

Virtueel spel over water in Tiel-Oost

Bestuurders leren samenwerken in beheersing water.

TIEL - Een spelsituatie: het gemeentebestuur van Tiel wil in Tiel-Oost huizen bouwen. Maar er komt kwelwater onder de dijk door, provincie en waterschap hebben ook hun belangen en samenwerken is geboden. Hoe doe je dat?

Tygron Serious Gaming, een aan de TU Delft gelieerd spelbedrijf, heeft de stad Tiel als virtuele omgeving gekozen voor hoogwaterproblematiek. Kenniscentrum Leven met Water (bezig met innovatief waterbeheer) is opdrachtgever en werkt samen met rijk, Unie van Waterschappen, TU Delft en de gemeente Tiel. Tygron en Ambient Advies uit Utrecht zorgen voor de spelomgeving.

Doel van het spel is alle betrokkenen te leren omgaan met elkaar. Daarbij gaan alle belangen in een hoge hoed en kunnen spelers door onderhandelen - uitgangspunt is samenwerken - voordeel halen. Maar niet alleen de spelers aan het spel zijn bepalend voor de gang van zaken. Op de achtergrond spelen ook klimaatzaken een rol. En die variëren: veel regen, hoog- en laagwater, waterberging in de wijk of de sterkte van de rivierdijk. Het zogeheten 'serieuze spel' is een trend in overheidsland. In defensiekringen is het al langer ge-

woonte conflictsituaties door te nemen op een virtueel slagveld. Doelgroep van het spel zijn niet alleen de waterexperts, het is ook bedoeld voor bestuurders van gemeente en provincie die zo kunnen leren waarover je bij problemen als deze moet nadenken. Wet-houder Gradisen van Tiel is blij met het spel: „Geweldig dat Tiel-Oost heel herkenbaar in beeld wordt gebracht en op deze manier heel Nederland door gaat. Een spel is een uitermate geschikt medium om ook jongere generaties bewust te maken van de waterproblematiek in ons land.”



www.watergame.nl

