NICO GROENENBERG

&

ADRIE POUWER

Ibidem Organisatieadvies

AssetPouwer

e: info@ibidem.nl

info@assetpouwer.nl

i: www.ibidem.nl

www.assetpouwer.nl

ASSET MANAGEMENT

Dit is een dubbelinterview met Adrie Pouwer (AssetPouwer) en Nico Groenenberg (Ibidem Organisatieadvies). Het onderwerp is *asset management*. De *Assetmanagement Game* helpt bij het realiseren van beleidsdoelstellingen met behulp van de middelen. De middelen zijn *assets*, zoals infrastructuur, vastgoed, inrichting openbare ruimte, die een organisatie inzet bij de uitvoering van beleid. De effecten van *asset management* zijn bewustwording en inzicht in relatie tot beheer, risicomanagement, investeringen, financiën, communicatie, competenties en leiderschap. De *Assetmanagement Game*[8] is ontwikkeld door Ibidem en AssetPouwer.

Adrie: "De kracht van gaming en simulatie is verbeelding. De spelers plaatsen zichzelf in een fictieve en tijdelijke situatie en raken voor de duur van het spel los van de dagelijkse werksfeer. In de games die we begeleiden, oefenen deelnemers zaken die van te voren zijn geformuleerd. Vervolgens maken we samen met de deelnemers de projectie naar de werkelijke (werk-)situatie. De vraag is daarbij: hoe pak je vergelijkbare taken uit het spel op in de echte praktijk? Het wonderlijke van spel is dat je onderdeel wordt van de processen die in de fictieve werkelijkheid van het spel aan de orde zijn. Door dat persoonlijke engagement beklijft het leerrendement."

EEN VOC SCHIP

Nico vervolgt: "Wij gebruiken de metafoor van de VOC, de Verenigde Oost-Indische Compagnie, de befaamde handelsvloot uit de Gouden Eeuw. Het bordspel *Assetmanagement Game* traint mensen in het beheer van bedrijfsmiddelen en

[8] Meer informatie over op bovengenoemde sites.

bedrijfsprocessen. Het sterke kenmerk van de *Assetmanagement Game* is dat mensen snel hun eigen werkprocessen herkennen. De taken in het spel staan model voor het beheren van middelen en processen uit hun werk. De spelers ontdekken in de vereenvoudiging van het spel hoe zaken met elkaar samenhangen. Dit prikkelt de deelnemers om actief na te denken en te discussiëren over de theorie en de toepassing daarvan in praktijk."

SPELGEDRAG EN BEDRIJFSPROCESSEN

Er zijn twee fasen in de aanpak: de interactie in de game en de overdracht naar de praktijk. Adrie Pouwer geeft het voorbeeld van risicomanagement. De spelers komen in aanraking met risico's, gerelateerd aan een VOC schip. De spelinteractie is aanleiding om dieper in te gaan op risico's en om te leren over de omgang met risico's in de werkpraktijk. Pouwer: "We leggen expliciet de relatie tussen spelgedrag en verbetering van bedrijfsprocessen. De facilitators stellen vragen over de spelgedragingen en vragen naar de relatie met de dagelijkse werkpraktijk". Groenenberg: "Dankzij het spel wordt het duidelijk wat de verschillen zijn tussen de beoogde en de werkelijke processen en hoe een eventuele kloof kan worden overbrugd".

HET TYPE GAME BEPAALT DE INBRENG VAN DE SPELERS

Nico vertelt dat er nogal wat mogelijkheden zijn om simulatiegaming in te zetten, maar er zijn verschillende keuzen. Hij schetst een glijdende schaal van simulaties die een vaststaand model of patroon in vereenvoudigde vorm representeren, en games die een duidelijk open, onderzoekend en speelser karakter hebben. Wanneer de doelen helder zijn, kan de keuze voor de soort simulatie of game worden onderbouwd. Om de keuze te kunnen maken moeten doelen scherp geformuleerd zijn. Wanneer er behoefte is aan het verbeteren van de performance bijvoorbeeld, zijn trainingen geschikt met games voor het oefenen van vaste patronen van handelen. Deze soort spelen kunnen vrij autonoom uitgevoerd worden, bijvoorbeeld als computergames. Bij beleidsmatige verkenningen bijvoorbeeld is een soort game met een open vormgeving handig. Een dergelijk type game maakt variaties in gedrag en inbreng mogelijk en helpt om in gesprek te komen over keuzen en strategieën. Bij meer open games is een intensieve spelbegeleiding essentieel, zoals bij de *Assetmanagement Game*. Nico: "Betrek mensen uit het toepassingsveld zo vroeg mogelijk bij de doelanalyse en het ontwerp. Ook het gebruik van beeldtaal en metaforen in een game moet goed worden afgestemd met de gebruikers. Een game moet kunnen worden aangepast aan de context, de doelen en de spelers."

Interview met Nico Groenenberg en Adrie Pouwer:

Simulaties; bordspelen; asset management; assets; infrastructuur; co-creatie van ontwerp