

DIRK JAN BOLDERHEIJ

Simulation Experience

e: dj@simxp.com
i: www.simxp.com



READY TO PLAY

Dirk Jan Bolderheij is in aanraking gekomen met simulatiegaming door Jac Geurts tijdens zijn masterstudie aan de *Tias Business School* en werkt met 'ready-to-play' games. Dat zijn games die ontwikkeld zijn door internationale experts en die hun kracht in de praktijk bewezen hebben. Een voorbeeld van een game die geschikt is voor de gemeentelijke context is *Changesetter*⁴. Dit spel wordt ingezet bij organisatieverandering en oefent de omgang met weerstand tegen organisatieverandering. *Changesetter* is een van de mooiste voorbeelden van 'blended learning' met gaming. Het vormt namelijk een effectieve combinatie van analoge en digitale elementen en faciliteert de opvolging van de game-ervaring. De metafoor die gebruikt wordt in het spel is een cirkelgang van boten die 'varen' over een levensgroot speelbord op de vloer. Afhankelijk van de interventies die de spelers kiezen, stappen passagiers aan boord of verlaten zij juist de boot. De deelnemers zijn managers die dankzij het spel dieper ingaan op de effecten van hun aanpak en zich meer bewust worden van en beter leren omgaan met dilemma's en uitdagingen rond organisatieverandering.

⁴ Ontwikkeld door het Deense Relation Technologies

SAMENWERKING EN LEIDERSCHAP

Gemeenten hebben te maken met drie decentralisaties die veranderingen en onzekerheden met zich meebrengen. Ze vergen specifieke aanpakken en nieuwe vormen van leiderschap in andere samenwerkingsarrangementen. Dirk Jan: "De resultaten uit een spel als *Changesetter* worden gebruikt om op een metaniveau de stijl en kenmerken van een aanpak te aggregeren. Het mooie van deze tool is dat er een coherent geheel aan opties wordt aangeboden om proceskenmerken uit de game over te dragen naar de organisatierealiteit. Gaming schept een krachtige ervaring die opvolging verdient door bewuste ingrepen in de werkpraktijk na het spel. De deelnemers krijgen na afloop van de game overzichtelijke informatie over de belangrijkste theorieën die in de game verwerkt zijn. Bovendien krijgen de spelers een code mee, waarmee zij de game online kunnen gebruiken om verder te leren en te experimenteren. Het verschil met de sessie 'op de vloer' is dat die met een team werd uitgevoerd, terwijl in tweede instantie individueel wordt gespeeld."

DE EIGEN SITUATIE IN DE GAME

Een van de opties is om *Changesetter Live* te gebruiken om eigen verandertrajecten volgens hetzelfde format en dezelfde managementtheorieën te 'plotten'. Dit kan op mobiele apparatuur. Hierdoor kunnen spelers hun eigen veranderproject duiden in de taal en het format van *Changesetter*. Bolderheij vervolgt zijn uitleg: "In het spel symboliseert het bootje de plaats waar het verandertraject zich bevindt. Bijvoorbeeld, voor de organisatie van sociale wijkteams kan het spel tonen waar de belangrijkste partijen zich bevinden. Is iedereen nog aan boord? Is er sprake van weerstand, wat betekent dat en hoe ga je ermee om? Zijn bepaalde partners van boord gegaan?" Het spel is uiteraard een versimpeling van de werkelijkheid, maar er zijn goed doordachte theorieën van organisatie en verandering in verwerkt. De simulator laat zien welke gevolgen interventiekeuzen hebben voor het gedrag van de stakeholders, uitgaande van deze theorieën. Het spel demonstreert universele mechanismen, waar managers in veranderende organisaties mee te maken hebben. Het laat zien welke vooruitgang wordt geboekt en in hoeverre mensen meegaan in interventies. Dirk Jan benadrukt het belang van de transfer tussen spel en werkelijkheid. "Omdat een spel meestal enigszins contextvreemd is, wordt de (de-)briefing heel belangrijk. Daar wordt de connectie gelegd met de eigen praktijk en wordt besproken hoe de effecten in het spel zich vertalen naar de dagelijkse praktijk van bijvoorbeeld de vorming van sociale wijkteams."

INSPIRERENDE STIJLEN VAN LEIDERSCHAP

Een interessant aspect van *Changesetter* is de verbinding met leiderschapsstijlen. Dirk Jan: "Er is een toolbox rond leiderschap voorhanden, gebaseerd op *The Six Leadership Styles*⁵. *Changesetter* gericht is op teams en processen, en deze extra set middelen en technieken is gericht op leiderschapsstijlen. De *toolbox* kan individueel en op team- en organisatieniveau worden ingezet. Om een voorbeeld te geven: je kunt analyseren welke leiderschapsstijl sterk vertegenwoordigd is en welke minder wordt toegepast in een groep of organisatie. Deze optie helpt organisaties, teams en netwerken om zichzelf te ontwikkelen."

GEBRUIK BESTAANDE GAMES

Op de vraag wat belangrijk is bij het overwegen of simulatiegaming een geschikte methode is, zegt hij: "Het aanbod van *Simulation Experience (SimXP)* is gebaseerd op door ons gescreende games die bewezen effectief zijn. Wij scouten geschikte games en zorgen ervoor dat ze in de gewenste situaties hun effect bereiken. Mijn advies aan mensen die willen beginnen met games en simulaties, is om goed te bekijken of er een *bestaand* spel kan worden ingezet. Ze zijn goedkoper en eerder beschikbaar, in vergelijking met het volledig nieuw te ontwerpen games." Dirk Jan: "Ik ben voor een kritisch 'deurbeleid'. Niet elke game is geschikt voor elke context. Ik let erop of een game een beproefd concept heeft en of de game een stevige, theoretische basis heeft. Daarmee is de kans op succes beter van te voren in te schatten."

Interview met Dirk Jan Bolderheij:

ready-to-play games; managementgames,
organisatievraagstukken, teamsamenwerking;
leiderschapsstijlen

⁵ Goleman, Boyatzis & McKee (2002)