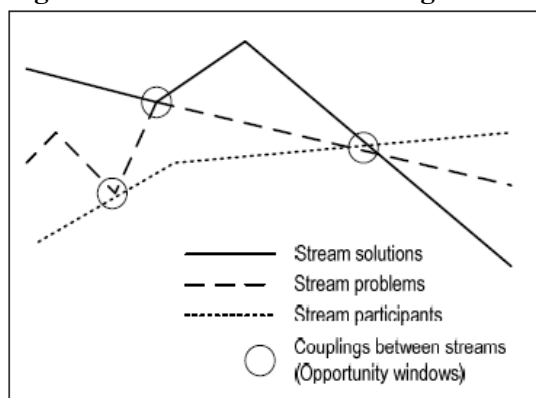


Onderzoek naar de invloed van serious game SprintStad op beleidsontwikkeling

Gedurende 10 maanden is er onderzoek gedaan bij de afdeling Planologie (Universiteit Utrecht) naar de manier waarop serious game SprintStad bij kan dragen aan beleidsontwikkeling met betrekking tot knooppunten. Serious game SprintStad is een door simulatie ondersteund rollenspel, waarmee de ontwikkeling van een spoorcorridor gedurende een virtuele twintig jaar wordt nagebootst. Serious games zoals SprintStad genereren verschillende leereffecten en kunnen daarmee bijdragen aan 'social policy learning'. Social policy learning heeft betrekking op een herziening of herbevestiging van de dominante visie op een beleidsprobleem, type beleid en/of doelen en ambities. Social policy learning vindt daarmee vooral plaats in de beginfasen van beleidsvorming, waarbij betrokken actoren gezamenlijk een breed gedragen visie op het betreffende beleid moeten ontwikkelen. Daarvoor moeten dit soort games wel geïmplementeerd worden in beleidsprocessen, maar dat gebeurt relatief weinig; er is sprake van een 'implementation gap'. Te Brömmelstroet (2010) heeft onderzoek gedaan naar de oorzaken hiervan en kijkt daarbij vooral naar het ontwerp van de instrumenten. Er is echter niet veel onderzoek gedaan naar invloed van de beleidscontext op de mate waarin planning support systems geïmplementeerd worden in de desbetreffende beleidprocessen. Met het onderzoek dat hier wordt gepresenteerd is deze context juist als uitgangspunt genomen.

Serious game SprintStad werd ten tijde van dit onderzoek drie keer gespeeld met verschillende overheden die worstelen met de vraag hoe knooppuntontwikkeling in hun regio het best in praktijk gebracht kan worden. Aan de hand van het 'stromenmodel van Kingdon' (figuur 1), waarmee de beleidscontext met betrekking tot railknooppuntontwikkeling voor de drie cases inzichtelijk wordt gemaakt, wordt getracht een verklaring te geven voor de invloed van serious game SprintStad op de beleidsontwikkeling bij de drie cases. Volgens het stromenmodel van Kingdon is beleidsverandering pas mogelijk als de relevante partijen (partijstroom) een bepaalde maatschappelijke ontwikkeling erkennen als probleem (probleemstroom) en er geschikte oplossingen (oplossingenstroom) voorhanden zijn. In zo'n geval is er sprake van een 'window of opportunity' in de beleidscontext. Zogenaamde 'policy entrepreneurs', personen die belang hebben bij het ontstaan van bepaald beleid, kunnen ervoor zorgen dat de koppeling tussen de drie stromen tot stand komt. De kans dat een serious game bijdraagt aan beleidsontwikkeling is volgens het stromenmodel van Kingdon het grootst als de game wordt geïntroduceerd ten tijde van een window of opportunity en vervolgens wordt doorontwikkeld voor het desbetreffende vraagstuk.

Figuur 1: stromenmodel van Kingdon



Bron: Vonk Noordegraaf e.a., 2011

Empirisch onderzoek

Aan de hand van observaties tijdens drie spelsessies en door middel van enquêtes en diepte-interviews is het empirisch onderzoek uitgevoerd op drie bestuursniveaus; de Provincie Gelderland, stedelijk netwerk Brabantstad en een verzameling van gemeenten uit de Noordvleugel:

Case 1 – Gelderland: er was geen sprake van een ‘window of opportunity’ in de beleidscontext: krimp en de economische crisis zijn belangrijker onderwerpen in de problemenstroom dan knooppuntontwikkeling. De kleine hoeveelheid werk - dat gedaan is in het kader van knooppunten - was al afgerond op het moment dat de spelsessie plaatsvond. De window of opportunity was al gesloten en serious game SprintStad wordt bij case 1 dan ook niet doorontwikkeld als custom made game.

Case 2 – Brabantstad: er was duidelijk wel sprake van een window of opportunity. Knooppuntontwikkeling staat met betrekking tot de afstemming tussen ruimtelijke ontwikkeling en mobiliteit hoog op de agenda en het stedelijke netwerk is bezig met de ontwikkeling van een visie en prioritering van knooppunten in de regio. De spelsessie vond tevens plaats met de juiste personen in de partijstroom en dit resulteerde in het voornemen om serious game SprintStad door te ontwikkelen tot custom made game.

Case 3 – Noordvleugel gemeenten: er was wel sprake van een window of opportunity bij de afzonderlijke partijen, maar vrijwel geen sprake van een gezamenlijke window of opportunity. Dit kan verklaard worden door het feit dat de partijen die tijdens de spelsessie aanwezig waren normaal gesproken niet (veel) met elkaar samenwerken. Voor de verschillende partijen in case 3 is knooppuntontwikkeling een belangrijk onderwerp in de probleemstroom, en men erkent dat er op dit gebied onderling beter samengewerkt zou moeten worden, maar hoe deze samenwerking tot stand moet komen is niet duidelijk. De partijen erkennen dat serious game SprintStad een goed instrument zou zijn om gezamenlijk tot een meer samenhangende visie te komen, maar geen van de partijen heeft concreet aangegeven een traject te starten om de mogelijkheden van de game verder uit te diepen, zoals bij case 2 al wel het geval was.

Conclusies

Het empirisch onderzoek heeft aangetoond dat een sterkere en betere koppeling van de drie stromen leidt tot een hogere kans dat serious game SprintStad wordt doorontwikkeld, en zo kan bijdragen aan social policy learning. Bij een zwakkere koppeling van de stromen moet de policy entrepreneur (in dit onderzoek zijn dat Vereniging Deltametropool en Movares) meer moeite doen om de game doorontwikkeld te zien en indien er geen sprake is van een window of opportunity, zal serious game SprintStad überhaupt niet doorontwikkeld worden voor de betreffende case. Uit het onderzoek is daarnaast gebleken dat met serious game SprintStad de grootste leereffecten worden behaald als de game wordt gespeeld in een window of opportunity.

Uit het onderzoek blijkt bovendien dat de ontwikkeling van serious game SprintStad tot custom made game noodzakelijk is om bij te kunnen dragen aan social policy learning. De inputdata voor de game moet bestaan uit data die van belang is bij het desbetreffende vraagstuk, dat opgelost of ondersteund moet worden. Alleen op die manier kunnen inhoudelijk relevante discussies gevoerd worden en is het mogelijk om, in dialoog met de betrokken partijen, richting te geven aan bijvoorbeeld stationsontwikkelingen.

Mirte van der Vliet, Masterscriptie Planologie – Universiteit Utrecht (20 december 2011, zaal 2.16)
www.deltametropool.nl/nl/game_sprintstad