

## Spelsimulaties

### Informatie spelsimulaties algemeen

Een spelsimulatie is zoals het woord al zegt een combinatie tussen een spel en een simulatie. Hiermee kan een veilige leeromgeving worden gecreëerd door essentiële (systeem)elementen uit de werkelijkheid te simuleren.

Over het algemeen hebben spelsimulaties de volgende kenmerken:

- ◇ mensen nemen ongedwongen deel en zijn *vrij om te experimenteren*
- ◇ mensen worden *uitgedaagd en gemotiveerd* om zich betrokken en actief op te stellen in de oefening
- ◇ een *kader* van rollen en regels *stuurt* de activiteiten dan deelnemers in de gewenste ontwikkelrichting, dit kader verkort de tijd en de effectiviteit waarmee mensen kunnen leren ten opzichte van de praktijk
- ◇ de cyclische aard van activiteiten binnen de spelsimulatie zorgt voor *balans tussen doen, reflectie, leren en vervolgens weer doen (experimenteren)*

Door de feedbackloops die elke game karakteriseren loont bewustwording met de mogelijkheid opnieuw te experimenteren met ander en effectiever gedrag. Het inzetten van acteurs met een bepaalde rol, bijvoorbeeld een klant, een medewerker etc. kan de werkelijkheidservaring van de deelnemer versterken en 'real time' laten oefenen binnen een werkelijke, maar veilige context. Dit levert een situatie op waarin deelnemers 'leren door te doen'. (Geurts, 1995)

Een oud Chinees spreekwoord geeft op treffende wijze het leerpotentieel van simulaties weer:

*"Make me listen and I will forget  
Make me see and I will remember  
Make me do and I will understand"*

Empirisch onderzoek over 'leren door te doen' toont aan dat een mens 90% onthoudt van wat hij/zij doet, 20% van wat hij/zij hoort en slechts 10% van wat hij/zij leest (Van Wierst, Geurts, 1991, Fevre, 1989).

### Functies spelsimulaties

Een aantal voorbeelden van het gebruik van spelsimulaties verschaft inzicht in de toepassingsmogelijkheden hiervan:

- ◇ Toekomstscenario's doordenken
- ◇ Organisatieverandering vormgeven
- ◇ Plannen van papier halen
- ◇ Ideeën uitwerken en implicaties uittesten
- ◇ Rollen en verantwoordelijkheden verduidelijken
- ◇ Nieuwe of veranderde werkprocessen implementeren
- ◇ Samenwerking optimaliseren
- ◇ Competenties inzichtelijk maken

Uiteraard zijn binnen een en dezelfde spelsimulatie een combinatie van deze toepassingen denkbaar. Sommige spelsimulaties zijn opgebouwd rond een 'frame', bestaande uit een centraal systeemmodel als afspiegeling van een bepaalde centrale problematiek zoals bijvoorbeeld bureaucratie. Deze zgn. 'frame games' hebben voldoende flexibiliteit in zich wat verschillende na te streven doelstellingen mogelijk maakt.

### Bestanddelen spelsimulaties

Een spelsimulatie wordt meestal opgebouwd uit een probleemschets van een bestaande situatie, waaruit de belangrijkste elementen en onderlinge relaties van deze elementen

worden geselecteerd. Deze vormen dan het systeemmodel op basis waarvan de spelsimulatie functioneert. Het systeemmodel is het stuurmechanisme achter de spelsimulatie waarin alle leer/inzichtsdoelstellingen tot uiting komen. Het wordt verder uitgewerkt naar spelregels, rollen en scenario e.d. om te worden omgevormd tot concrete spelsimulatie. Dit proces kan bijvoorbeeld in een maatwerk procedure wel tot een jaar in beslag nemen, het maken van het systeemmodel waarin de bestaande problematiek centraal staat is kost de meeste tijd. Vaak worden diverse relevante partijen hierbij betrokken om een zo goed en compleet mogelijk beeld van de bestaande problematiek te verkrijgen. Deze wijze van werken kan op zich al een interventie en inzichtsvergroting in de organisatie opleveren, nog voor de spelsimulatie gebouwd is. Dit proces wordt ook wel 'group model building' genoemd, een methode die gehanteerd kan worden in zeer veel situaties waarin de visies en commitment van meerdere partijen een rol spelen.

### **Keuze soort spelsimulatie**

De vorm, die een spelsimulatie heeft, is afhankelijk van de vooraf opgestelde doelstellingen en de aard van de problematiek die daarmee samenhangt. In meer concrete zin betekent dit, wanneer er vrij eenvoudige problemen zijn met weinig complexiteit en ambiguïteit, kan een eenvoudiger spelsimulatie volstaan, dan wanneer de situatie omgekeerd is. In deze laatst genoemde situatie waarin complexe problematiek een rol speelt en/of sprake is van een ambiguïteit is het ontwikkelen van inzicht en procesvaardigheden bij deelnemers cruciaal. Deze stellen de deelnemer in staat in verschillende, veranderende en/of ambigue situaties toch op gepaste en efficiënte wijze te kunnen handelen. Hierbij past een type spelsimulatie die procesvaardigheden en inzicht in de 'big picture' ontwikkelt en stimuleert.

### **Inbedding in traject**

Inbedding van een spelsimulatie in een breder traject, waarin de opgedane inzichten gestimuleerd en procesvaardigheden verder ontwikkeld en benadrukt worden, zal de effectiviteit van het behalen van de doelstellingen op de lange termijn vergroten. De grondlegger van spelsimulaties zoals wij die nu gebruiken (Richard Duke) zei ooit

*'A picture is worth more than a thousand words,  
And a game is worth more than a thousand pictures'*

Deze uitspraak illustreert hoeveel er aan inzichten en vaardigheden kan worden opgedaan uit games. Logisch volgt hieruit dat een goed vervolgtraject afhankelijk van de behoeften van de organisatie en de doelstellingen van de simulatie, vruchten kan afwerpen op lange termijn. Een vervolgtraject zou andere participatieve, creatieve methoden kunnen omvatten zoals het eerder genoemde group model building voor bijvoorbeeld concretisering van actieplannen op basis van het opgedane inzicht, maar ook competentiegerichte rollenspelen en trainingen.