

[Home \(/ / Terugblik Climate Campus Connects serious gaming voor klimaatadaptatie \(/terugblik-climate-campus-connects-serious-gaming-voor-klimaatadaptatie/\)\)](#)
[English \(https://en.climate-campus.nl/\)](#)
[gaming voor klimaatadaptatie \(/terugblik-climate-campus-connects-serious-gaming-voor-klimaatadaptatie/\)](#)

Terugblik Climate Campus Connects serious gaming voor klimaatadaptatie

10 mei 2019

Serious games en gamification voor het verder brengen van klimaatadaptatie. Daar draaide het om tijdens het Climate Campus Connects event van afgelopen april. Tim Laning van Grendel Games zette de genodigden uit het Climate Campus netwerk aan het denken. De Water Battle, die hij met Vitens ontwikkelde, bewijst dat je kinderen kunt triggeren om hun eigen douchetijd en dat van pa en ma te verkorten. Blik terug! (<https://youtu.be/YbA-2Qdi1Tg>)

De hamvraag

Kun je met spelelementen ook bevorderen dat inwoners en bedrijven maatregelen nemen om hun leefomgeving klimaatrobuuster te maken? Rond die vraag kreeg het publiek van zo'n 40 personen, een viertal presentaties te zien in de treffende setting van de iRoom van gastheer Martin Jansen van Royal HaskoningDHV in Zwolle.

Virtuele stad

Marcel Broekhaar van Smart Zwolle liet zien hoe Zwolle samen met Climate Campuspartner Esri bezig zijn met de ontwikkeling van een digitale tweelingstad. Door allerlei data die de gemeente nu ook heeft, in die virtuele stad te laden, wordt het mogelijk om ideeën en plannen te simuleren zonder dat het nog fysiek wordt. Zo kom je

erachter welke beleidsmaatregelen effectief zijn en kun je dat goedkoper doen, door virtueel uit te testen.



Community building door een game

Renate Postma, projectleider voor het Europese Interreg Catch project, houdt zich met haar team bezig hoe buurtbewoners uit twee wijken in

Zwolle met een serious game bewuster worden van de risico's die klimaatverandering en extreme plensbuien en hitte meebrengen en hoe zo'n game er dan uit moet zien om te zorgen dat inwoners vervolgens samen met de burens een plan willen maken om hun buurt te vergroenen en te beschermen tegen wateroverlast en hittestress. Het eigenlijke doel van een simulatie of game zou voor het Catch project community building zijn in het belang van een klimaatrobuuste, sociale en aantrekkelijke buurt. Voor haar is de grote vraag; kan de virtuele stad die Marcel bouwt, daarvoor de basis zijn?



Effect van het spel

Tim Laning van Grendel Games is al heel lang bezig met de ontwikkeling van serious games die helpen een maatschappelijk belang te dienen. In de genoemde Water Battle richt hij zich samen met Vitens en de provincie Fryslân op bijvoorbeeld het terugdringen van de piekbelasting in het drinkwatergebruik op momenten dat men in veel huishoudens onder de douche stapt. Volgens Tim hoeft een game op zichzelf niets te maken te hebben met het onderwerp waar het zich op richt. Zo gaat de Water Battle helemaal niet over korter douchen, maar is dat wel het effect van het spel.



STAIN, aanjager voor risicodialogen

Micheline Hounjet en Nanco Dolman, demonstreerden tenslotte STAIN, de serious game die in te zetten is voor klimaatbestendige gebiedsinrichting. STAIN is meer een simulatie van de virtuele stad met serious game elementen. Het nodigt uit tot risicodialogen over mogelijke maatregelen die je kunt nemen om een gebied klimaatbestendig (her)in te richten. De simulatie is vooral bedoeld voor bestuurders, beleidsmakers, programma- en projectmanagers en andere professionals. STAIN is thans een prototype en nog volop in ontwikkeling. Het publiek werd dan ook uitgenodigd om een praktijkcasus aan te dragen en zich te melden indien zij mee willen doen in het testen van het prototype.



Oproep

De presentaties boden veel gespreksstof voor de gezellige nazit. Al met al weer een geslaagde Climate Campus Connects. Bent u geïnteresseerd in de getoonde presentaties of wilt u meer weten van STAIN? Hebt u zelf een thema voor een volgend Climate Campus Connects? Laat het ons weten!

Delen

(h
tt
p:
//
w
w
w.
li
n
k
e
di
n.
c
o
m
/s
h