nieuws

Door serious game van hokjesdenken naar coherent beleid

nieuws

De sectoren water, energie, voedsel, land en klimaat zijn nauw verweven. Veel wetenschappelijk onderzoek beperkt zich tot één deelsector, en het is niet vanzelfsprekend om te onderzoeken wat de gevolgen zijn van een beslissing over bijvoorbeeld water op landbouw. Wageningen Universiteit denkt de oplossing te vinden in 'serious gaming'. Met SIM4NEXUS kunnen spelers, bijvoorbeeld waterbeheerders of landbouworganisaties, in een veilige digitale omgeving de gevolgen voor verschillende sectoren beter begrijpen. Dit kan leiden tot een meer coherent beleid.

30 MAART 2018 – LAATST BIJGEWERKT OM 14 SEPTEMBER 2020 14:44

Lees meer over:
onderzoek



De sectoren water, energie, voedsel, land en klimaat zijn nauw verweven. Veel wetenschappelijk onderzoek beperkt zich tot één deelsector, en het is niet vanzelfsprekend om te onderzoeken wat de gevolgen zijn van een beslissing over bijvoorbeeld water op landbouw. Wageningen Universiteit denkt de oplossing te vinden in 'serious gaming'. Met SIM4NEXUS kunnen spelers, bijvoorbeeld waterbeheerders of landbouworganisaties, in een veilige digitale omgeving de gevolgen voor verschillende sectoren beter begrijpen. Dit kan leiden tot een meer coherent beleid.

Water, energie, voedsel, land en klimaat zijn zodanig met elkaar verweven dat er sprake is van een 'nexus'. Zowel wetenschappelijk onderzoek als beleidsbeslissingen beperken zich meestal tot één deelsector. Het project SIM4NEXUS verkent de mogelijke effecten op en interacties tussen verschillende sectoren als gevolg van beleidsbeslissingen. Wageningen Universiteit werkt aan een serious game waarmee overheden, het bedrijfsleven en maatschappelijke organisaties in een digitale omgeving de gevolgen van beleidsbeslissingen kunnen onderzoeken.

Eén casestudie van het SIM4NEXUS-project is die van Sardinië, waarbij de waterhuishouding op het eiland gesimuleerd wordt. Er wordt vooral gekeken naar vraag en aanbod van water met betrekking tot landbouw, energie en binnenlands verbruik, inclusief toerisme. Samen met lokale experts en stakeholders zijn de belangrijkste nexus-sectoren en relevant beleid gedefinieerd. Het model voert simulaties uit voor de jaren 2010 en 2030 en maakt gebruik van maar liefst 73 variabelen die betrekking hebben op alle nexus-sectoren en de interacties ertussen. Ook gebruikt de simulatie vijf verschillende klimaatmodellen.

Meer info: SIM4NEXUS

Beeld: Natuurpunt

VILT vzw
Bd Simon Bolivar 17
1000 Bruxelles

Contact
M • info@vilt.be

Volg ons op:
screenreader.visit us on our facebook page: https://www.facebook.com/vilt.nieuws/
screenreader.visit us on our linkedin page: https://www.linkedin.com/company/vilt-vzw/
screenreader.visit us on our instagram page: https://www.instagram.com/vilt.nieuws
screenreader.visit us on our x page: https://x.com/vilt_nieuws
screenreader.visit us on our bluesky page: https://bsky.app/profile/viltnieuws.bsky.social

---

© 2026 VILT vzw, all rights reserved |
Privacy policy
Copyright
Cookie Policy
Cookie instellingen aanpassen

Crafted by Brigada