

PLANNEN LEREN MAKEN VOOR EEN ONZEKERE TOEKOMST



De hoge zandgronden in Nederland zijn niet klimaatrobust, onder andere door een te snelle afvoer van water, intensieve landbouw en een hoog grondwatergebruik. Welke maatregelen zijn het meest effectief om dat te verhelpen, en wat is de beste volgorde van uitvoeren? Binnen het KLIMAP-programma ('Klimaatadaptatie in de praktijk') is hiervoor een *serious game* ontwikkeld voor professionals uit de waterwereld.

AUTEURS: ERIK VAN SLOBBE, JOSHUA VAN BLAADEREN, CINDY PRINS EN BREGJE VAN DER BOLT (WAGENINGEN UNIVERSITY & RESEARCH)

Doel van het spel is om de vaardigheid te ontwikkelen om kortetermijnmaatregelen te kiezen bij een onzekere lange termijn. Hoe het klimaat precies verandert en wat de gevolgen zijn, weten we niet. Actoren in het landelijk gebied staan voor de uitdaging om desondanks toch goede gebiedsplannen te maken. De belangen zijn groot en de tijdsdruk is hoog.

Ontwikkelpaden

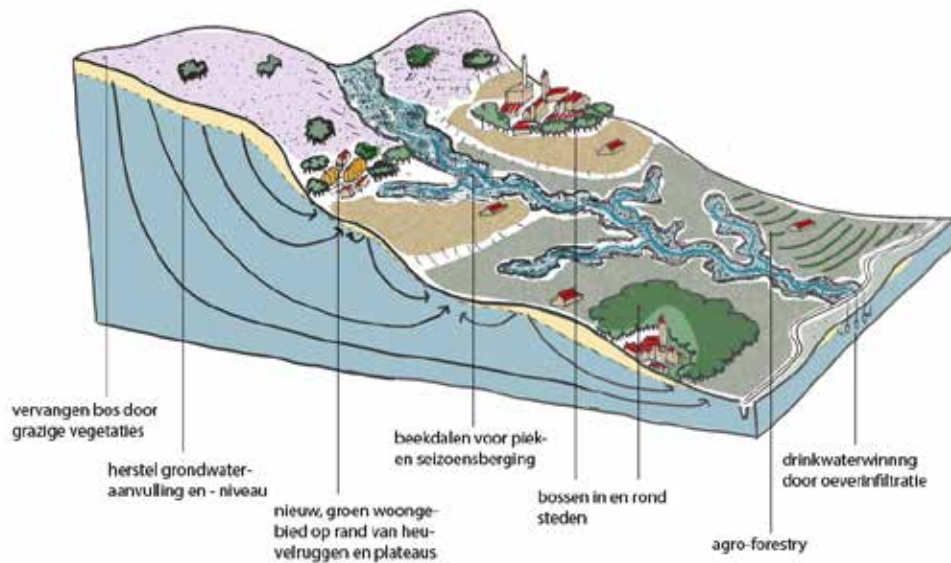
In de *serious game* maken deelnemers een ontwikkelpad door maatregelen te kiezen en een volgorde vast te stellen, waarbij ze moeten inspelen op onverwachte en ingrijpende gebeurtenissen. Winnaar is het team dat daar het beste mee omgaat. Het concept van 'ontwikkelpaden' is ontleend aan 'Climate-Resilient Development Pathways', bekend van IPCC-rapporten en wetenschappelijke literatuur. Deze benadering beziet klimaatadaptatie in samenhang met maatschappelijke ontwikkelingen.

Tijdens KLIMAP-trajecten in proefgebieden werd duidelijk dat het maken van ontwikkelpaden moeilijk is. Het gaat om een nieuwe vaardigheid en een nieuwe manier van denken – waaronder het zogenaamde '*back-casting*'. Daarbij redeneer je vanuit een gewenste toekomst terug naar het heden. Een groot verschil met planning vanuit het heden (*forward-casting*), is dat er vanzelf meer aandacht ontstaat voor de veranderingsprocessen. Bovendien komen bij *back-casting* huidige stakeholders en hun belangen in een heel ander licht te staan.

Het spel

Uitgangspunt is de visiekaart uit het rapport "Een natuurlijkere toekomst voor Nederland in 2120". Daarop staan o.a. gewenste vormen van landgebruik en doelen voor grondwaterstanden, water- en bodemkwaliteit. Deelnemers maken in tweetallen een plan om dit in 50 jaar te realiseren. Ze krijgen 24 maatregelen tot hun beschikking zoals beekherstel, extensivering of

Kaart van een denkbeeldig stroomgebied op de zandgronden, met overal landgebruiksfuncties of kwaliteiten die samen over 50 jaar een klimaatrobuust grond- en watersysteem garanderen



intensivering landbouw, waterbuffers. Elke maatregel heeft een voorgeschreven voorbereidings- en uitvoeringstijd.

Het spel kent vijf rondes van tien jaar. Na elke ronde wordt een 'event'-kaart getrokken met een onverwachte gebeurtenis om te verwerken. Zo kunnen misoogsten elders het nodig maken om de landbouw hier intensiever te maken. Het einddoel, de gewenste toekomst, moet zo nodig hierop aangepast worden. Na vijf rondes heeft elk team een ontwikkelpad, bestaande uit een set maatregelen in een bepaalde volgorde. De ontwikkelpaden worden besproken, zodat helder wordt welke strategieën de teams hebben gebruikt en waarom. Teams die anticiperen op events of die voor een veerkrachtige strategie kiezen, zullen het dichtst bij de gewenste toekomst zijn gekomen en daarmee het spel winnen.

Ervaringen

Het spel is in 2022 vijf keer gespeeld met in totaal 40 professionals. In vier van de vijf sessies vonden de spelers het spel leuk en waren ze intensief betrokken. Eén sessie liep minder, mede doordat deelnemers de regels en de puntentelling ter discussie stelden. Los van deze ene bijeenkomst, zagen deelnemers in dat rekening houden met de verre toekomst en *back-casting* belangrijke vaardigheden zijn. Het spel opende de ogen omdat "we vaak alleen *forward* plannen, uitgaand van de huidige context". Andere opmerking: "Het is goed dat je gedwongen wordt om keuzes te maken voor maatregelen, dat gebeurt te weinig". Winnende strategieën verschilden. Eén strategie was om de events te negeren en netjes van bovenin het stroomgebied naar beneden toe te werken. Een andere was om slim te anticiperen. Sommige teams hadden zelfs *events* correct voorspeld. De versimpelingen van het spel hebben een prijs: in de praktijk roepen maatregelen soms weerstand op of ze hebben negatieve gevolgen die geen rol spelen in het spel. Ook valt er wel iets af te dingen op de vooraf geformuleerde gewenste toekomst van het spel. En het spel kent geen relatie tussen verschillende landgebruiksfuncties, of tussen beneden- en bovenstrooms.

Waardevol

Het spel bleek een goede aanleiding voor uitwisseling van ervaringen met gebiedsbeleid, lange termijnplanning en omgaan met onzekerheden. Ook over maatregelen was veel discussie, bijvoorbeeld over intensivering versus extensivering van landbouw, of beekherstel.

Deelnemers vonden het spel waardevol om bij de start van planprocessen te spelen omdat het basisbegrippen duidelijk maakt, zoals 'gewenste toekomst', onzekerheden, adaptatie en klimaatrobuust. De praktijk in KLIMAP-proefgebieden leert dat het verkrijgen van zo'n gedeelde kennisbasis lang kan duren. Zijn de spelers nu beter geworden in het verbinden van korte- en langetermijnplanning in een context van onzekerheid? Een spel van twee uur bleek daarvoor te kort. Maar de noodzaak tot het vergroten van die vaardigheid werd, soms tot de eigen verbazing, door veel spelers onderkend. •

Een uitgebreide versie van dit artikel is te vinden op H₂O-Online. Maak daarvoor gebruik van de QR-code of ga naar www.h2owaternetwerk.nl (onder H₂O-vakartikelen).



SAMENVATTING

Hoe klimaatverandering uitpakt, weten we niet. Tegelijkertijd zijn er, liefst snel, plannen nodig om het landelijk gebied klimaatrobuust te maken. Maar welke maatregelen zijn effectief en wat is de beste volgorde van uitvoeren? Om hiermee te oefenen is een *serious game* ontwikkeld: het ontwikkelpadenspel. Een spel van twee uur bleek kort om kortetermijnmaatregelen te leren kiezen voor een onzekere lange termijn. Wel onderkennen veel spelers de noodzaak om deze vaardigheid te leren, soms tot de eigen verbazing.