



Over gaming gesproken....

Gaming is sterk in opkomst als instrument voor organisatieontwikkeling. Wat zijn daarbij de ervaringen? De publicatie 'Over gaming gesproken' werpt licht op de zaak. Op 16 september aanstaande wordt bovendien de Assetmanagement Game georganiseerd, speciaal toegesneden op leden van Vereniging Stadswerk. Initiatiefnemer en organisator Adrie Pouwer van AssetPouwer komt aan het woord.

De eerste associaties die we met gaming hebben zijn over het algemeen: vermaak, actie, avontuur en ontspanning. Dit komt door de welbekende spelcomputergames. Het boekje 'Over

gaming gesproken' richt zich op een ander soort game, namelijk: serious gaming. Dit zijn spellen en simulaties die zich richten op het verbeteren of optimaliseren van processen. De publicatie is tot stand gekomen door een samenwerking tussen de VNG en Saganet en is geschreven door Kees J.M. van Haaster. In 'Over gaming gesproken' gaat het dan ook vooral over hoe serious gaming een bijdrage kan leveren voor gemeentelijk beleid.

WEBSITES

www.assetpouwer.nl
www.stadswerk.nl





Ervaringen

In het boekje komen tweeëntwintig deskundigen aan het woord over hun kennis en ervaringen met serious gaming en simulaties. Door de verschillende achtergronden van de geïnterviewden ontstaat een breed beeld bij het onderwerp. In het boekje worden meerdere voorbeelden van games en simulaties gegeven, bijvoorbeeld: Het Openbaarvervoersspel, De Burgermeestersgame en De Social Media Game. Deze games hebben verschillende achtergronden. Het Openbaarvervoersspel gaat over goede logistiek in samenhang met een financiële begroting. De Burgermeestersgame richt zich op bestuurlijke dilemma's en hoe hier mee omgegaan kan worden. De Social Media Game gaat over het gebruik van Social Media als organisatie. Het is van belang om te melden dat serious games zowel digitaal als analoog kunnen zijn. De drie eerder genoemde games zijn specifieke invullingen, maar er zijn meer mogelijkheden. Afhankelijk van het vraagstuk en de doelen die bereikt moeten worden zijn er games die gebruikt kunnen worden. Een game fungeert dan als raamwerk waar op verschillende manieren inhoud en vorm aan gegeven kan worden.

In de publicatie wordt veel aandacht besteed aan het proces van het ontwikkelen van een game. De ontwerpfase is heel belangrijk en vraagt veel input. 'Wat moet worden bereikt?' en 'Wie zijn de gebruikers van de game?' zijn dan belangrijke vragen. Veel games zijn erop gericht om spelers bewust te maken van hun handelen om hier vervolgens over in gesprek te kunnen gaan. Wat daarna gebeurt, de transfer, is essentieel voor het succes.. Want hoewel het spelen vermakelijk kan zijn is het einddoel, een verandering tot stand brengen, het belangrijkste.

Tot slot

De kracht van serious gaming is het activerende karakter en dat realistische situaties goed nabootst kunnen worden. Daarnaast is het een manier om veilig te kunnen oefenen. Er mogen 'fouten' gemaakt worden waar een ieder van kan leren. Veel games geven stof tot nadenken en de mogelijkheid om vraagstukken met elkaar te bespreken. Bewustwording is dus ook een belangrijk leerelement. Wie 'Over gaming gesproken' leest gaat vanzelf de mogelijkheden zien! ●

ASSETMANAGEMENT GAME

We legden Adrie Pouwer, die op 16 september aanstaande de Assetmanagement Game organiseert, enkele vragen voor.

Waarom de Assetmanagement Game, en wat gaat er straks gebeuren?

Voor veel mensen is asset management een abstract begrip. Asset management slaat een brug tussen de doelstellingen van bestuurders enerzijds en de bijdrage van assets zoals infrastructuur, vastgoed en groenvoorziening hierin anderzijds. Door middel van de Assetmanagement Game gaat het leven. De deelnemers ervaren hoe elementen zoals planning, risicomanagement en informatie met elkaar samenhangen. Omdat de deelnemers professionals zijn, pakken zij het spel meestal heel serieus op en maken al snel de projectie naar hun eigen praktijk. Tijdens de dag ontstaat vaak een enthousiaste sfeer. Bij een van de laatste workshops was er een deelnemer die na afloop vertelde: 'Bij de meeste bijeenkomsten moet ik moeite doen om niet in slaap te vallen. Dat was hier zeker niet het geval. Ik vond het leuk en heb er echt wat van opgestoken!'

In de Assetmanagement Game hebben we een gemeenschappelijk belang en een individueel belang ingebouwd. Deze staan op gespannen voet met elkaar. Je moet elkaar helpen om het einddoel te behalen. In de praktijk heb je bij asset management ook te maken met verschillende belangen. Als we de Assetmanagement Game spelen met mensen uit dezelfde organisatie zie je dat de deelnemers meer begrip krijgen voor elkaars belangen en proberen een optimaal resultaat te behalen.

Wat maakt een game anders dan andere hulpmiddelen bij organisatieontwikkeling?

Met behulp van een serious game gaan de deelnemers zelf actief met het onderwerp aan de slag. Hierdoor bekijft het meer dan bij meer passieve werkvormen. Door het competitie-element voel je als deelnemer echt dat je bijdrage ertoe doet en dat dit een effect heeft op het eindresultaat. De terugkoppeling is heel direct.

Mensen zijn vaak gewend aan een bepaalde omgeving en manier van werken. Door middel van een serious game ervaren deelnemers dat het ook anders kan. Je kijkt dan met een meer open blik naar de situatie. Hiervan kun je leren.



▲ Adrie Pouwer:
'Door middel van een serious game ervaren deelnemers dat het ook anders.'