

# Scrabble

dr. ir. W. J. Beek

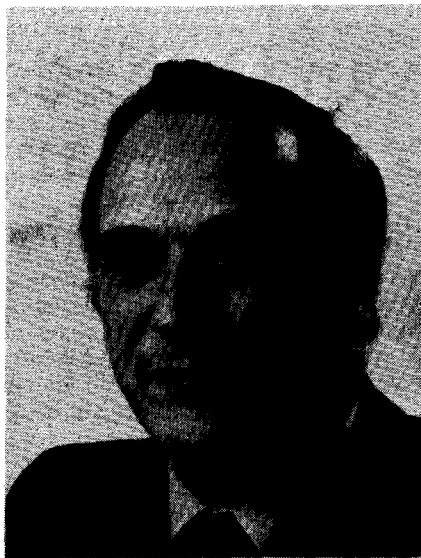
Zij die vaak een spel doen weten dat het in de spelwereld gaat tussen hebben, kunnen en zijn. Zet deze drie werkwoorden bij de hoekpunten van een gelijkzijdige driehoek en ieder spel is in die driehoek te karakteriseren. Het resultaat zal er ongeveer uitzien als is weergegeven in de onderstaande figuur.

Domino is een hebben-spel. Eenmaal de stenen gegeven, is bij iedere zet de beste uitgangspositie voor de volgende zet met eenvoudige regels te geven. Mastermind is een typisch kunnen-spel. Dat behoeft geen uitleg. Ganzebord en dobbelen noem ik zijn-spelen. Iedere stap is onzeker en kan de zijns-situatie ten opzichte van de medespelers geheel veranderen.

De meeste tafel- en bordspelen zijn echter mengvormen. Contract-bridge is hebben en kunnen, de patiencespelen hebben en zijn en mens-erger-je-niet kunnen en zijn. In de spelwereld slaagt men evenmin als in de kille met alléén maar geluk hebben, of handigheid, of logisch denken. Scrabble bijvoorbeeld is gelijktijdig hebben, kunnen en zijn, voor vrijwel gelijke delen.

Voor een aantal spelen wisselt de positie in de figuur met de fase waarin het spel verkeert. Schaken en dammen bewegen zich van kunnen naar zijn, van begin- naar eindspel. Monopoly en molen met hun duidelijk verschillende speel-fasen doorlopen „hebben, kunnen en zijn” in deze tijdvolgorde. Meestal echter is er een bepalend moment in de afloop van zulke spelen aan te geven, waarbij het erop aankomt te beschikken over de juiste doses geluk, handigheid en logisch denken.

Nu meen ik dat de taken die de overheid op zich nam eveneens met deze typering van onze spelen te beschrijven zijn. In de figuur heb ik dat proberen uit te werken door daarin de verschillende



departementen te plaatsen (met voor zich sprekende afkortingen). EZ speelt Sheikh (of een ander spel uit de familie van risk en monopoly) en blijft steken in de beginfase van dit spel, de hebben-fase. LV zit aan een tafel met negen spelers om in marathonzittingen te wachten op de eerste vrije lijn in een n-dimensionaal boter-kaas-en-eierspel. Zolang dit zal gaan om hebben en dus produceren en niet om kunnen en dus om economisch verantwoord verkopen kan dit spel, mits door allen vakkundig gespeeld, niet tot winst leiden. Wetenschapsbeleid (WB) vermaakt zich met mastermind.

Mijn vraag is nu welke mengvormen er kunnen ontstaan als overheidstaken op elkaar gaan inspelen. LV en WB spelen niet samen. Dat vertelt de Innovatienota. EZ en WB zijn bereid tot een kaartspel, waarbij EZ de troefkleuren mag kiezen. Dat geeft een situatie, waarbij de burgemeester van TNO in de persoon van de minister van Wetenschapsbeleid bij herhaling bloot gaat. De kaarten die hij bij het uitbrengen van de Innovatie-

nota in de hand leek te hebben, blijken niet veel waard. Er zitten te veel heren en boeren tegen. De nota zegt eigenlijk, kort samengevat, laten we maar weer mastermind gaan spelen, maar we laten van nu af aan ook een blanco plaats toe die we de risicolijn zullen noemen.

Het pijnlijke is niet dat er heren en boeren tegenzitten. Het bedroevende is dat in een poging om „hebben, kunnen en zijn” gelijktijdig te dienen het verkeerde spel wordt gekozen. Echter, welk spel ons wel kan dienen is niet direct duidelijk.

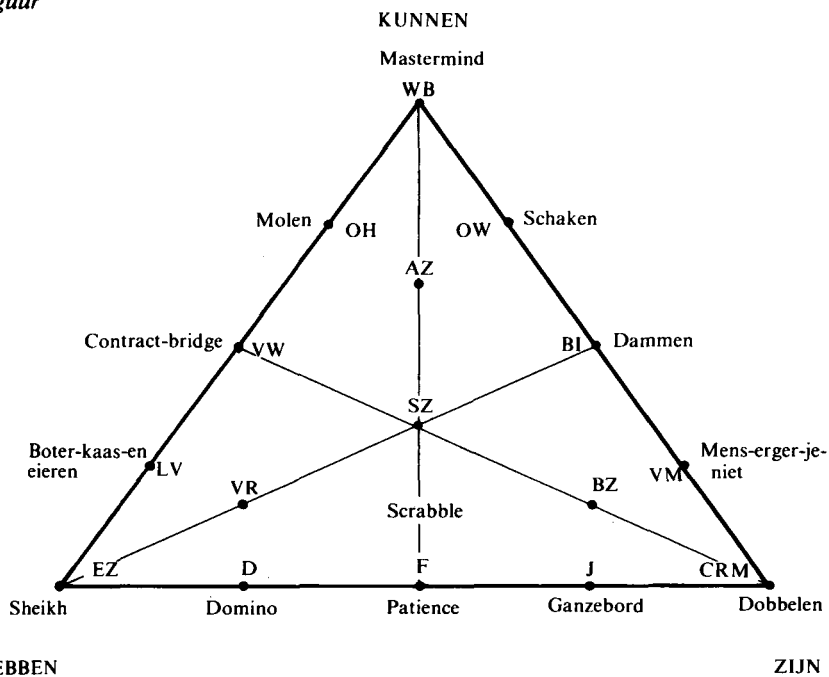
Tot dusver volgden we een molen-achtige speelaanpak, waarbij „hebben, kunnen en zijn” of „zijn, kunnen en hebben” achtereenvolgens moeten worden gediend. Bijvoorbeeld: eerst welvaart scheppen (hebben), dan investeren in kennis, onderzoek en ontwikkeling (kunnen) om tot wel-zijn te komen; of, eerst goede opleidingen bieden (zijn), opdat er goed geschoolde arbeid zal zijn (kunnen), die welvaart zal geven (hebben). Inmiddels weten we dat dit soort relaties niet zo eenvoudig causaal te beschrijven zijn. De invloed van de „harde” sector (hebben en kunnen) op de „zachte” (zijn en kunnen) is ingewikkelder dan we dachten. De draagvlaktheorie, die zegt dat „zacht” alléén kan wat „hard” is te betalen, blijkt een halve waarheid. Ziekteverzuim, geringe motivatie, malaisegevoel en vlucht naar het zwarte circuit tonen dat wat „zacht” wordt ervaren mede bepaalt wat er „hard” zal gebeuren. Het molenspel lijkt te veel op monopoly, ook al is het een vriendelijker en sportiever spel.

Ik ben meer voor een scrabble-achtige aanpak. Schuifelen en scharrelen om hebben, kunnen en zijn gelijktijdig te kunnen dienen. Dat lijkt ook het meest op wat succesvolle bedrijven doen. Het is wat de Engelsen in hun beste tijd tot een verheven kunst van „muddling-through” maakten. Het is wat de Japanners in „ura” (het reële leven „achter de schermen”) als leidend principe hebben aangevaard. Het staat in tegenstelling tot „omote” (de voorkant van het scherm, de officiële, bijna ceremoniële zijde), dus tegenover de zijde van de adviesraden.

De politiek van achter de schermen, waarvan met name EZ de afgelopen jaren de schijn op zich heeft geladen, heeft weinig met dit principe te maken. Uitgangspunt moet zijn dat alle direct belanghebbenden mee kunnen onderhandelen achter het scherm, voordat het resultaat door hen openbaar wordt verdedigd. De voornaamste spelregels daarbij zijn dat iedereen om beurten zet en dat hij die aan zet is aanlegt bij wat er reeds is. De belangrijkste strategische wet is voor een ieder dat men de voortgang van het spel niet blokkeert, maar juist openingen blijft zoeken, opdat men niet door de tegenpartij te dwarsbomen ook zichzelf treft.

Een illusie? Wellicht. Maar, bij de oprichting van de SER en de Stichting van de Arbeid hebben we een kans gehad om de Japanners van het Westen te worden. Trouwens, het goed georganiseerde Ministerie van Landbouw en Visserij komt nationaal voor zijn belangengroepen nog steeds dicht bij deze situatie.

Figuur



HEBBERN

ZIJN

W. J. Beek