

Crisis als Spel

Simulatiespelen voor Crisismanagement

Welke mogelijkheden bieden simulatiespelen om teams en verantwoordelijke partijen te laten oefenen met risico- en crisissituaties in de openbare ruimte en in publieke voorzieningen? In een spel kunnen we ingewikkelde systeemprocessen van een echte crisissituatie terugbrengen tot essentiële aspecten die afzonderlijk getraind kunnen worden. Dat maakt het mogelijk inzicht op te doen in zaken als crisisresponse, crisisbeheersing, planning en management, gedrag en samenwerking.

De inhoud van het SAGANET seminar van 11 mei 2010 richt zich op crisissituaties in de publieke ruimte (openbare orde, veiligheid, zorg). Twee vragen staan centraal.

1. Tot welke oplossingsrichtingen kunnen 'what-if' scenario's leiden ('*effect based solutions*')?
2. Wat zijn mogelijke effecten van simulaties op gedrag en competenties van de spelers?

Het seminar wordt gehouden op de Campus van de Universiteit Twente in Enschede, in gebouw De Horst (nummer 20), in de Technology Xchange Cell. Zie deze [link](#).

In de ochtend presenteren inleiders ons enkele kernelementen rondom bovenstaande twee vragen. In de middag wordt een praktische vertaling gezocht en zullen we een crisisspel gaan spelen. Aansluitend is er een discussie waarbij de praktische spelervaring van de middag wordt verbonden aan inzichten uit het ochtendprogramma. Deze discussie wordt op een belevingsgerichte wijze ondersteund en begeleid door T-Xchange (Frank Aldershoff).

Programma: Crisis als Spel

09:30 – 10:00	Inloop, koffie & thee, informele ontmoetingen
10:00 – 10:15	Welkom door de dagvoorzitter, Kees van Haaster
10:15 – 11:00	Thorsten Holtmüller: Crisis als spel. Hoe kunnen spelsimulaties leiden tot Effect Based Solutions? Een inhoudelijk accent.
11:00 – 11:15	Koffiepauze
11:15 – 12:00	Hans Drescher: Spel als crisis. Wat doet een spel met de spelers? Een procesmatig aspect.
12:00 – 12:30	Rondleiding door het T-Xchange lab.
12:30 – 13:15	Lunch
13:15 – 14:45	We spelen een spel in een mobiele crisissimulator. Er worden twee aparte ruimtes ingericht. Een voor de crisissimulatie en de andere als controleruimte. Vier tot zeven camera's nemen de situatie op en vanuit het controlecentrum worden opdrachten gegeven en interventies gedaan in het spel.
14:45 – 15:00	Theepauze
15:00 – 16:00	Frank Aldershoff van T-Xchange. Terugkoppeling en discussie. Over de verbinding tussen kernelementen uit het ochtendprogramma en de praktische ervaring uit het middagedeelte. Capturing en instant-verwerking van de discussieresultaten door een facilitator van T-Xchange.
16:00	Afsluiting.

Sprekers:

Thorsten Holtmüller

Voor T-Xchange houdt Thorsten Holtmüller zich bezig met de ontwikkeling van dienstverlenende activiteiten in domeinen als gebieds- en infrastructurele ontwikkeling en openbare orde & veiligheid. Thorsten begon zijn carrière bij T-Xchange al tijdens zijn studie bij de Universiteit Twente (Business Administration (2006), afstudeerrichting Management of Innovation Processes). Zijn interesses liggen op het snijvlak van marketing, (international) business development en innovatieontwikkeling. Thorsten deed onderzoek naar de organisatorische haalbaarheid en randvoorwaarden waaronder het T-Xchange innovatieprocesmodel functioneert bij de ondersteuning van innovatieprocessen door multi-stakeholder en multi-expert samenwerking. Inmiddels heeft T-Xchange zich ontwikkeld tot kenniscentrum op het gebied van Serious Gaming en proces facilitatie. Serious games faciliteren de samenwerking in verschillende consortia gericht op het oplossen van complexe problemen zoals in crisissituaties.

Hans Drescher, directeur Natural Drives HRM (www.naturaldrives.eu)

H.L.A. (Hans) Drescher (hans@naturaldrives.nl) heeft een jarenlange ervaring als adviseur en trainer in verandertrajecten en bij het verbeteren van samenwerkingsprocessen. Met zijn organisatie traint Hans mensen en teams in het omgaan met crisissituaties. De mens is de cruciale factor in dergelijke situaties waar moeilijke en adequate besluiten vaak snel moeten worden genomen. De aandacht van Hans Drescher gaat hierbij vooral uit naar hoe een crisis inwerkt op gedrag en wat daarvan valt te leren.

Frank Aldershoff, T-Xchange

Frank Aldershoff (Frank.Aldershoff@txchange.nl) is als Serious Gaming Specialist bij T-Xchange betrokken bij verschillende projecten, op het gebied van gebiedsontwikkeling, simulatie en training. Binnen deze projecten houdt Frank zich bezig met spelontwikkeling. Daarnaast is Frank Aldershoff betrokken bij de R&D van T-Xchange en bezig met vragen als hoe kan Serious Gaming en Simulation worden ingezet voor het begeleiden van besluitvormingsprocessen.

Locatie en aanmelding

Locatie van het Seminar:

Universiteit Twente
Gebouw De Horst (gebouw 20)
Technology Xchange Cell (locatiecode WH224)

Klik [hier](#) voor een routebeschrijving.

Aanmelding voor het seminar:

Deelname is gratis, maar aanmelding vooraf is verplicht in verband met de zaalruimte en de catering. U kunt zich aanmelden door een e-mail te sturen aan: info@saganet.nl