



Ministerie van SERIOUS GAMING

MAGAZINE

EDITIE 1 - JULI 2025



SPECIALE UITGAVE: DE TOEKOMST VAN SPELEN IS SERIEUS!

WAT ALS...?

Een ministerie van Serious
Gaming

REPORTAGE

Wanneer spelen serieus wordt

PRAKTIJK

Acht manieren om serieus te
spelen

EXCLUSIEF: Interview met de Chief Game Changer

WAT ALS...? | Een ministerie van Serious Gaming

Speculatieve scenario's waarin je doordenkt wat er zou gebeuren bij bepaalde ontwikkelingen. Wat als Nederland in 2025 een ministerie van Serious Gaming zou oprichten?

Ministeries gaan en komen, dat weten we. Als de tijd rijp is, worden ze opgezet of weer afgeschaald. Dit is een interessante bestuurskundige wet. Maar stel je voor: wat als we in 2025 echt een Ministerie van Games oprichten?

Het Gedachte-experiment

Stap door de hoofdingang van dit denkbeeldige ministerie. Wat zou je daar aantreffen? Een wereld waar serious games het openbaar bestuur fundamenteel veranderen.

1

Scenario 1

Wat als elke gemeente verplicht zou zijn om jaarlijks een crisissgame te spelen? Wethouders die onder tijdsdruk en met rondzingende emoties besluiten moeten nemen. Geen PowerPoints, geen draaiboeken - gewoon dobbelstenen en gebeurteniskaarten. "Cyberaanval op jullie systemen - wat nu?"

2

Scenario 2

Wat als we nieuwe wetgeving eerst als spel zouden testen? Burgers die de gevolgen van beleidskeuzes kunnen ervaren voordat ze worden ingevoerd. Complexe problemen die plotseling helder worden door simulaties en rollen.

REPORTAGE | Wanneer spelen serieus wordt

Een kijkje achter de schermen van het openbaar bestuur.

Het is dinsdagochtend, half tien. In een vergaderzaal van het gemeentehuis zitten twintig ambtenaren rond een grote tafel. Geen laptops, geen agenda's, geen PowerPoints. Wel kaarten, dobbelstenen en een spelbord dat de gemeente voorstelt.

"Welkom bij de crisis van 2030," zegt de spelleider en draait de eerste gebeurteniskaart om. "Een cyberaanval heeft jullie systemen platgelegd. Wat doen jullie?"

Wat volgt is geen gewone vergadering. Het is serious gaming in actie. De serieuze wethouder, normaal gesproken niet van de spelletjes, buigt zich voorover. "Kunnen we de noodprocedures activeren?" vraagt ze. "Dat hangt af van jullie vorige beslissingen," antwoordt de spelleider. "Kijk maar naar jullie investeringskaarten."



En zo begint een ochtend waarin complexe bestuurlijke vraagstukken plotseling heel concreet worden. Waar traditionele beleidsstukken falen, slaagt het spel. Abstracte concepten als 'digitale weerbaarheid' en 'crisismanagement' krijgen handen en voeten.

"Ik snap nu pas hoe kwetsbaar we eigenlijk zijn," zegt een beleidsmedewerker na afloop. "En vooral: hoe afhankelijk we van elkaar zijn."

Dat is precies waar serious gaming om draait. Niet om het spel zelf, maar om wat er gebeurt als mensen samen problemen oplossen onder tijdsdruk. Als hiërarchie verdwijnt en iedereen gelijkwaardig meedoet. Als theorie praktijk wordt.

COLUMN | Wat is het geheim van de Serious Game?

Waarom werkt serious gaming zo goed waar traditionele methoden falen?

 "In een gewone vergadering zitten mensen in hun rol. De directeur praat, de rest luistert. Iedereen houdt zich aan de hiërarchie. In een spel verdwijnt dat. Plotseling heeft de stagiair het beste idee en durft de manager toe te geven dat hij iets niet begrijpt."

 Maar is dat niet gevaarlijk? Organisaties hebben toch hiërarchie nodig?
"Natuurlijk, maar niet altijd en overal. Voor innovatie en probleemoplossing is hiërarchie vaak juist een rem. Serious gaming creëert een tijdelijke 'veilige zone' waar andere regels gelden. Mensen durven risico's te nemen, experimenteren, falen. Dat levert vaak de beste ideeën op."

 Hoe zorg je ervoor dat de inzichten uit het spel ook echt worden toegepast?
"Dat is inderdaad de uitdaging. Het spel is het begin, niet het einde. De echte waarde zit in wat er daarna gebeurt. Daarom is nazorg zo belangrijk. Concrete afspraken maken, vervolgstappen plannen, verantwoordelijkheden verdelen."

 Wat is het grootste voordeel van serious gaming?
"Dat mensen elkaar echt leren kennen. In een spel zie je hoe iemand denkt, reageert onder druk, en samenwerkt. Dat creëert vertrouwen. En vertrouwen is de basis van elke goede samenwerking."

 En het grootste risico?
"Dat organisaties denken dat één spelsessie alle problemen oplost. Serious gaming is geen wondermiddel. Het is een tool, een methode. De echte verandering moet daarna nog gebeuren."

FAKE NIEUWS | Gemeenten ontdekken de kracht van het spel

Steeds meer overheden zetten in op serious gaming.

WATERMEER

De gemeente Watermeer gaat serious gaming gebruiken voor beleidsvorming. "We merken dat we zo veel beter tot de kern van problemen komen," aldus wethouder Innovatie.

EINDBERGEN

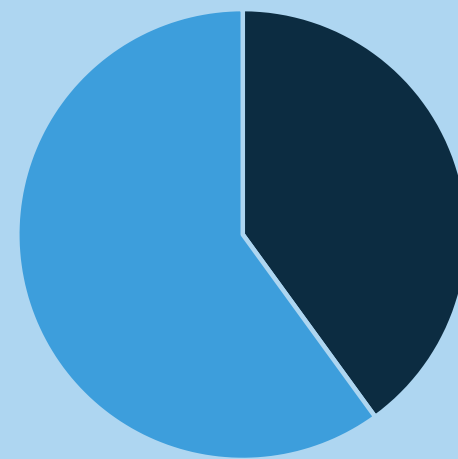
In Eindhoven komt een speciaal 'Gaming Lab'. Hier kunnen ambtenaren nieuwe manieren van samenwerken uitproberen.

AMSTERDAM

De hoofdstad gebruikt serious gaming om complexe problemen aan te pakken. Dit omvat de woningcrisis en klimaatadaptatie. "Traditionele methoden schieten tekort bij dit soort 'wicked problems'," zegt een woordvoerder.

Landelijke trend

Volgens HNG-onderzoek heeft 40% van de gemeenten ervaring met serious gaming. "Het is geen hype meer, maar een serieuze methode," concluderen de onderzoekers.



 Met ervaring  Zonder ervaring

De populariteit heeft ook te maken met de kosten. Serious gaming is relatief goedkoop en kan direct worden gebruikt. In contrast kunnen externe consultants de kosten snel oplopen tot tienduizenden euro's



PRAKTIJK | Acht manieren om te spelen

De kernfuncties van serious gaming zijn uitgelegd.



UITVOEREN | Leren door te doen

Geen theorie, maar direct aan de slag. Deelnemers voeren echte taken uit in een veilige omgeving. Een burgemeester oefent crisiscommunicatie, een beleidsmedewerker test nieuwe procedures. Door te doen leer je sneller dan door te lezen.



WETEN | Kennis toetsen

Wat weet je eigenlijk echt? In een spel wordt parate kennis getest onder druk. Blijkt dat je die wet toch niet zo goed kent als je dacht. Of juist dat je meer weet dan je besepte.



UITZOEKEN | Ontdekken door onderzoek

Complexe systemen begrijp je pas als je erin duikt. Spelers moeten zelf uitvinden hoe processen werken, welke factoren belangrijk zijn. Actief leren in plaats van passief ontvangen.



VERTELLEN | Verhalen die bekijken

Droge feiten vergeet je, verhalen onthoud je. Door narratieven worden abstracte concepten concreet. Emotie versterkt het leereffect.



REAGEREN | Flexibel inspelen

De situatie verandert constant. Hoe pas je je aan? Serious gaming traint het adaptieve vermogen door onverwachte wendingen.



KOPPELEN | Verbindingen leggen

Wie heeft wat nodig? Wie kan wat bieden? In een spel leer je strategische allianties te smeden. Niet alleen tussen mensen, maar ook tussen ideeën en middelen.

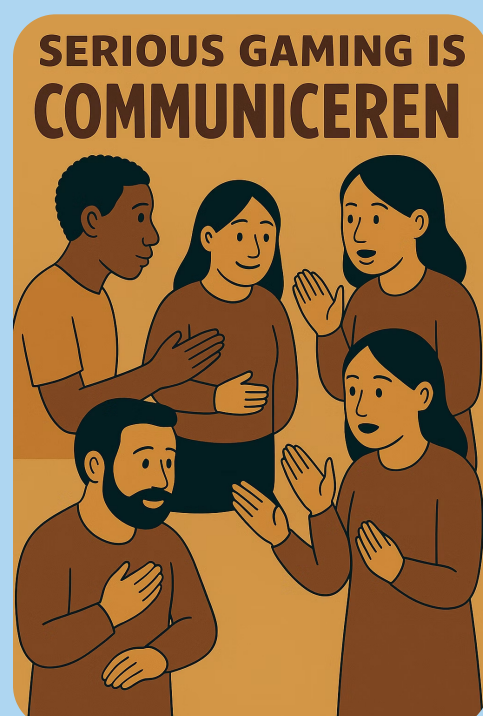
KIEZEN | Beslissen onder druk

Elke keuze heeft gevolgen. In een spel zie je die direct. Geen lange evaluaties achteraf, maar onmiddellijke feedback. Zo leer je beter beslissen.



ONTWIKKELEN | Innoveren door experimenten

Nieuwe ideeën ontstaan door te proberen. In een spel kun je experimenteren zonder risico. Falen is geen probleem, maar een leerkans.



ACHTERGROND | De wetenschap achter het spel

Waarom serious gaming zo effectief is.

Het lijkt misschien vreemd: volwassen mensen die spelletjes spelen op kantoor. Maar er zit stevige wetenschap achter serious gaming.

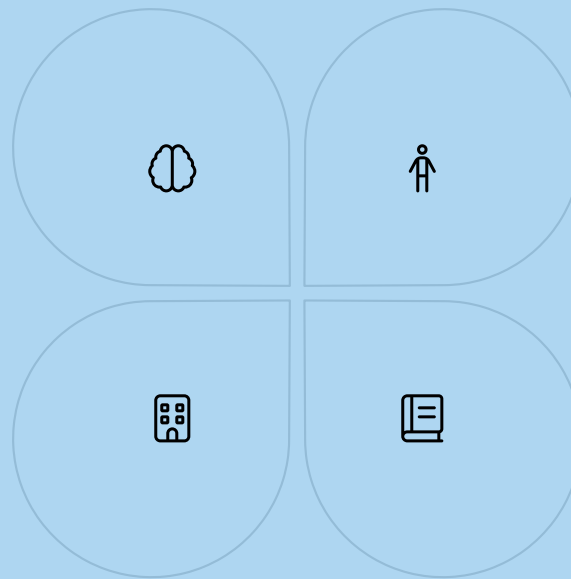
Neurologisch voordeel

Ons brein is gemaakt om te spelen.

Spelgedrag activeert het beloningssysteem en stimuleert de aanmaak van dopamine. Dat zorgt voor betere concentratie en geheugenvorming.

Organisatiekunde

Spellen doorbreken traditionele patronen. Hiërarchie verdwijnt tijdelijk, nieuwe leiders ontstaan, andere talenten komen naar boven. Dat geeft organisaties waardevolle inzichten.



Sociale psychologie

In een spel gedragen mensen zich anders dan in formele settings. Ze zijn opener, creatiever en bereid tot samenwerking. Psychologen noemen dit het 'magic circle'-effect.

Leertheorie

Serious gaming combineert verschillende leerprincipes: actief leren, directe feedback, herhaling, emotionele betrokkenheid. Dat maakt het bijzonder effectief.



PORTRET | De Chief Game Changer

Vandaag: Ontmoet een nieuwe professional.

"Ik ben een soort vertaler tussen verschillende werelden," zegt Mirjam de Vries (42), Chief Game Changer bij de gemeente Rotterveel. "Tussen game-ontwikkelaars en beleidsmakers, tussen technologie en menselijk gedrag."

De functie 'Chief Game Changer' is relatief nieuw. Vijf jaar geleden bestond deze nog nauwelijks. Nu hebben tientallen organisaties iemand in dienst die serious gaming coördineert en implementeert.

"Mijn dag begint vaak met het uitleggen wat serious gaming níet is," lacht De Vries. "Het gaat niet om spelletjes spelen of gamen. Het gaat om het creëren van betekenisvolle ervaringen die leiden tot nieuwe inzichten en gedragsverandering."

Als Chief Game Changer heeft De Vries drie kernverantwoordelijkheden: het identificeren van problemen die geschikt zijn voor een serious gaming-aanpak, het ontwerpen van de juiste spelinterventie, en het begeleiden van de implementatie.

"Het moeilijkste? De weerstand overwinnen. Veel mensen denken: spellen zijn niet serieus. Maar als ze eenmaal hebben ervaren hoe krachtig deze methodiek is, worden ze vaak de grootste ambassadeurs."



Profiel: Chief Game Changer

- Achtergrond: vaak combinatie van game design, verandermanagement en organisatiepsychologie
- Salaris: €60.000 - €85.000
- Kernvaardigheden: creativiteit, systeemdenken, faciliteren, storytelling
- Werkgevers: overheden, zorginstellingen, onderwijsorganisaties, grote bedrijven

Dagelijkse tools

Een Chief Game Changer gebruikt zowel digitale platforms (VR, AR, simulaties) als analoge methoden (bordspellen, rollenspellen, fysieke simulaties).

WETENSCHAP | waarom serious games nooit 'af' zijn

Serious gaming kent geen eindpunt.

Serious games zijn nooit af. Er komen steeds nieuwe verhalen en inzichten. Deze zorgen voor aangepaste opdrachten en spelmomenten.

De kracht van serious gaming ligt in een modulaire aanpak. Thema's worden verdiept en uitgebreid naarmate nieuwe inzichten ontstaan. Elk spel groeit mee met de omstandigheden, net als een goede organisatie.

Deze modulariteit laat je spelonderdelen vervangen, uitbreiden of aanpassen. Dit kan zonder het hele concept te herzien.

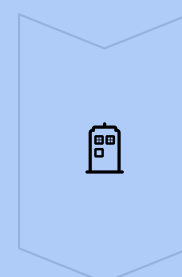
- Een nieuwe wet vraagt om een aangepaste spelregel.
- Een veranderende doelgroep krijgt andere uitdagingen.
- Een nieuwe crisis vraagt om andere scenario's.

Evaluatie en feedback spelen een cruciale rol in deze continue ontwikkeling. Na elke spelronde is de vraag: "Wat kan beter?" Deze vraag is belangrijk voor deelnemers, spelleiders, opdrachtgevers en observatoren.



Wisselende spelers

De aanpassing is ook noodzakelijk vanwege de steeds wisselende spelers. Elke spelronde krijgt zijn eigen kleur. Dit komt door de unieke groep deelnemers. Ze komen van overal: de overheid, de academische wereld en de praktijk.



Ervaren beleidsmakers

Zoeken andere uitdagingen dan beginnende ambtenaren



Externe partners

Brengen andere perspectieven mee dan interne medewerkers



Academici

Denken anders dan praktijkmensen

KUNST | De Kunst van Duidelijke Doelen

Instructies en tips voor het opzetten van effectieve serious games.

Vandaag: Hoe zorg je ervoor dat deelnemers weten waarom ze meedoen en wat ze moeten doen?



Stap een serious game binnen zonder duidelijke richting en je verdwaalt gegarandeerd. Net zoals bij elk project heb je heldere uitgangspunten nodig - maar dan wel de juiste.

Twée essentiële doelen

Het Doel van het spel - Het waarom

Leg uit waarom deelname de moeite waard is.

Beantwoord: "Wat ga ik leren en hoe helpt dit me in mijn werk?" Verbind aan concrete werkuitdagingen.

"Na dit spel kan je team binnen 2 uur een crisis oplossen. Je leert ook 5 concrete technieken voor snelle besluitvorming onder druk."

Het doel in het spel - Het wat

Beschrijf de specifieke speluitdaging. Verduidelijk wat je moet bereiken, hoe je punten verdient en wanneer je slaagt.

"Jij bent wethouder met een budget van 2 miljoen euro. Er komen vijf crises op je af in drie rondes. Je slaagt als de stad functioneert én burgers je vertrouwen."

De Gouden Regel

Beide doelen zijn onmisbaar. Het waarom motiveert mensen om mee te doen; het wat geeft richting tijdens het spelen. Zonder het eerste verdwijnt de energie, zonder het tweede verdwaal je alsnog.

RECLAME | Van netwerk naar community

Serious Gaming in Actie - Kort en Praktisch

Het Aanbod

Uw thema's + onze game + vaardige spelleider =
€1.000 excl. btw

Voor de prijs hoef je het niet te laten!

Hoe het werkt

- Met wie? Collega's, partners of 'nieuwe vrienden?'
- Hoe? Spelenderwijs en ontspannen actuele kwesties bespreken.
- Waarom? Serious, veilig en met resultaat
- Wanneer? Kort en krachtig, 2 uur max., met wisselende groepsgrootte.

Wat je krijgt

Van spelkaart tot film - wij regelen alle materialen. U zorgt alleen voor de ruimte; wij doen de rest.

Waarom dit werkt

Echte verbindingen ontstaan door samen iets te doen. Door te spelen breek je barrières. Door uitdagingen aan te gaan, leer je elkaar kennen. Door samen problemen op te lossen, bouw je vertrouwen.



Leren kan niet zonder actie- en spelen is de meest natuurlijke vorm van actie.

De Kracht van Spel

Serious gaming doorbreekt traditionele patronen.

Het Resultaat

Een community in plaats van een netwerk. Mensen die elkaar echt kennen, vertrouwen en samen verder willen.

Blijf op de hoogte

Volg ons via het Ministerie van Serious Gaming magazine.

- Maandelijkse uitgave
- Nieuwe inzichten en methoden
- Verhalen uit de praktijk

Let's Play!

Geen lange procedures. Geen eindeloze voorbereidingen. Gewoon beginnen.

Contact: ministerievanverhalen@gmail.com / 06 15 55 65 65



MINISTERIE VAN VERHALEN