



IN NOORD-HOLLAND

SAMEN BOUWEN AAN

talent, werk en innovatie

De oprichting van de E|SPORTS TECH CAMPUS is een gezamenlijke investering in de toekomst. Ondernemers, onderwijs en overheidsinstanties werken hier samen aan één ecosysteem waarin sport, technologie en innovatie samenkomen, met gamification als verbindende kracht.

Wat kan een campus betekenen voor gemeenten, regio en de provincie? Voor de betrokken overheden is het antwoord helder: de campus is een strategisch instrument om talent te behouden, innovatie te stimuleren en economische vernieuwing aan te jagen. Suzan Buss, kwartiermaker van de campus, ziet dagelijks hoe belangrijk die gezamenlijke inzet is.

"We liggen dicht tegen Amsterdam aan. Talent en bedrijven trekken makkelijk weg. Juist daarom moet je als regio iets bieden dat onderscheidend is." Die onderscheidende kracht zit in de combinatie van sport, technologie en gezondheid. Thema's die jongeren aanspreken en tegelijk grote maatschappelijke opgaven raken zoals arbeidsmarktkrapte en innovatiekracht. "Je lost niet alles op," zegt Buss, "maar je maakt wél het verschil."

Onderscheidend ecosysteem

Voor de gemeente Purmerend is de campus van grote strategische waarde. Programmamanager Marcella Wiffrie noemt het initiatief een cadeautje voor de stad: "Ondernemers hebben het lef gehad om dit te starten en dat hebben wij vanaf het begin omarmd. Dit soort ontwikkelingen vragen tijd en een lange adem." Volgens Wiffrie draait de campus niet om stenen, maar om het ecosysteem. "Werkgelegenheid toevoegen is cruciaal. Als je dat doet met een profiel dat je nergens anders vindt, word je als stad en regio onderscheidend. Daar geloven wij in. Door onderwijs, bedrijven en overheid structureel te verbinden, ontstaat ruimte voor duurzame groei."

Ook de gemeente Edam-Volendam ziet de ontwikkeling van een E|SPORTS TECH CAMPUS als een positieve impuls voor de regio. Een woordvoerder zegt: "De campus biedt kansen voor bedrijven, onderwijsinstellingen en maatschappelijke organisaties uit omliggende gemeenten om aan te haken bij één gezamenlijk ecosysteem en te profiteren van kennisdeling en samenwerking. Daarmee overstijgt de betekenis van de campus de gemeentegrenzen van Purmerend en draagt zij bij aan regionale innovatie en ontwikkeling."

Gamification centraal

Een belangrijke motor binnen dat ecosysteem is gamification. Door spelelementen toe te passen in leren, werken en innoveren, sluit de campus beter aan bij de leefwereld van jongeren. "Wij denken vaak vanuit onze eigen generatie," zegt Wiffrie. "Maar jongeren groeien op met digitale middelen. Met gamification kun je veilig oefenen, trainen en oplossingen testen, bijvoorbeeld met VR." Die toepassingen reiken verder dan esports alleen. Van zorg en techniek tot landbouw en zelfs drone-technologie: gamification maakt leren effectiever en aantrekkelijker. Buss vult aan: "Het helpt om complexe vraagstukken van nu en van morgen inzichtelijk te maken en versnelt innovatie."

Edam-Volendam ziet ook dat veel regionale opgaven de gemeentegrenzen overstijgen. Denk aan het vasthouden van jongeren en het vernieuwen van onderwijs en de arbeidsmarkt. Buss: "Gamification kan binnen de campus bijdragen aan het gezamenlijk aanpakken van deze uitdagingen door jongeren op een laagdrempelige manier te betrekken bij onderwijs, innovatie en loopbaanoriëntatie. In dat ver-

band zien wij een rol voor regio Zaanstreek-Waterland als regionale partner die samenwerking en kennisdeling tussen gemeenten kan versterken."

Living Lab

Binnen het Living Lab werken studenten, bedrijven en overheden samen aan concrete vraagstukken. Bedrijven brengen een probleem in, studenten werken aan oplossingen en leren zo in een realistische omgeving. "Dat levert verbeteringen op," zegt Buss, "maar soms ook nieuwe spin-offs of start-ups." Hans Mante, projectmanager gebiedsontwikkeling van bedrijventerrein de Koog, benadrukt het belang van die praktijkgerichte aanpak. "Bedrijven profiteren van de frisse blik van jongeren. Als overheid hebben we de verantwoordelijkheid om ook te investeren in jong talent. Dit doen we specifiek in de Koog door huisvesting voor jongeren en starters te stimuleren en te faciliteren, en te sturen dat het gebied ook economisch en maatschappelijk de juiste ingrediënten krijgt."



Van zorg en techniek tot landbouw en drone-technologie: gamification maakt leren effectiever en aantrekkelijker.

Jong talent

Het vasthouden van jongeren is een expliciet doel. "Veel jongeren trekken weg," zegt Wiffrie. "Als je hier een aantrekkelijke plek creëert waar ze kunnen leren, werken en wonen, houd je ze langer vast. Dat is goed voor de stad én de regio. De campus biedt perspectief op beroepen van de toekomst, vooral in techniek en zorg."

Hoewel de campus fysiek in Purmerend ligt, is de ambitie nadrukkelijk regionaal. "We moeten loskomen van grenzen," aldus Wiffrie. "De opgaven zijn hetzelfde, dus laten we elkaar helpen. Die samenwerking past binnen het triple-helix-model waarin overheid, onderwijs en bedrijfsleven elkaar versterken."

Toekomstbeeld

Wanneer is de campus geslaagd? Voor Wiffrie is dat geen eindmoment. "Ik ben nu al trots. Uiteindelijk is het compleet als je hier rondloopt en denkt: hier wil ik zijn." Mante sluit zich daarbij aan: "Als leren, werken, sporten en innoveren hier vanzelfsprekend samenkomt, dan is dit een toekomstbestendig geheel." ■



Marcella Wiffrie

Marcella is programmanager Gebiedsontwikkeling bij de gemeente Purmerend en al sinds de start betrokken bij de (her)ontwikkeling van de Koog en de campus.



Hans Mante

Hans is de projectmanager van de gebiedsontwikkeling De Koog. Hiervoor werkte hij in Hoorn en heeft hij onder andere het stadsstrand gerealiseerd.