

## Serious Game ontwikkelpaden

Er komt een urgente vraag vanuit de Deltacommissaris: welke maatregelen zijn nodig om de hoge zandgronden in 2050 klimaat robuust te maken? En wat is de beste volgorde? De regio moet hier over 2 uur verslag van doen en het heeft een doorwrocht advies nodig. De belangen zijn groot en de druk is hoog. Want wat is nu het beste ontwikkelpad?

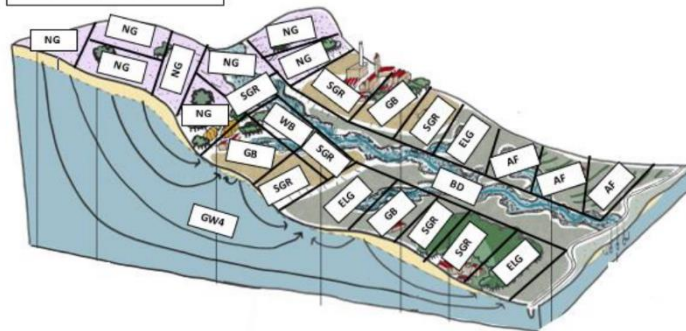
Een werkgroep besluit meteen aan het werk te gaan.

Er bestaat al een beeld van de na te streven toekomst (zie figuur). De te nemen maatregelen zijn in grote lijnen bekend en variëren van herinrichten stedelijke riolen, tot functieverandering in het landelijk gebied. Maar welke zijn het effectiefst en wat is de beste volgorde?

Besloten wordt om in groepen parallel te werken. Iedere groep produceert haar eigen ontwikkelpad door maatregelen ten opzichte van elkaar in te plannen.

Complicatie is dat er onverwachte gebeurtenissen plaatsvinden, die zorgvuldig uitgedachte paden geheel overhoop kunnen gooien. De resulterende ontwikkelpaden worden aan het eind vergeleken. En diegene die het beste omgaat met de onverwachte gebeurtenissen en de meeste maatschappelijke acceptatie punten en het hoogste doelbereik heeft, wint en mag verslag doen aan de Deltacommissaris (of krijgt een prijs).

2. Visie kaart



Figuur: De klimaat robuuste toekomst is gebaseerd op de Nederland 2100 kaart.

## Ervaringen binnen KLIMAP

De serious game is in een aantal variaties en groepssamenstellingen gespeeld. Het spel wordt gezien als een waardevolle aanvulling binnen het project, maar ook daarbuiten, zoals in het onderwijs. Het biedt mensen namelijk de mogelijkheid om ervaringen op te doen in het denken in ontwikkelpaden en in het verbinden van kortetermijnacties aan langetermijnvisies. Erik van Slobbe, oud WUR-docent en mede-bedenker van het spel: "Belangrijk element aan het spel is de reflectie door deelnemers *waarom* ze keuzes maken. Het gesprek hierover aangaan met elkaar."

Aan het eind van iedere sessie zijn goede suggesties meegegeven ter verbetering, die direct zijn doorgevoerd. The Serious Game is dus ook zelf in ontwikkeling geweest tijdens het project!

## Waarom een spel?

Gedurende eerste twee jaar dat de KLIMAP werkgroep ontwikkelpaden actief is groeide het besef hoe ingewikkeld het produceren van ontwikkelpaden voor gebiedsbeleid is. Het gaat niet alleen om een tool, of om een stuk inhoudelijk inzicht, maar ook om vaardigheid, om een nieuwe manier van denken.

Om hier meer vat op te krijgen besloten wij een serious game te maken, want met zo'n spel kunnen we oefenen en vaardigheid opbouwen en experimenteren.

Heb je interesse in het spelen van de serious game? Neem vooral [contact](#) met ons op!

