



Serious game moet Groningen helpen met gesprek over watertransitie

H2O ACTUEEL

02 MAART 2023

Het knelt in de zoetwatervoorziening in Groningen. De verschillende sectoren, die van water en van elkaar afhankelijk zijn, moeten in gesprek over mogelijke oplossingen. Om dit gesprek op gang te krijgen, ontwikkelden KWR, WLN en NHL Stenden een serious game: Aqua Ludens.

Volgens KWR illustreert Aqua Ludens "het belang van water, hoe de zoetwatervoorziening werkt en wat de impact is van keuzes op waterbeschikbaarheid". Dat gebeurt op een toegankelijke en interactieve manier, voor spelers met en zonder specialistische waterkennis.



Sija Stofberg In Groningen is, net als in andere delen van Nederland, een watertransitie nodig naar een duurzaam ingerichte zoetwatervoorziening voor drinkwater, industrie, landbouw en natuur. "Maar in Groningen is het misschien nog iets urgenter dan elders", zegt onderzoeker Sija Stofberg van KWR.

"Er zijn geen grote waterlopen en zoet grondwater is slechts beperkt voorhanden. En als er inderdaad zoveel groene waterstof geproduceerd gaat

worden als nu de bedoeling is, dan is daar ook heel veel water voor nodig. De industrie denkt misschien: ik word gewoon aangesloten op het drinkwaternet. Maar dat wil niet zeggen dat het drinkwaterbedrijf dit ook kan leveren."

Geen vanzelfsprekendheid

De verschillende stakeholders in de regio zijn onderling van elkaar afhankelijk en moeten daarom gezamenlijk aan een oplossing werken, meent Stofberg. "En dat is geen vanzelfsprekendheid."

Samen met waterlaboratorium WLN en hogeschool NHL Stenden ontwikkelde KWR daarom een serious game. Die maakt het regionale stakeholders mogelijk om op een laagdrempelige manier met elkaar te praten over het watersysteem van de toekomst.

Aqua Ludens, dat de komende maanden in een serie speelsessies wordt gespeeld, bestaat uit een bordspel in combinatie met een digitaal watersysteemmodel. De spelers maken keuzes over interventies in het watersysteem waarmee ze de waterbeschikbaarheid in Groningen willen verbeteren.

Keuzes maken

Elke speler heeft een specifieke portefeuille, zoals drinkwater, landbouw of industrie. Omdat er maar een beperkt aantal interventies kan worden uitgevoerd, moeten de spelers gezamenlijk keuzes maken. De effecten daarvan worden na iedere speelronde in een interactief dashboard gepresenteerd en besproken.

Volgens Stofberg is het doel bereikt als het gesprek is begonnen. "Wij pretenderen zeker geen pasklare oplossingen te bieden. Begrip voor elkaars belangen is al heel wat."

Aqua Ludens is onderdeel van het programma Water in de Circulaire Economie (WiCE) van de samenwerkende drinkwaterbedrijven en wordt mede gefinancierd door Eemsdelta Green, een platform dat zich inzet voor verduurzaming.