

100 dagen

Paraat met technologie
in een pandemie

Spelhandleiding



We zijn in de eerste 100 dagen beland van een infectieziekte. Het multidisciplinaire team waarin jij een rol vervult, is verantwoordelijk voor advies over besluitvorming rondom de inzet van technologie in de bestrijding van de infectieziekte. Hoe zorgen jullie voor breed afgewogen besluitvorming? Hoe gaan jullie om met tijdsdruk, met onzekerheid en de steeds veranderende situatie? En welke rol speelt technologie daarin? Met deze vragen gaan jullie aan de slag in 100 dagen!

Speldoel

100 dagen is een serious game. Dat houdt in dat het spel niet alleen maar leuk, maar ook leerzaam is. Spelers leren over besluitvorming rondom technologie in een pandemie. Ze zien in welke waarden en belangen er relevant zijn voor verschillende stakeholders en leren om onder druk gebalanceerde afwegingen te maken.

Wordt teamwinnaar of rolwinnaar!

100 dagen eindigt met een teamwinnaar en een rolwinnaar.

Teamwinnaar: Het team dat de meeste waardenpunten heeft verzameld.

Rolwinnaar: De twee personen die dezelfde rol vervullen die de meeste waardenpunten op twee waarden heeft binnengehaald.

Vorbereiding

Dit spel wordt gespeeld in twee teams die elk worden begeleid door een moderator. De moderator vervult een belangrijke rol in het spel. Hij/zij neemt de spelers mee in het narratief van het spel en probeert dit te toetsen aan de realiteit. Daarnaast brengt de moderator discussies op gang. De moderator bereidt het spel voor en legt het volgende klaar:

- Speelbord met waardenpunten. Leg voor elke waarde een fiche op 0.
- Drie losse speelborden om per spelronde het scenario op te bouwen.
- Een (online) timer met tikkende klok.
- De diverse sets aan speelkaarten.
- Set van vijf munten per speler.

Spelkaarten

- **Rolkaart:** Beschrijving van een rol die je als speler kan aannemen. Er zijn vijf rolkaarten.
- **Scenariokaart:** Scenariovariabele die beschrijft wat de context is van de infectieziekte.
- **Taak technologiekaart:** Beschrijving van de taak van de te kiezen technologie: voorspellen, opsporen, voorkomen.
- **Technologie oplossingskaart:** Diverse beschrijvingen van technologische oplossingen om de infectieziekte te bestrijden.
- **Discussiekaart:** Beschrijving van vragen uit het toetsingskader om het gesprek op gang te brengen. Deze kaart levert geen punten op.
- **Impactkaart:** Scenariovariabele die beschrijft wat de impact van het virus op de volksgezondheid is.
- **Incidentkaart:** Beschrijving van problemen die gekocht kunnen worden voor de tegenstanders.
- **Effectiviteit technologiekaart:** Scenariovariabele die beschrijft hoe effectief de technologie is.
- **Actiekaart:** Beschrijving van oplossingen die gekocht kunnen worden om de eigen waarden te verbeteren.

Spelverloop

Het spel bestaat uit vier ronden. Het team wordt gevraagd om te adviseren over de inzet van technologie in de eerste 100 dagen van een infectieziekte. Dat doen ze aan de hand van een tiental publieke waarden die daarbij centraal staan. Een moderator leidt het gesprek.

Ronde 1

30 min 

- **Verdelen rollen.** De vijf rollen worden verdeeld over de vijf spelers. Per rol wordt aangegeven welke twee waarden belangrijk zijn. De speler moet deze waarden behartigen. Elke speler krijgt daarvoor 5 munten die gedurende het gehele spel ingezet worden. *Een speler kan geen munten bijverdienen.*
- **Scenariokaart trekken.** Het team trekt het eerste deel van het scenario en verwerkt de puntentelling op het speelbord.

- **Taak technologiekaart kiezen.** Welke technologietaak past het best bij het scenario? Voorspellen, opsporen of voorkomen? Het team kiest een taak. De puntentelling wordt verwerkt op het speelbord.
- **5 technologie oplossingskaarten trekken.** Afhankelijk van de gekozen technologietaak, wordt nu ingezet op een oplossing. Er worden 5 kaarten getrokken en elke speler zet blind één of meer munten in op één of meer oplossingen. Hierbij houdt de speler rekening met het effect van de kaart op de diverse waarden. Erna worden de keuzes besproken en wordt opnieuw ingezet. De technologie met de meeste munten wordt gekozen. Deze munten gaan naar de moderator. De overige munten komen terug in het spel. De puntentelling wordt verwerkt op het speelbord.
- **Discussiekaarten kiezen.** Na het kiezen van de technologie staan er een of enkele waarden waarschijnlijk negatief. Kies een of meer discussiekaarten voor deze waarden en bespreek ze. De kaarten representeren vragen van het toetsingskader. Ze leveren geen punten op. Aan het eind van het spel wordt gereflecteerd op het antwoord.

Aan het eind van ronde 1 ligt er een scenario met technologie klaar voor de moderator van het andere team. Discussiekaarten zijn besproken. Het speelbord wordt gesloten. De teams wisselen van tafel.

Ronde 2

15 min 

- **Inleven scenario.** Het team hoort van de moderator met welk scenario en welke technologie het andere team te maken heeft. Het team weet echter niets over de puntenverdeling van het andere team.
- **Impactkaart trekken.** Het team trekt het tweede deel van het scenario. *Let op: dit is dus het scenario van de tegenstander!* De kaart beschrijft de ernst van het virus.
- **5 incidentkaarten trekken.** De spelers kiezen nu de incidentkaarten die ze willen aanbieden aan de tegenstanders, op basis van aannames die zij doen over de status van het andere team. Er worden vijf willekeurige incidentkaarten open op tafel gelegd. Als team wordt nu overlegd op welke incidentkaarten er muntjes ingezet worden. Het team kan besluiten drie extra incidentkaarten te openen. Dat mag, maar let op: het is dan verplicht om er hiervan één te kopen.

Aan het eind van deze ronde zijn er enkele incidenten gecreëerd voor de tegenstanders. Alle spelers keren terug naar hun eigen tafel.

Ronde 3

15 min 

- **Impactkaart verwerken.** Het team kijkt als eerst naar hoe hun scenario is ontwikkeld. Hoe ernstig is het virus? De puntentelling wordt verwerkt op het speelbord.
- **Incidentkaarten verwerken.** De incidentkaarten worden bekeken. Wat is de schade die is aangericht? De puntentelling wordt verwerkt op het speelbord.
- **Effectiviteit technologiekaart trekken.** Het team trekt het laatste deel van het scenario, namelijk in hoeverre de effectiviteit van de technologie bewezen is. De puntentelling wordt verwerkt op het speelbord.
- **Actiekaarten kiezen.** Er worden vijf willekeurige actiekaarten open op tafel gelegd. Als team wordt nu overlegd op welke actiekaarten er muntjes ingezet worden om de eigen waarden te verbeteren. Het team kan besluiten drie extra actiekaarten te openen. Dat mag, maar let op: het is dan verplicht om er hiervan één te kopen. Alle munten mogen in deze ronde op gaan. De puntentelling wordt verwerkt op het speelbord.

Aan het eind van deze ronde zijn de 100 dagen voorbij. Alle acties zijn genomen.

Ronde 4

30 min 

- **Reconstrueren verhaal.** De teams nemen afstand van het speelbord en kijken terug naar het scenario dat zij samen hebben gebouwd. Wat vonden de spelers ervan? Vinden ze het logisch en realistisch? Waren de keuzes de juiste keuzes? Hierover gaan zij in gesprek.
- **Narratief afronden.** De eerste 100 dagen van de infectieziekte zijn voorbij. Hoe staan we er nu voor? Elke speler wordt gevraagd om op basis van zijn rol de stand van zaken te bespreken. Dit verzint de speler met behulp van de huidige waardenpunten op het speelbord.
- **Gezamenlijke reflectie en dialoog.** Vervolgens komen de teams bij elkaar en presenteert de moderator of een van de teamleden wat er is gebeurd in het spel bij zijn/haar tafel. De teams reflecteren op elkaars verhalen. Zijn de verhalen realistisch en logisch? Zouden keuzes in realiteit ook zo worden gemaakt? Wat is er geleerd?
- **Puntentelling.** De moderators berekenen de eindscore per team en per rol. Hierna wordt de teamwinnaar en rolwinnaar uitgeroepen.

Na het spel worden spelers aangemoedigd om (online) te laten weten wat zij van het spel vonden.

Spelwinnaar

Bij het berekenen van de eindscores, worden alle punten van de tien waarden bij elkaar opgeteld. Let daarbij op:

- **De minpunten.** Negatieve waardenpunten tellen drie keer zo zwaar.
- **De samenwerkingsbonus.** Deze bonus is afhankelijk van het verschil tussen het hoogste puntenaantal en het laagste puntenaantal van de waarden. De samenwerkingsbonus is +4 zodra het verschil tussen het hoogste punt en de laagste maar 1 is. +3 als het verschil 2 is. +2 als het verschil 3 is. +1 als het verschil 4 is. Is het verschil groter dan 4? Dan wordt er geen bonus toegekend.

Het spel kent een teamwinnaar en een rolwinnaar. Het team met de meeste punten is de teamwinnaar. De rolwinnaar wordt bepaald door het duo uit de twee teams die dezelfde rol hebben vervuld en daarbij de hoogste score hebben behaald.

Meer weten?

Deze serious game hoort bij het “Toetsingskader Ingebruikname Technologie bij Infectieziektebestrijding”. Dit spel is gebaseerd op de wetenschappelijke inzichten uit het toetsingskader.

De ontwikkeling heeft plaats gevonden door een onderzoeksteam in opdracht van de directie Pandemische Paraatheid en het programma Realisatie Digitale Ondersteuning van het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport.