



Van ontspanning tot instrument

Defensie organiseert gaming kampioenschappen om nieuw talent aan te trekken, maar ook om eigen personeel te behouden.

GAME ON VOOR WERVING

Van drones tot cybercrime: Het ministerie van Defensie en de politie verkennen beide gaming als middel om nieuwe doelgroepen te bereiken, om talent aan te trekken én het te behouden. Wat ooit begon als ontspanning ontwikkelt zich steeds vaker tot een brug tussen technologie, vaardigheden en toekomstgericht werk.

Gaming is allang niet meer alleen voor ontspanning. Voor Defensie – en ook de politie – is het een instrument geworden voor werving en behoud van personeel. Sinds vorig jaar experimenteert Defensie actief met gamingcompetities en gamification. Dat vertelt Majoor Strooper, betrokken bij de organisatie van sport- en gamingactiviteiten binnen Defensie. "De directe aanleiding om met gaming te starten was tweeledig", legt Strooper uit. Enerzijds is er de voortdurende behoefte aan nieuwe medewerkers, anderzijds het belang van personeelsbehoud. "Traditionele militaire sporten spreken niet iedereen aan. Met gaming bereik je doelgroepen die zich daar minder in herkennen, maar die wel beschikken over relevante vaardigheden."

Competitie en vaardigheden

Binnen Defensie ligt de focus momenteel vooral op het organiseren van gamingkampioenschappen, zoals toer-

noien met games als Valorant en Counter-Strike. Majoor Strooper richt zich daarbij nadrukkelijk op het competitieve element. "Ik wil simpelweg de beste gamers binnen Defensie vinden tijdens het Defensiekampioenschap." Deze competities dragen bij aan het sportieve imago van Defensie en versterken de onderlinge binding. Ze fungeren bovendien als secundaire arbeidsvoorwaarde: "Personeel kan zich hiervoor inschrijven, krijgt hier vrijaf voor en ze beleven hier veel plezier aan. Dat maakt Defensie een aantrekkelijke werkgever voor gamers en vergroot de kans dat medewerkers blijven." Daarnaast biedt gaming kansen om vaardigheden inzichtelijk te maken. In digitale omgevingen kunnen communicatie, samenwerking en besluitvorming eenvoudig worden vastgelegd, geanalyseerd en getraind. Dat maakt gaming – bijvoorbeeld in de vorm van virtual reality – ook interessant als aanvullend instrument binnen training en opleiding.

Zichtbaar in een digitale wereld

Ook de politie zet gaming inmiddels actief in voor de werving van nieuwe collega's. Volgens Stefan Jansen, landelijk projectleider van Gamem met de politie, gebeurt dat op meerdere manieren. "Door gaming toe te passen op stands tijdens evenementen proberen we mensen eerst naar onze stand toe te trekken en vervolgens langer vast te houden. Het zorgt ervoor dat onze recruiters



Gamen met de politie

Met deze proef zoekt de politie verbinding met jongeren in de meest populaire games van het moment.



LEES MEER OVER DE PILOT

meer gelegenheid hebben om het gesprek aan te gaan." De politie zet ook digitale arbeidsmarktcommunicatie en campagnes in op populaire gaming platforms.

"En naast gaming voor werving hebben we ook gamification based politieonderwijs! Dit doen wij met bijvoorbeeld virtual reality-programma's."

Brede doelgroep

Waar Defensie zich richt op specifieke technologische profielen, richt de politie zich juist op een zeer brede doelgroep. Jansen: "Gaming gaat niet over afkomst, niveau, ervaringen, maar is juist voor iedereen. Het zorgt ervoor dat er ook een hele diverse community ontstaat, met de hierbij horende mogelijkheden." Binnen zijn project ligt de focus vooral op jongeren tussen de tien en twintig jaar oud. De tieners worden zo op jonge leeftijd al enthousiast gemaakt om later bij de politie te werken. "Maar we zien dat de community ook leden heeft die zowel jonger als ouder zijn." Gaming biedt de politie bovendien de mogelijkheid om zichtbaar te zijn in een wereld waar zij eerder minder aanwezig was. Jansen: "We kunnen een kant laten zien van de politie waarmee we aantonen dat wij onszelf doorontwikkelen, leuk zijn en dat we niet alleen lastig zijn."

Meetbaar effect en voorwaarden

Of gaming direct zorgt voor meer instroom is lastig vast te stellen, benadrukt ook Strooper. "Door de vele variabelen is een directe oorzaak-gevolgrelatie nauwelijks aan te tonen." Wel ziet Defensie duidelijke effecten op betrokkenheid en motivatie van personeel.

Ook Jansen ziet gaming vooral als een aanvullende mogelijkheid binnen werving van politiepersoneel. "Wanneer wij mee blijven bewegen met onze doelgroepen en blijven inzetten op ontwikkeling zien we dat we met gaming een extra tool hebben om mensen te werven. Een tool die we nog niet eerder hadden." Daarbij is zorgvuldigheid essentieel. "We moeten hier verantwoord mee omgaan en het neutrale karakter behouden," aldus Jansen. "We zullen constant moeten afwegen wat belangrijk is en wat wel en niet kan. Daarbij speelt onder meer de keuze voor geschikte games een rol."

De boodschap is duidelijk: gaming ontwikkelt zich tot een serieus en veelzijdig middel binnen werving, opleiding en behoud van personeel. Het past daarmee naadloos in een wereld waarin technologie, talent en community steeds sterker met elkaar verweven raken. ■

