

MOBILITY

IS A SERIOUS GAME

Historiek en doel

In het voorjaar 2016 kwamen 6 geëngageerde burgers samen om "iets" te doen rond het thema Mobiliteit. Professor Cathy Macharis van de VUB, Karin De Schepper van Inland Navigation & Clean Air Bxl, Steven Vanden Brande van Durabrik, Guibert Boone Fockedeey, Miguel Vertriest Duurzame Mobiliteit en Koen De Maesschalck Colruyt Group.

Onder begeleiding van Sandra Schrujijer, prof. Organisatiwetenschap aan de Universiteit Utrecht kwamen we tot de conclusie dat we via het spel misschien wat verlichting konden brengen in onze mobiliteitsknoop. Geïnspireerd door het werk van Laurent Bontoux van JRC (Europese Commissie) maakten we een mobiliteitsspel met als doel mensen te verbinden, empathie te tonen voor elkaars rol en door middel van het spel nieuwe ideeën te laten opborrelen. Na een uitgebreide testronde werd het spel gelanceerd op 21 juni 2017 op het Mobiliteitscongres.

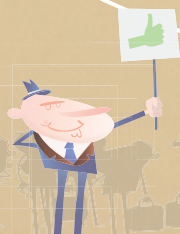


+1 YEAR

+5 YEAR

+10 YEAR

+30 YEAR



VARIABLE

Public Voice
Number of players
+4

starting r
Government
12

Bus

6

Dis

Het spel en een wereldbeeld

Er zijn **4 werelden** waarin je het spel kan spelen. Ze geven een mogelijke context waarbinnen je acties onderneemt

Harmonia, focus op ik-welzijn

Een wereld in harmonie tussen natuur, individu en welzijn. Kleinschalig en lokaal gericht streven naar persoonlijk geluk staat centraal.

Symfonia, focus op collectief-welzijn

Hier staat het collectief welzijn centraal en het individu ervaart de meerwaarde van het collectieve systeem.

Silicon Europe, focus op ik-welvaart

Collectieve welvaartsgroei door sterke individuele prestaties is het leidmotief. Er is een hoge concurrentie en competentie.

Communopolis, focus op collectief-welvaart

Een sterk collectief gezag draagt bij tot welvaart voor velen. Het individu is ondergeschikt.

Spelregels

1. Kies één van de 4 werelden als spelbord
2. Kies een rol (maximaal 7 spelers): 2 bedrijven, 2 overheden, 2 ngo's en 1 publiek voice.
3. Geef ieder de bijhorende aantal tokens
4. Elke speler neemt 2 disruptive cards (eventueel te gebruiken tijdens twee van de drie spelrondes)
5. Dobbel wie mag starten en begin in wijzerszin
6. presenteer jezelf en je organisatie als jouw lange termijn doelen
7. Ronde 1, tijdzone 1-5 jaar, plaats 3 ad random variabelen (dienen ter inspiratie)
8. Ieder kiest zijn actie & argumenteert & zet tokens in
9. Als iedereen gespeeld heeft mag ieder eventueel een extra token inzetten voor samenwerking
10. Publiek voice beoordeelt en zet tokens in ter ondersteuning van de acties
11. Zet eventueel een disruptive card in
12. tel de scores op : de tokens op je eigen actie vermenigvuldigd met die van de public voice + de tokens op de actie waarmee je eventueel hebt samengewerkt vermenigvuldigd met de public voice
13. Ronde 2 tijdzone 5-10 jaar: herhaal punt 7 tot 12
14. Ronde 3 tijdzone 10-30 jaar: herhaal punt 7 tot 12
15. Finale Puntenstelling: zie scoreblad
16. Evaluatie: rol, wereld, standpunten: heb je je doel bereikt? Wat heb je bijgeleerd?
17. Kies een nieuwe wereld en herhaal het spel!

Veel Plezier!

Cathy, Karin, Miguel, Guibert, Steven en Koen