

Over gaming gesproken ...

Tweeëntwintig deskundigen over de mogelijkheden
van gaming en simulaties voor gemeentelijk beleid

Kees JM van Haaster

In 2014 is een intentieverklaring ondertekend tussen de VNG (Vereniging van Nederlandse Gemeenten) en Saganet (Simulations and Gaming Association in the Netherlands) met het oog op kennisdeling en de ontwikkeling van simulatiegames voor gemeentelijk beleid en openbaar bestuur. We hopen dat dit boek een bijdrage levert om de mogelijkheden van games en simulaties onder de aandacht te brengen van iedereen die zich betrokken voelt bij de taken en beleidsgebieden in de gemeentelijke context.

© 2015, Kees JM van Haaster

Gedrukt in Nederland door Gildeprint, Enschede

Behoudens uitzonderingen door de wet gesteld, mag zonder schriftelijke toestemming van de auteur niets uit deze uitgave worden vermenigvuldigd en/of openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of anderszins, hetgeen ook van toepassing is op de gehele of gedeeltelijk bewerking.

Disclaimer:

De auteur en uitgever kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor eventuele fouten in het boek, noch kunnen aan de inhoud rechten worden ontleend.

ISBN: 9789462542259

Voor citeren gebruik a.u.b.: Haaster, Kees JM van (2015), Over gaming gesproken. Tweeëntwintig deskundigen over de mogelijkheden van gaming en simulaties voor gemeentelijk beleid, Saganet, 's-Gravenhage, NL.

INHOUDSOPGAVE

Ten geleide (VNG)	9
Ten geleide (Saganet)	11
Inleiding	13
Over gaming gesproken.....	13
Simulatiegames voor kenniscirculatie.....	14
Games voor gemeentelijke taken	14
Spel, cultuur en leren	15
Spel, reflectie en bewustwording.....	15
Annemarie Jorritsma	17
Een game houdt je bij de les	17
Op gelijke vlieghoogte	17
Snel kennis delen.....	18
Een passend ontwerp	18
Een wereld te winnen.....	20
Annemieke Stoppelenburg	21
De sociale impact van spelen en leren	21
Leren begint met emotie en gevoel	21
Complexiteit in samenwerking	22
Dynamiek van sociale probleemoplossing.....	22
Geen haarlemmerolie	23
Kant en klare games of maatwerk?	23
Dennis Coetsier	25
Betrokkenheid, spanning en onderdompeling.....	25
Versimpeling, verbinding en beleving.....	25
Het normaliseren van complexe probleemsituaties.....	26
Gametheorie en domeinkennis	27
Little game and big context.....	27
Ontwerpen met het einde voor ogen	28

Dirk Jan Bolderheij	29
Ready to play	29
Samenwerking en leiderschap	29
De eigen situatie in de game.....	30
Inspirerende stijlen van leiderschap	30
Gebruik bestaande games.....	31
Eric van der Kooij	32
Spelen met omgevingsscenario's	32
Schuivende koffiekopjes.....	33
Een spel in vier ronden	33
Betrek de stakeholders	34
Common sense.....	34
Erwin Franssen	36
Onderdompeling.....	36
De gemeentesimulatie.....	36
Snel op een hoger abstractieniveau	37
Games niet altijd geschikt.....	37
Gert-Jan Cornel.....	39
Denkkracht organiseren.....	39
Beelden stimuleren het gesprek.....	40
Faciliteren, bijsturen en loslaten.....	41
Voorstellingen en voorspellingen	41
Eigen kracht en veerkracht.....	42
Ivo Wenzler.....	43
Experimenteren met toekomstscenario's	43
Fouten maken om van te leren.....	44
Weten waar het heen gaat.....	44
Gaming voor lastige problemen.....	45
Jan H.G. Klabbers	47
Kansen en risico's.....	47
Speldynamiek.....	48
Soorten games	48

Op weg naar succes.....	48
Jac Geurts.....	50
Georganiseerde wijsheid is een illusie.....	50
Men of good will.....	51
Terugkijken naar de toekomst.....	51
De gezamenlijke wens om problemen aan te pakken	51
Omgaan met het democratisch spel	52
Gaming is geen spelletje	52
Jeroen van Dijk.....	54
Allround ambtenaar	54
Veranderende werkelijkheid.....	54
Burgerinitiatieven benutten.....	55
Nieuwe professionaliteit in gemeentelijke context.....	55
Durven doen	56
Joost Klein Velderman	57
Je eigen spel verbeteren	57
Een spel brengt frustratiepunten naar boven	58
Implementatie en training in de praktijk.....	58
Doen en fouten durven maken	58
Kernpunten voor gemeentelijk beleid	59
Joost van Kempen.....	60
Zaakgericht werken.....	60
Gemeente Roodstraat	60
Leren met een praktische dimensie	61
Plezier van de gedeelde ervaring en leren	61
Een goed ontwerp kost tijd	62
Jos Sauren.....	63
Een vreemde combinatie: gaming en belastingen?	63
Games bouwen als praktische oefening	63
Leren van elkaar	64
De lerende organisatie	64

Maarten Robben-Giraud	66
Vallende kwartjes.....	66
Systemisch, participatief en creatief.....	66
De politieke dynamiek	67
Succes en bijeffecten.....	67
Maarten Versteegh.....	69
Werknemers verbeteren hun eigen processen.....	69
De simulatie als metafoor	69
Een stage in de toekomst	70
Dit zou kunnen werken!	70
Nico Groenberg & Adrie Pouwer	72
Asset Management.....	72
Een VOC schip	72
Spelgedrag en bedrijfsprocessen	73
Het type game bepaalt de inbreng van de spelers.....	73
Otto Thors	75
De Social Media Game	75
Initiatief bij de deelnemers	76
Het proces staat centraal	76
Bewustwording van eigen waarden	77
Van organisatie naar organiseren.....	77
De hoge impact van gaming.....	78
Pieter van der Hijden.....	80
Gedrag, denken en organisatieverandering	80
Frame games	80
Samen ontwerpen.....	80
Praktische tips lokaal beleid.....	81
Vincent Peters.....	83
Burgerparticipatie en nieuwe samenwerkingsvormen	83
Het verschil tussen het denken en het doen	83
Participatief ontwerpen is leren	84
Spelen is overtuigen.....	85

Willem-Jan Renger	86
Gedrag ontwerpen	86
Gedrag, motivatie en perceptie	87
Toegang tot actoren in transformatieprocessen	87
Grenzen aan gaming.....	88
Een geschikte taxonomie en een gedeeld idioom	89
Wouter Jong	91
Dilemma's rondom crisisbeheersing.....	91
Bestuurlijke keuzen als scenario's in een spel	91
De kracht is de onderlinge uitwisseling na het spel.....	92
Spelen met tijd en ruimte.....	92
Decentralisatie van overheidstaken.....	92

TEN GELEIDE (VNG)

Simulatiegames worden op tal van plaatsen voor een grote verscheidenheid aan doelen ingezet. Gemeenten in Nederland hebben nog te weinig inzicht in de mogelijkheden van simulaties en games voor de ondersteuning van lokaal beleid. Enkele jaren geleden heb ik zelf voor het eerst kennisgemaakt met serious gaming door *De Burgemeestersgame* te spelen. In dit spel worden de spelers op een realistische wijze in een crisissituatie gebracht, waardoor zij op een andere manier dan bij de bekende oefeningen, complexe dilemma's in allerlei scenario's leren beoordelen. Binnen een kort tijdsbestek nemen de deelnemers beslissingen aan de hand van adviezen en op basis van regionale kennis. Het is leuk om te doen en zeer leerzaam.

Het is fantastisch om te zien wat er allemaal mogelijk is met simulaties en games. Er zijn bijvoorbeeld simulatiegames die door chirurgen worden gebruikt om te oefenen met delicate operaties. Het is ongelooflijk belangrijk om te kunnen oefenen met ingewikkelde processen, óók voor de gemeentelijke taakuitoefening. Zo kan een college van B&W bijvoorbeeld een analoge of digitale game spelen over de beleidsconsequenties rondom het openbaar vervoer. Een spel kan helpen om na te denken over bezuinigingen in relatie met het beleidsdoel van het behoud van hoogwaardig openbaar vervoer. De uitdaging kan zijn om met minder geld het openbaar vervoer toch aantrekkelijk te houden voor de burgers. Een spel blijkt vaak een mooi systeem te zijn om elke speler te helpen eigen keuzen te maken en te laten ervaren wat de gevolgen van die keuzen zijn. Aan het einde van een simulatiegame hebben de deelnemers niet alleen een gedeelde ervaring met de complexe gevolgen van beleid. Ze hebben ook zinvol geoefend met argumentaties en gedrag en zijn daardoor beter voorbereid op de impact van beleidskeuzen.

Ik ben van mening dat simulatiegaming kansen biedt voor de complexere situaties, waarmee gemeenten te maken hebben. Slimme toepassingen van simulaties en games voor lokaal beleid kunnen voor bestuurders, ambtenaren, lokale partijen en misschien ook voor raadsleden nuttig zijn om compact en snel ingewikkelde vraagstukken te exploreren. Een spel helpt op een aangename en levendige manier om je te verplaatsen in andere posities, in andere personen en perspectieven. Ik denk vooral aan het sociale domein, waar allerlei partijen met verschillende disciplinekennis en belangen betrokken zijn bij vaak ingewikkelde keuzen. In moeilijke situaties is het essentieel om je te kunnen verplaatsen in de ander en te begrijpen waarom iemand kiest voor een bepaalde oplossingsrichting en wat hem of haar motiveert. Ik denk dat we veel meer gebruik kunnen maken van simulaties en games. We kunnen allerlei gemeentelijke uitdagingen met simulaties en games leuker, gemakkelijker en wellicht ook effectiever en efficiënter maken.

Den Haag, januari 2015

Annemarie Jorritsma, Voorzitter Bestuur VNG

