardoor we heel snel bij de kern van een probleem kunnen komen. Soms komt daar een game uit en soms geven ze alleen inzicht in de manier van werken. Wat wij doen is het gedrag van gebruikers of spelers ontwerpen. In dit geval gaat het ook over hoe mensen en organisaties anders met hun ontwikkeling aan de slag kunnen gaan.'



Hoe kun je die vele belangen en wensen in kaart brengen?

Hoogendoorn: ‘Mijn rol is meedenken over hoe je een proces kunt ontwerpen waarbij de betrokken partijen kunnen deelnemen en samen iets kunnen maken waar iedereen mee kan en wil werken. Hoe doe je dat? De hele wereld heeft het tegenwoordig over cocreatie, maar ik vind het geen goed idee om mensen voor wie het ontwerp bestemd is op de stoel van de ontwerper te laten zitten of andersom. Je wilt de direct betrokkenen echter wel aan tafel hebben. In die rol moet je ze inzetten en vervolgens ontwerpen voor hen maken. Kunstenaars en creatieve professionals weten precies wat ze willen, en dat maken we nu expliciet.’

Jonker: ‘We willen geen systeem opzetten zoals in de zorg waarbij werknemers soms plichtmatig bezig zijn om hun punten te halen met bijscholingscursussen. We zoeken naar een natuurlijke verandering, naar het vanzelfsprekend investeren van tijd en geld in doorontwikkeling. De waarde en noodzaak van de volgende stap voor individu en organisatie zijn daarbij leidend. Professionele ontwikkeling is cruciaal voor onze sector en in die stap hebben we elkaar hard nodig. We willen niet dat professionals zich gaan scholen omdat het moet, maar omdat het vanzelfsprekend en aantrekkelijk is.’

Hoe werkt dat precies?

Hoogendoorn: ‘In onze aanpak maken we gebruik van systeemdoelen, bijvoorbeeld dat er een cultuur van professionalisering moet ontstaan, dat mensen zelf gaan nadenken over duurzame inzetbaarheid en dat ze zelf de regie daarover gaan voeren. Maar als je aan een kunstenaar of iemand van de raad van advies van een groot instituut vraagt waarom ze doen wat ze doen, dan is dat niet om onze systeemdoelen in te vullen, ze hebben hun eigen persoonlijke doelen. De vraag is: hoe kun je die op elkaar laten aansluiten? Je moet dus iets ontwerpen waardoor er voor de kunstenaar of andere professional in de sector iets te halen valt en er tegelijkertijd systeemdoelen worden gehaald, zoals het bouwen aan professionalisering van een cultuur. Als je een fonds inricht, doe dat dan zo dat je erin slaagt om behalve persoonlijke ontwikkeldoelen van creatieve professionals ook een cultuuromslag in de sector te realiseren.

Onze aanpak is hetzelfde als die bij het ontwikkelen van games. Binnen een ontwerp van een game kun je voortdurend leren, zonder dat je ergens naar een zaaltje moet om een cursus te volgen over kennis die je later eventueel zou kunnen gebruiken. Het is zeker niet de bedoeling om er een spelletje van te maken, maar de principes van games kunnen we wel toepassen.’

Hoe krijg je vraag en aanbod bij elkaar als het gaat over professionele ontwikkeling?

Jonker: ‘Waar deze sector niet sterk in is, is samen optrekken. Er is iets gemeenschappelijks, maar het is moeilijk om dat samen te brengen. We laten ons te vaak remmen door de grote verschillen in inrichting, cultuur en werkwijzen tussen de kunstdisciplines of tussen publiek en privaat. Ik heb Evert gevraagd om te analyseren waar de belemmeringen liggen bij een gezonde aansluiting tussen vragers en aanbieders en welke oplossingen er dan kunnen zijn. Wie weet moet er geïnvesteerd worden in een digitaal platform waarop professionals hun eigen weg kunnen vinden. Dat weten we nu nog niet. Wat we uiteindelijk willen is dat professionals voor en achter de schermen van deze sector op het puntje van hun stoel gaan zitten bij de kansen en mogelijkheden die ze krijgen om hun eigen scholing en ontwikkeling op te pakken. Om dat uit te vinden, moet je eerst weten wat men echt wil. Op dit moment doen we een serie ontwerp-sessies met betrokken partijen binnen de sector, met vragers, dat wil zeggen zzp’ers, en werknemers en werkgevers bij instellingen, met aanbieders, zowel publiek als privaat, en met andere betrokkenen en belanghebbenden. Met al die partijen maken we de behoeften en belemmeringen expliciet om zo een beoogde cultuurverandering in gang te zetten.’

De bedoeling is dus niet dat jullie de sector van bovenaf een plan opleggen?

Hoogendoorn: ‘Wat we nu doen, is samen met mensen die zich professioneel willen ontwikkelen en degenen die dat mogelijk zouden kunnen maken, oplossingsrichtingen formuleren voor de inrichting van permanente professionele ontwikkeling in de sector. Niks van bovenaf. We maken geen dik rapport, maar kijken liever naar projecten in het land die blijken te werken. Vervolgens zetten we daar andere naast en bekijken hoe we

de successen kunnen opschalen. Een voorbeeld waarvan we kunnen leren is Stack Overflow, het platform waar eigenlijk alle programmeurs in de wereld hun eigen bijscholing regelen. Stack Overflow is de grootste, meest vertrouwde online community voor ontwikkelaars om te leren, hun programmeerkennis te delen en hun carrière uit te bouwen. Het is een plek waar je waardering krijgt voor een goede vraag, en voor een antwoord op die vraag en je krijgt zelfs waardering voor de verbetering op een antwoord op de vraag.'

Jonker: 'In deze aanjaagfase werken we "agile". Dat wil zeggen dat onderwerp en doelgroep van iedere sessie worden vastgesteld op basis van de uitkomsten van de sessies daarvoor. We ontwikkelen dus een visie met de mensen uit de praktijk. Die visie maken we dan een onderdeel van de gewenste gedragsverandering. De professionals in de culturele en creatieve sector zijn zelf aan zet. En dat lijkt op hoe er gewerkt wordt bij Buurtzorg, bij Uber, Airbnb et cetera. De vraag is dan: kun je een ontwerp creëren waarbij vragers en aanbieders elkaar goed en plezierig kunnen vinden met zo min mogelijk overhead?'

Hoogendoorn: 'We willen nu al, in een vroeg stadium, delen waar we mee bezig zijn, zodat zoveel mogelijk partijen kunnen aanhaken met eigen ideeën en wensen over scholing en ontwikkeling. Kunstenaars zijn vaak slim, creatief en op hun eigen manier ondernemend. Als je dus iets vindt waar ze echt iets aan hebben dan heb je goede kans dat het snel werkt. In onze analyse willen we zo lang mogelijk los proberen te blijven van het cursusdenken. Wie zegt dat een zzp'er het meeste leert van drie donderdagmiddagen in een zaaltje les hebben met een PowerPoint? Misschien werkt een project doen in een corporate of partnering bij een grote consultant of een techneut wel veel beter. Voor deze doelgroep is het juist makkelijker om nieuwe structuren te vinden.'

Leent de creatieve en culturele sector zich daarvoor?

Hoogendoorn: 'Het is veel moeilijker om in de culturele sector een traject als dit te organiseren dan bijvoorbeeld in de autowereld. Die is namelijk al veel beter georganiseerd en heeft een duidelijke infrastructuur. Aan de andere kant, als iets plaatselijk werkt, dan is de kans ook groot dat je dat direct kunt opschalen voor de gehele culturele en creatieve sector.'

Jonker: 'Er is veel te winnen in onze sector en niet alleen voor professionals. Technologie kan ons daarbij helpen. Stel dat het kunsteducatie-aanbod in Nederland ontsloten zou zijn met een goeie app. Die zou de kunsteducatie open kunnen breken: je zoekt op "beste blokfluitles in mijn buurt", of op "workshop 3D-printen", en je selecteert op "plezier" of "voorbereiding kunstopleiding". Dat zou een interessante prikkel zijn.'

Hoogendoorn: 'In de sector heerst er op sommige plaatsen een traditie van "er moet iemand voor ons zorgen". Daar komen een heleboel reflexen uit voort, zoals de constatering dat er te weinig geld is. Maar ik zie ook, bij zowel de geldschieter als de vrager, dat men daar wel klaar mee is. Een kunstenaar kan meestal heel goed uitleggen wat hij nodig heeft, maar als hij van iemand afhankelijk is om dat te krijgen, is dat een hele toer. Dan moet hij zich in allerlei bochten wringen om aan de subsidievoorwaarden te voldoen.'

Jonker: 'Waar het dus op neerkomt is dat we in de analysefase van het onderdeel in de agenda "permanente professionele ontwikkeling" zoeken naar manieren om belemmeringen weg te nemen, en om nieuwe verbindingen te maken zodat vraag en aanbod veel sneller bij elkaar komen.'

Hoogendoorn: 'Soms wordt er gesproken alsof die veranderingen nog op ons af moeten komen, terwijl we als sector misschien nog niet doorhebben dat die ontwikkelingen er al lang zijn. We moeten er alleen gebruik van maken.' ●



Koos de Wilt is jurist en kunst-historicus. Hij schrijft boeken, documentaires en artikelen op het snijvlak van cultuur en het zakelijke