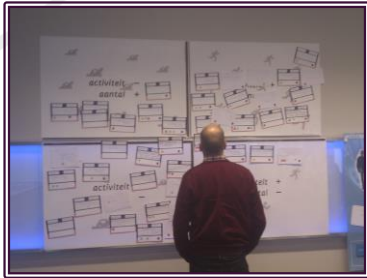


Exploring the Rules by Playing the Game

Game Based Organization Design



DE NOODZAAK VOOR NIEUWE AANPAKKEN

We leven in een genetwerkte samenleving. Consumenten, werknemers, burgers en patiënten communiceren steeds meer digitaal met elkaar en met organisaties. De Nederlandse overheid wordt een i-overheid en ketens tussen organisaties zijn digitaal. De netwerksamenleving biedt kansen voor nieuwe business modellen, kansen voor betere dienstverlening en kansen voor kostenbesparing. Organisaties moeten innoveren om deze kansen te pakken. Maar dat is lastig! De verwevenheid van allerlei economische, maatschappelijke, politieke en technologische ontwikkelingen creëert een omgeving van groeiende complexiteit. Er zijn nieuwe aanpakken nodig om grip te krijgen op de complexiteit van de omgeving en de systemen waar uw organisatie deel van uitmaakt. En om op basis daarvan uw organisatie of strategie te (her)ontwerpen.

GAME BASED ORGANIZATION DESIGN

Er is een domein waar het omarmen van complexiteit de norm is. Dat is het domein van (computer)spellen. Spelers en spelontwikkelaars weten dat uit een simpele set van regels, complex gedrag kan ontstaan.

Spelontwikkelaars hebben geleerd om deze complexiteit te gebruiken. De opkomst van videospellen laat zien dit gebied is uitgegroeid tot een geavanceerd veld. De 'Game Based Organization Design' methode leert lessen uit dit veld en gebruikt de spelontwikkelingsprocessen om het begrip te

vergroten van een organisatiesysteem voor alle betrokkenen en om nieuwe ontwerpen en strategieën te ontwikkelen en te testen.

WAT IS NIEUW?

De afgelopen jaren zijn we bekend geraakt met 'serious games'. Er zijn echter belangrijke verschillen die deze methode uniek maakt:

- Allereerst en belangrijkste: dit is een instrument voor ontwikkeling, niet voor training.
- Het spel is niet het eindproduct, maar een middel voor begrip en verbetering van een organisatiesysteem.
- We doen geen poging om een gedetailleerde simulatie van de werkelijkheid te construeren, maar met behulp van de spelers laten we de complexiteit ontstaan door een beperkte set van regels.

VOORBEELDEN VAN TOEPASSINGEN

- *Rabobank* zocht manieren om de effectiviteit van het IT-community platform te verhogen.
- *Zorgverzekering VGZ* wilde met anderen interventies creëren om een gezonde levensstijl aan te moedigen.
- *UWV* zocht naar inspiratie en draagvlak voor haar e-dienstverleningsstrategie richting 2020.
- *Provincie Gelderland* wilde nieuw leven in te blazen hun online platform voor de zorg voor ouderen.