**Colruyt Group, Durabrik en partners werpen nieuw licht op**

**mobiliteitsproblematiek via opvallend spel**

*Scenario game “Mobility: a Serious Game” wordt gelanceerd tijdens*

*Mobiliteitscongres “Connecting the Dots”*

**Halle, 21 juni 2017 – Samen met 5 partners (VUB, Inland Navigation Europe, Durabrik, Fockedey, Netwerk Duurzame Mobiliteit) organiseert Colruyt Group - in aanwezigheid van Marie-Christine Marghem (Federaal minister van Energie en Duurzame Ontwikkeling) - vandaag een mobiliteitscongres. Doel is om verschillende spelers uit de samenleving op een zinvolle manier samen te brengen en samen te laten nadenken over mobiliteitsvraagstukken. Dit gebeurt onder andere via het spelen van een gloednieuw en bijzonder spel “Mobility: a serious game”, dat door de verschillende initiatiefnemers ontwikkeld werd en dat aanzet tot een breder draagvlak voor, en verandering naar, een meer duurzame mobiliteit. Want het mobiliteitsvraagstuk kan enkel maar aangepakt worden als de handen in elkaar geslagen worden - en een spel kan daarbij helpen.**

**Mobiliteit: “a serious game” waarbij verbinding nodig is**

In het voorjaar 2016 kwamen 6 geëngageerde burgers (Professor Cathy Macharis van de VUB, Karin De Schepper van Inland Navigation Europe & Clean Air Bxl, Steven Vanden Brande van Durabrik, Guibert Boone van Fockedey, Miguel Vertriest van Netwerk Duurzame Mobiliteit en Koen De Maesschalck van Colruyt Group) samen om als visiegroep “iets” te doen rond het mobiliteitsvraagstuk en na te denken over de verandering naar een meer duurzamere mobiliteit.

Steven Vanden Brande, manager product ontwikkeling bij Durabrik, verduidelijkt:  *“* Door het integreren van de complexe problematiek van mobiliteit in een spel wordt op een ludieke en positieve manier deze kwestie toegankelijk voor het grote publiek. Dit induceert co-creatie van oplossingen, doordat nieuwe en frisse ideeën van buitenaf kunnen worden afgetoetst in het spel, door niet gespecialiseerde, maar wel betrokken spelers.”

Onder begeleiding van Sandra Schruijer, prof. Organisatiewetenschap aan de Universiteit Utrecht kwam de groep tot de conclusie dat via een spel mogelijks verlichting kon gebracht worden in onze mobiliteitsknoop. Geïnspireerd door het werk van Laurent Bontoux van JRC (Europese Commissie) ontwierp de visiegroep een mobiliteitsspel (een ‘scenario game’), dat vandaag wordt voorgesteld tijdens het congres “*Connecting the Dots*”.

Het doel van het spel is spelenderwijs verschillende standpunten te overbruggen zodat de diverse actoren elkaar vinden in oplossingen voor de mobiliteitsproblematiek. Daarnaast stimuleert het spel de creativiteit zodat het wellicht ook nieuwe ideeën en mogelijkheden aan de oppervlakte kan brengen.

Het spel kan aangekocht worden via The Shift in Brussel aan 25 euro, en zal ook te downloaden zijn op hun website.

**“Connecting the dots”: samen inspireren en aanmoedigen naar meer duurzame mobiliteit**

Colruyt Group treedt dit jaar op als ‘voice’ of woordvoerder van de 17 duurzame ontwikkelingsdoelstellingen van de Verenigde Naties (Sustainable Development Goals of SDG’s). Samen met 7 andere Belgische organisaties helpt de retailer die doelstellingen bekender te maken bij het grote publiek in België. Daarnaast wil Colruyt Group zoveel mogelijk mensen en organisaties inspireren en aanmoedigen om zelf ook actief mee te werken aan meer duurzame ontwikkeling. Ook bij Durabrik wordt gewerkt aan deze doelstellingen. Zo betekent de deelname aan de Voka Charter Duurzaam Ondernemen cyclus 2017, een nieuwe stap in het duurzaamheidsbeleid van het bedrijf. De komende 3 jaar wil het bouwbedrijf voor elk van die 17 duurzame ontwikkelingsdoelstellingen van de Verenigde Naties een actie uitwerken. Voor 2017 staan er al een aantal concrete projecten op de agenda.

Het doel van het congres is ‘verbinden’: het bewust verbinden van actoren of zorgen dat er een connectie kan ontstaan, zodat er nieuwe of vernieuwde impulsen worden gegeven aan het mobiliteitsdebat. Na een keynote van CEO Jef Colruyt, Professor Mobiliteit Cathy Macharis (VUB) en Ministers Ben Weyts en Marie-Christine Marghem, wordt het spel de eerste verbindende factor. Na het spel komen verschillende business-pitches rond mobiliteit aan bod en wordt ook gekeken of het spel zelf nieuwe ideeën heeft opgewekt waarrond kan worden samengewerkt.

###

**Meer informatie over “Mobility: a serious game”:**

Een filmpje met meer achtergrond over het spel en de bedenkers van het spel vindt u hier: <https://www.facebook.com/VUB.MOBI/> . Er zijn **4 werelden** waarin je het spel kan spelen. Ze geven een mogelijke context waarbinnen je acties onderneemt:

* **Harmonia, focus op ik-welzijn:** Een wereld in harmonie tussen natuur, individu en welzijn. Kleinschalig en lokaal gericht strevennaar persoonlijk geluk staat centraal.
* **Symfonia, focus op collectief-welzijn:** Hier staat het collectief welzijn centraal en het individu ervaart de meerwaarde van hetcollectieve systeem.
* **Silicon Europe, focus op ik-welvaart:** Collectieve welvaartsgroei door sterke individuele prestaties is het leidmotief. Er is een hogeconcurrentie en competentie.
* **Communopolis, focus op collectief-welvaart:** Een sterk collectief gezag draagt bij tot welvaart voor velen. Het individu is ondergeschikt.
* Doordat je verplicht wordt je in de rol van een ander te verplaatsen, krijgen spelers vaak een nieuwe, frisse kijk op het mobiliteitsverhaal. Daardoor verhoogt de kans dat er nieuwe inzichten ontstaan die een mogelijke doorbraak kunnen brengen in mogelijke impasses.

**Initiatiefnemers**

* Cathy Macharis (VUB) - Cathy.Macharis@vub.ac.be
* Guibert Boone (Fockedey) - guibert.boone@fockedey.be
* Karin De Schepper (Inland Navigation Europe en Clean Air Brussels) - kds@inlandnavigation.eu
* Miguel Vertriest (Netwerk Duurzame Mobiliteit) - miguel@duurzame-mobiliteit.be
* Steven Vandenbrande(EcoPuur - Durabrik) - Steven.Vandenbrande@EcoPuur.be
* Koen De Maesschalck (Colruyt Group) - koen.demaesschalck@colruytgroup.com

