

Serious Game implementatie OV Visie Flevoland 2014-2024

1. Inleiding

De Serious Game implementatie OV Visie Flevoland 2014-2024 is ontwikkeld voor de beeldvormende commissie Economie op 8 juni 2016. Het spel stelt de commissieleden in de gelegenheid tot het maken van afwegingen binnen de doelstellingen van de OV-visie Flevoland 2014-2024 en de kaders van het coalitieakkoord.

De doelstellingen van de OV-visie luiden:

- Een zo rendabel mogelijk collectief vervoersysteem voor inwoners en bezoekers van Flevoland.
- Met aansluiting op de mobiliteitsvraag.
- Waarbij de keuze bepaald wordt door de vervoerbehoefte en de kosteneffectiviteit
- Een passende voorziening wordt geboden voor die gebieden waar collectief vervoer geen optie is.
- Met een belangrijke rol voor participatie uit de samenleving

Het Coalitieakkoord 2015-2019 geeft aan dat de OV-visie de komende jaren geïmplementeerd wordt. De kanttekening daarbij is dat het openbaar vervoer goed toegankelijk en betaalbaar moet blijven voor alle doelgroepen. Het budget voor openbaar vervoer zal hetzelfde niveau houden, ook na overheveling van de BDU-gelden naar het provinciefonds. Voor een dekkend netwerk is inzet van de mobiliteitscentrale noodzakelijk en als aanvulling op het bestaande netwerk is participatie uit de samenleving van belang. Er moet gezocht worden naar alternatieve vervoerconcepten die niet ten koste gaan van volwaardige werkgelegenheid, bijvoorbeeld door de inzet van chauffeurs in opleiding.

2. Serious Game

Het spel wordt voorafgegaan door een inleidende presentatie over de (implementatie van de) OV-visie Flevoland. De presentatie is bedoeld om de commissieleden in vogelvlucht de huidige ontwikkelingen te schetsen en kennis te nemen van de voorliggende keuzes. Het spel helpt vervolgens om afwegingen te maken.

Het spel zelf bestaat uit het maken van keuzes, elke keer tussen twee opties. Hierbij worden twee verschillende categorieën onderscheiden. Van de thema's op de kaarten mag verwacht worden dat die een rol zullen spelen bij de implementatie van de OV-visie en zodoende ook aan bod zullen komen in te houden bijeenkomsten met stakeholders.

Omdat het vaststellen van de OV-visie meer dan een jaar geleden heeft plaatsgevonden, is dit ook een goed moment om de onderwerpen nog eens te bekijken. Hiermee ontstaat inzicht in wat er binnen Provinciale Staten leeft en hebben we een goed startpunt bij de gesprekken die volgen.

De onderwerpen zijn in twee categorieën ingedeeld:

1) Ja/Nee

In deze categorie kunnen commissieleden aangegeven of ze een bepaalde ontwikkeling wel of niet ondersteunen. De gevolgen van beide keuzes zijn aangegeven.

2) Prioriteit

In deze categorie kunnen commissieleden kiezen tussen twee mogelijkheden. Hierbij wordt aangegeven welke mogelijkheid het commissielid het liefst gerealiseerd ziet worden. Hierdoor worden verschillende prioriteiten tegen elkaar afgewogen. Door verschillende mogelijkheden in wisselende combinaties tegenover elkaar te zetten, wordt duidelijk waar de prioriteiten van de commissie liggen.

3. Spelvorm

Het spel is onderdeel van een presentatie van een uur. Om de resultaten direct zichtbaar te maken, is ervoor gekozen om het spel digitaal te laten spelen. De statenleden kunnen het spel laden op de iPad. De resultaten worden live geregistreerd en tijdens de presentatie teruggekoppeld. De keuzes verschijnen gedurende het spel in beeld in de vorm van kaarten. De statenleden kunnen telkens één kaart aanklikken en gaan daarna door naar de volgende keuzes. De eerste helft van het spel bestaat uit de Ja/Nee kaarten, daarna worden de prioriteiten in wisselende combinaties voorgelegd.

Voor de deelname aan het spel is individueel gebruik van de iPad noodzakelijk.