

WE ENERGY GAME: BURGERKRACHT EN MEEDOEN

**ENERGIETRANSITIE HEEFT VOOR VELEN EEN HOGE URGENTIE,
MAAR NIET VOOR IEDEREEN. POLITIEKE STROMINGEN DIE DE
KLIMAATHYSTERIE EEN GELDVERSLINDEND MONSTER VINDEN,
MAAR OOK VEEL MENSEN DIE HET NIET OF NAUWELIJKS
INTERESSEERT.**

Hoe krijgen we bijvoorbeeld mensen van het Gronings gas af, wat is daarvoor nodig? Hoe geven we de energietransitie vorm en hoe kunnen we zo veel mogelijk mensen laten meedoen? In het lectoraat Communication, Behaviour & the Sustainable Society van de Hanzehogeschool staat het zogenaamde onderzoeksmodel van A naar Duurzaam centraal, alhoewel de Engelse vertaling (*From A to Sustainability*) beter is omdat van de Nederlandse 'slechts' vier stappen veronderstelt en de Engelse toch wel aanzienlijk meer stappen.

De eerste stap is het uitdragen van de Urgentie van de klimaatcrisis die ons te wachten





Sip Sixma, bruggenhoofd bij het inzetten van Communicatiestudenten bij energietransitie.

staat als we niet iets gaan ondernemen aan onze fossiele brandstofverslaving. We kunnen zelf heel veel doen, moeten veel doen en het helpt niet alleen maar naar anderen te wijzen als we het hebben over de acties die moeten worden ondernomen. Het meest simpele argument om zelf in actie te komen is dat je het moet uitleggen aan je (denkbeeldige) kinderen. Papa/mama wat heb jij/ hebben jullie gedaan toen duidelijk werd dat er een klimaatcrisis was? Euh, ik vond dat men eerst iets aan vliegtuigen en/of schepen moest gaan doen en heb zelf daarom niets gedaan? Dat is een slecht argument.

De tweede stap in ons model is de bewustwordingsfase. Als mensen zich bewust zijn van de ernst van het probleem, zijn ze wellicht bereid om te participeren in allerlei burgerinitiatieven. De overheid wil meer

ruimte voor initiatieven voor burgers en verenigingen in de samenleving. Als mensen zelf meer ideeën hebben, vraagt dat om een andere rol van de overheid. De ondersteuning van al die ideeën en plannen door de overheid heet overheidsparticipatie. De gemeente kan bijvoorbeeld voorzieningen aanbieden of beschikbaar stellen. Met wijkbudgetten kunnen bewoners eigen plannen laten uitvoeren in hun buurt.

Er zijn volop burgerinitiatieven in de energietransitie, maar gemeenten, provincies, Rijkswaterstaat en de netbeheerders ontpoppen zich vaak als een veelkoppig monster, die door veel en eindeloze procedures de voortgang enorm vertragen.

Om meer bewustwording en draagvlak te creëren is op de Hanzehogeschool de *We-Energy game* bedacht. In het spel zijn



zes rollen: mensen, planeet, winst, balans, wetgeving en productie. Een van de doelen van het spel is om de spelers bewust te laten worden van het feit dat als je wat wil bereiken, je met alle partijen om de tafel moet zitten. Niet alleen de politiek, maar ook bewoners, boeren, landeigenaren, investeerders, netbeheerder, et cetera. De game speelt zich af op een kaart van 'je eigen' gemeente, bij voorkeur een gebied van ongeveer 2000 hectare (20 km²). Er is inmiddels ook een digitale versie ontwikkeld en een bordspel, dat bijvoorbeeld door scholen aangeschaft kan worden.

De achterliggende gedachte is dat je veel sneller iets bereikt als je naar elkaar luistert en goed samenwerkt. Het spel is inmiddels al gespeeld in vele gemeenten, scholen en energiecoöperaties. Er zijn al 8 provincies bezocht, er zijn 23 organisaties bij betrokken, het spel is al 360 keer gespeeld met meer

dan 5600 enthousiaste deelnemers. Kracht van het spel is de interactie, de inzichten in de complexiteit van de energietransitie en de noodzaak tot samenwerken. Afhankelijk van de wensen van de deelnemers wordt er eerst een spel gespeeld waarin de gemeente of gemeenschap elektrisch energieneutraal moet worden en in het tweede spel op dezelfde avond wordt dit inclusief de warmtebehoefte, waardoor er hogere scores moeten worden gehaald.

Het spelen van het spel leidt tot bewustwording, discussie en veel enthousiasme bij de spelers, die hun enthousiasme op hun beurt weer delen met hun omgeving. Het is niet alleen burger- en overheidsparticipatie, ook onderwijsinstellingen, wetenschappers en bedrijven participeren in de Energy Game. Studenten hebben bijvoorbeeld al een huisstijl, website, podcast, instructiefilm en handleiding bij het bordspel ontwikkeld.



Frank Pierie, de bedenker en ontwikkelaar van het spel.



Spelleider Mathieu Przybyla.

Deze bewustwording door het spelen van de game leidt tot aanzet tot actie, dialoog over duurzaamheid en de transitie en levert op die manier een bijdrage aan het succesvol laten verlopen van burgerinitiatieven met een overheid die denkt in mogelijkheden en niet in regels en procedures. Er zijn al veel succesverhalen te vertellen. De participatie van zo veel mogelijk partijen moet leiden tot nog meer succesverhalen, die we verder kunnen inzetten om meer mensen te bereiken en daardoor meer mensen bewuster maken van de grote opgave die ons allen wacht in de energietransitie.

'DE PARTICIPATIE VAN
ZO VEEL MOGELIJK
PARTIJEN
MOET LEIDEN
TOT NOG MEER
SUCCESVERHALEN'