



## Trip Advisor

Het museum is de eerste in zijn soort dat zich specifiek richt op videogames, de geschiedenis ervan en de invloed op de maatschappij. Kinderen en ouders (her)belevan met behulp van ruim 200 arcadekasten op een interactieve manier de geschiedenis van elektronisch amusement. Naast een tijdlijn en exposities biedt het museum onder andere een kenniscentrum, een winkel voor gamecultuur en een Bar.

### Juli 2021

"Geweldige ervaring. We zijn hier al meerdere keren geweest en elke keer staan er weer nieuwe apparaten en zijn er weer nieuwe dingen te doen. Er is een ruime keus aan machines en er staan vitrine kasten met oude game spullen. Zelfs voor de meisjes zijn er zeer leuke dans kasten en voor de kids is het al helemaal een paradijs."

### Augustus 2022

"We had family visiting from overseas and decided to visit here with our children and they enjoyed the day very much. I think the parents may have enjoyed it more than the children (if that's possible) as they had lots of old school games from the 1980's. Great!!! Would definitely visit this place again."

### November 2022

"De gamehal is erg leuk opgericht. Zeker de geschiedenis van gamen tot hedendaagse arcade ervaring. Je krijgt het gevoel dat je in Japan zit door het soort spellen en uiteraard ook de geïmporteerde arcade-games."

# Voorwoord

Ondanks de Covid19-pandemie en de contactbeperkende maatregelen van de overheid (de maand januari was het museum gesloten en in februari waren nog beperkende maatregelen van

kracht) kunnen we wederom terugkijken op een mooi jaar!

In 2022 heeft het NVGM hard gewerkt om opgenomen te kunnen worden

in het Museumregister. De Stichting Museumregister Nederland verricht de registratie van musea in Nederland. Het doel van de museumregistratie is de kwaliteit van de Nederlandse musea te verzekeren door haar te toetsen en zichtbaar te maken, alsook maatstaven te bieden voor eventuele verbetering.

In mei 2022 werden verschillende beleidsplannen – waarin opgenomen de door het Museumregister aangegeven ontbrekende informatie uit de pre-toets – voor vervolgttoetsing aangeboden. Op 1 november volgde een audit, waarbij nog wat aandachtspunten werden aangestipt. Deze werden in de daarop komende weken aangepakt. Zo ging het NVGM over van een Bestuursmodel naar een Raad van Toezichtmodel; werden de zittingstermijnen van de Raad

van Toezichtleden bijgesteld; werd er officieel een vertrouwenspersoon binnen de Raad aangesteld en werd de ANBI-status aangevraagd (deze is in februari 2023 verkregen). In het licht van het ingezette streven van het NVGM om een volwaardige museale status te verkrijgen, groeide het inzicht en werd uiteindelijk de beslissing genomen om een transitie in te gaan die moet leiden tot het overgaan van de volledige eigendom van de tentoongestelde en geëxploiteerde collectie van de huidige eigenaar PlayWorks B.V. naar de Stichting Nationaal Videogame Museum zelf (of een daartoe op te richten juridische entiteit onder zijn controle).



Naast werkzaamheden om de bedrijfsorganisatie verder te professionaliseren en het museum geaccrediteerd te krijgen heeft het NVGM in het verslagjaar niet stilgezeten. Zo was het museum in de schoolvakanties ook op maandagen en dinsdagen geopend en organiseerde het opnieuw de Nationale Game Cultuurdagen met een vol en spannend programma. Ook vierde het museum Halloween met Trick or Treat 4 Kids; deed het mee aan allerlei lokale culturele evenementen en stelde het twee kleine exposities samen. Talloze bedrijfs- en kinderfeestjes als ook teamuitjes zagen het licht.

2022 was ook het jaar waarin de directeur/bestuurder van het NVGM veel betrokken is geweest bij provinciale, landelijke en internationale netwerken van kennis.

Het NVGM heeft in het verslagjaar volop aandacht aan zijn educatieve functie gegeven en twee onderwijsprogramma's ontwikkeld en online gezet. Drie andere programma's zijn nog in de maak en worden medio 2023 geïmplementeerd.

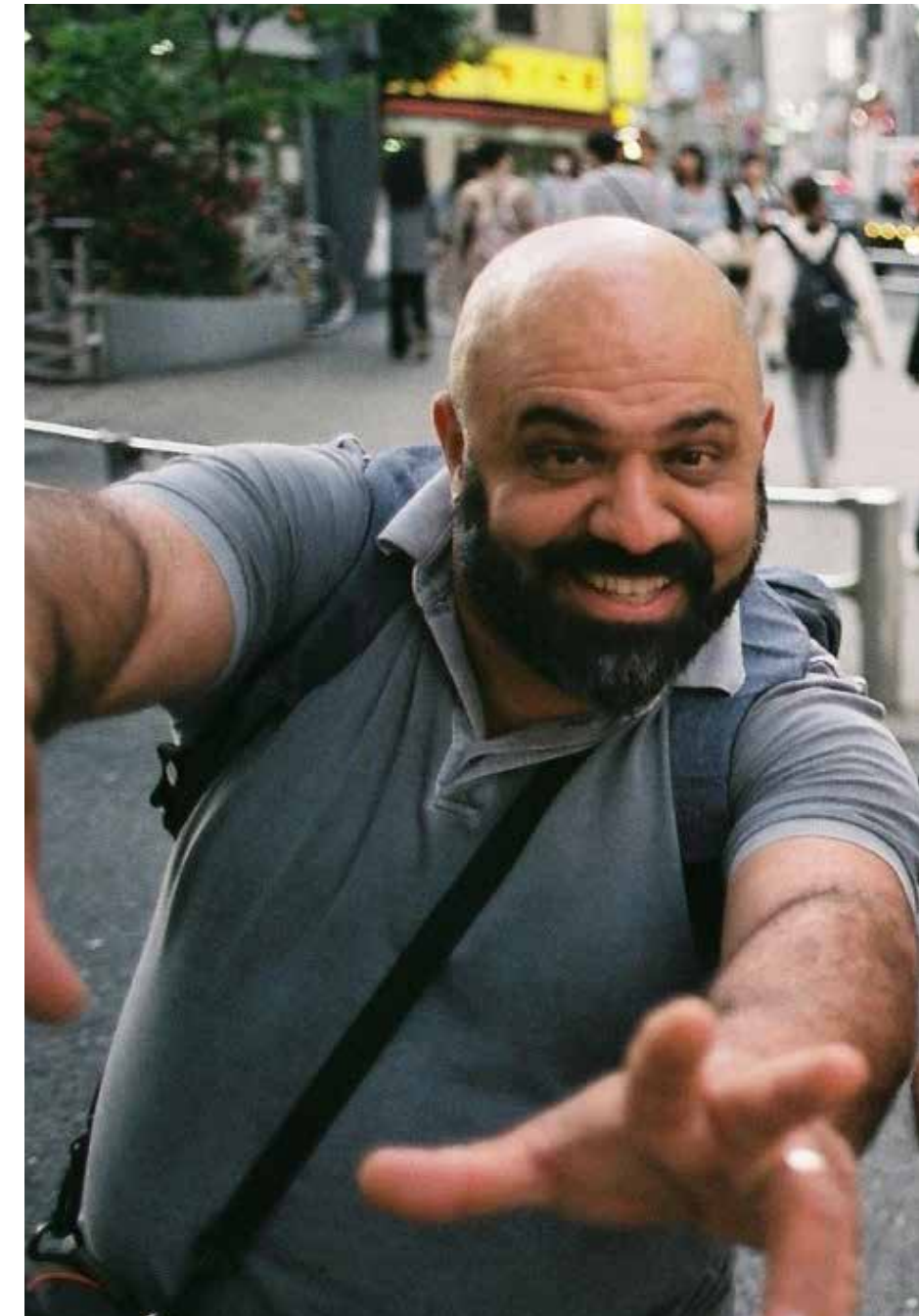
Het NVGM heeft in 2022 2.757 leerlingen en studenten uit zowel het basisonderwijs, voortgezet onderwijs en hoger onderwijs bereikt.

Het museum heeft in het verslagjaar in totaal 13 werkervaringsplaatsen en maatschappelijke stages geboden en hiermee maatschappelijke verantwoordelijkheid getoond. Tegelijkertijd vormen juist deze stagiairs en de vele vrijwilligers de pijler van de organisatie en zijn zij onmisbaar.

Het museum heeft in het verslagjaar 61.582 bezoekers mogen ontvangen, inclusief leerlingen, kinderen en hun begeleiders. Een mooi resultaat.

Het Nationaal Videogame Museum dankt zijn sponsors, de Gemeente Zoetermeer en zijn vele samenwerkingspartners voor dit productieve jaar. Dank gaat ook uit naar alle medewerkers, vrijwilligers en stagiairs en de Raad van Toezicht.

*Hasan Tasdemir, directeur/bestuurder  
Nationaal Videogame Museum*



# Missie en Visie

## Missie

Het Nationaal Videogame Museum heeft als missie om op een interactieve en laagdrempelige manier de gamecultuur te onderzoeken, maatschappelijk te positioneren en de verhalen achter deze wereldomvattende industrie dichterbij een zo groot mogelijk publiek te brengen. Het museum belicht en bediscussieert de culturele betekenis van de gamecultuur, waarbij artefacten worden verzameld, waar nodig gerestaureerd en interactief en volledig speelbaar worden gepresenteerd.

## Visie

Het Nationaal Videogame Museum is een interactieve, informele leeromgeving waarin een breed publiek in aanraking komt met de gamecultuur en al haar subculturen. Bezoekers zien, horen en ervaren hoe de gamecultuur is ontstaan en hoe dit fenomeen en de technologie erachter ons leven beïnvloedt. De geschiedenis, de actualiteit en de toekomst van de gamecultuur worden hierbij met elkaar verbonden. Het Nationaal Videogame Museum werkt intensief samen met de wetenschap en het onderwijs, zowel nationaal als internationaal.

# Presentatie

De focus van de vaste opstelling ligt op de geschiedenis en bedrijfsmatige ontwikkeling van de videogames vanaf de jaren '60 tot nu, waarbij ook de maatschappelijke relevantie van games wordt belicht. Via een chronologisch parcours door evocatieve tijdgebonden sfeerkamers ontdekt en beleeft de bezoeker de geschiedenis van videogames aan de hand van de gamechangers, hoogtepunten en belangrijke momenten in techniek, artwork en cultuur. Het museum wil de bezoekers ook de toekomst van de gamecultuur laten zien. Daarbij wordt de toenemende integratie van games in het werkproces en in het dagelijks leven van mensen belicht. Het museum heeft meer dan 200 spelcomputers, homecomputers en Arcadekasten op freeplay speelklaar staan.



Hiernaast belicht het museum in een kleine – inmiddels vaste – presentatie de maatschappelijke betekenis en ontwikkeling van Pac-Man. Bijzonder trots is het NVGM ook op de museale opstelling die de achterkant van de videogame industrie laat zien, bijvoorbeeld met de unieke 'Development Kits', die in vitrinekasten worden getoond.

Twee keer per jaar organiseert het NVGM een kleine wisselexpositie. De wisselexposities bieden een aanvulling op de centrale verhaallijn, of een extra focus op bepaalde aspecten daarvan, gebaseerd op nieuwe inzichten, nieuwe aanwinsten en/of nieuwe maatschappelijke ontwikkelingen.

Op 5 mei 2022 opende het museum een mini-expositie in het kader van Bevrijdingsdag, met als onderwerp 'Vrijheid in games'. 5 mei is een dag om, naast vrijheid, ook stil te staan bij de waarde van onze democratie, onze vrijheid van meningsuiting en mensenrechten. Het thema vrijheid van onderdrukking, in welke vorm dan ook, is in veel videogames terug te vinden. Het medium videogames is bij uitstek geschikt om de speler stil te laten staan

bij de verworvenheden die we zo vaak als vanzelfsprekend beschouwen. Uit de inmiddels zeer rijke geschiedenis van videogames werd een vijftal spellen extra uitgelicht die een speciaal element van vrijheid raken.

Op 1 juli werd de tentoonstelling ZESTIG geopend. De groei van de video-

game-industrie en die van de stad Zoetermeer lopen gelijk op. Beide zijn in zestig jaar volwassen geworden. Van groeikern naar grote stad, en van een simpel tennisspelletje op televisie tot complete digitale werelden waar miljoenen spelers elkaar online treffen.

In chronologische volgorde werden tijdgebonden beelden, gebeurtenissen,

alledaagse voorwerpen en natuurlijk games getoond, soms lokaal, soms nationaal of internationaal.

Als in de jaren '60 in Zoetermeer de stad van de toekomst verrijst, vechten jongeren in Nederland voor wereldvrede en gelijke rechten en gaan wetenschappers in Amerika aan de slag met bordspellen die ook digitaal gespeeld moeten kunnen worden.

Terwijl in de jaren '70 de Zoetermeerse Sprinterlijn het levenslicht ziet, dringen zowel de Fabeltjeskrant als de eerste computergame PONG de Nederlandse huiskamer binnen.



# Educatie

Een decennium later start de bouw van het Stadshart in Zoetermeer en zien we de eerste zolderkamerprogrammeurs verschijnen, al dan niet met een blikje Coca Cola Light in de hand.

Nog eens tien jaar later mag Zoetermeer haar 100.000ste inwoner en de Floriade verwelkomen en zorgt de Nintendo DS voor een ware revolutie. In de jaren 2000 winkelen bezoekers in Spazio, vindt er een bankencrisis plaats en drinken we Nespresso. Gamification wordt populair in de jaren 2010 terwijl de wereld wordt opgeschrikt door de aanslag op de MH17.

De tentoonstelling werd georganiseerd in het kader van het Jubileumjaar Zoetermeer Zestig Jaar Groeikern.

Educatie is een van de kerntaken van het Nationaal Videogame Museum. In 2022 is de start gemaakt aan het ontwikkelen van meerdere onderwijsprogramma's en zijn er twee geperfectioneerd en online aangeboden. Beide programma's vonden gretig aftrek.

## Kroniek der Videogames

Wanneer: hele schooljaar

Wie: groep 4 t/m 8 PO & klas 1 t/m 6 VO

Waar: Nationaal Videogame Museum

Duur: 2 uur

De eerste videogame genaamd 'Tennis for Two' werd al in 1958 gespeeld. Om deze game te spelen moest je wel een enorm laboratorium hebben en een heleboel apparatuur. Tegenwoordig zijn videogames overal en kun je meest

ingewikkelde en uitgebreide spellen op je telefoon spelen. Serieuze en verantwoordelijke beroepsgroepen als piloot en chirurg gebruiken games om hun vaardigheden te trainen in de zogenaamde serious games. Zelfs op school worden games gebruikt om bepaalde vakken te ondersteunen of leerlingen te motiveren tot leren.

We kunnen gerust zeggen dat videogames een enorme ontwikkeling hebben doorgemaakt. Een reis met veel ups maar ook met veel downs en vooral veel verhalen die tot de verbeelding spreken. Als je wilt weten hoe deze reis eruit heeft gezien en hoe we op dit punt in de geschiedenis zijn gekomen is dit programma iets voor jou! Misschien leer je ook wel iets over waar deze ontwikkeling naartoe gaat.

In het programma krijg je een uitgebreide rondleiding en een korte en simpele opdracht waar je je fantasie kunt gebruiken.



## Bezoek op Maat

Wanneer: hele schooljaar

Wie: in overleg

Waar: Nationaal Videogame Museum

Duur: 2 uur

Een veel voorkomende vraag aan het NVGM is of het museum wellicht ook iets kan betekenen in het behandelen van een bepaald thema op school. Het onderwerp van het museum is zo breed dat dit bijna altijd mogelijk is. Onderwerpen als veiligheid, kunst en storytelling zijn allemaal al de revue gepasseerd en dienen weer als inspiratie om permanente onderwijsprogramma's aan te koppelen.

Daarnaast werden met verschillende onderwijsinstellingen uit de regio speciale projecten opgezet. Zo heeft het NVGM met MBO-Rijnland een samenwerking waar leerlingen zelf een programma samenstellen. Met studenten van videogame gerelateerde opleidingen aan de Hogeschool Rotterdam en de Haagse Hogeschool heeft het de afspraak dat ze hun eindprojecten in het NVGM mogen exposeren. Deze zelfde regeling wordt momenteel onder-

zocht voor studenten aan de Dutch Innovation Factory.

Het NVGM participeerde tevens in de Culturele Wandeling, onderdeel van het UITfestival Zoetermeer. Tijdens de Culturele Wandeling maken scholieren in klasverband kennis met het culturele aanbod in Zoetermeer. Het NVGM bood een programma over gamificatie in educatie en kreeg 410 leerlingen over de vloer.

Het NVGM ontving in 2022 436 leerlingen uit het basisonderwijs, 863 uit het voortgezet onderwijs en 1458 studenten uit het hoger onderwijs. Dit gaat alleen om van tevoren aangemelde bezoeken in het kader van onderwijsprogramma's, lesprojecten en schoolse evenementen zoals introductiedagen. Er hebben natuurlijk meer leerlingen het NVGM bezocht buiten de door het museum georganiseerde programma's, maar deze waren lastiger te registreren en zijn bij de reguliere bezoekers geteld.





## Publieksactiviteiten

Het NVGM organiseerde in 2022 een gevarieerd en doelgroepgericht aanbod van evenementen en activiteiten voor zowel jonge als volwassen bezoekers.

### Sonic 2

Op donderdag 31 maart heeft het NVGM een privézaal gehuurd bij Kinepolis Zoetermeer voor een watch-party van de nieuwe Sonic film voor

personeel, vrienden en vrijwilligers! Er werden ook vrijkaarten voor de watch-party weggegeven via winacties op social media.

### Ben jij King of Kong?

Op Koningsdag stond het NVGM met een marktkraam in het Stadshart met popcorn, Koningsgames waarmee prijzen konden worden gewonnen en

game-gerelateerde merchandise die te koop werd aangeboden.

### Unifursity of Gaming

Zo rond de 250 fursuit (een fursuit is een pak gemodelleerd naar een dier: dit is een subgenre van cosplay) aficianado's hadden het hele jaar uitgekeken naar de Unifursity of Gaming. Ze waren er helemaal klaar voor om elkaar op 14 mei te ontmoeten in het museum. De derde editie van dit fantastisch aabare evenement was een groot succes. Oude vrienden hebben elkaar weer gezien en nieuwe vrienden zijn gemaakt, maar er is vooral veel gegamed!

### Zoetermeer Culinaire

Het NVGM verzorgde een stand voor kinderen met een sushi workshops, schminken, eierkoeken versieren en

pixelart maken met strijkkralen. Ook kon er popcorn en limonade worden gehaald en stond er een aantal arcade-games om te spelen.

### VriendenEvents

Twee VriendenEvents zagen in 2022 het licht: beide waren speciale filmavonden met een quiz, popcorn en een after-party met videogames. In 2022 kende het NVGM 71 Vrienden.

### Nationale Game Cultuurdagen

In November organiseerde het NVGM wederom de Nationale Game Cultuurdagen. Tijdens dit tweedaagse evenement kwamen verschillende

# Acties

gamedevelopers aan het woord om te vertellen over hun ervaring met de game industrie.

Ook werden er verschillende creatieve, game-gerelateerde workshops aangeboden en was er een bordspellenmaker aanwezig om het ontwerpproces van zijn nieuwe bordspel te tonen. Verder waren er game-cosplayers aanwezig om te vertellen over hun kostuums en op de foto te gaan met de bezoekers.

## Nationaal Thrillerfestival

Het NVGM nam deel aan het Thrillerfestival, een Zoetermeers fenomeen. Het museum was 'creepy' aangekleed en kinderen konden aan een trick or treat evenementje deelnemen.

## Vakantiepas en Speelmeer (on Tour):

Korting voor gezinnen die een centje minder hebben tijdens de Zomervakantie.

## Tripper

Het NVGM heeft vanaf de zomer weer deelgenomen aan Tripper e-Commerce service. Van de 10.000 tickets werden er in 2022 3657 verzilverd (nu april 2023 heeft Tripper de actie zelfs uitgebreid met 1.000 tickets omdat de 10.000 voorafgenomen tickets al nagenoeg allemaal verzilverd waren).

## Vrijkaarten

Verschiede organisaties en personen zijn gesponsord door het weggeven van vrijkaarten, zoals de Voedselbank, verschillende basisscholen, mantel-



zorgers en nieuwe leerlingen van de Dutch Innovation Factory. De gemeente Zoetermeer faciliteerde deze laatste twee acties. 169 mantelzorgers zijn langs geweest. 160 1 + 1 kaarten werden uitgegeven aan genoemde leerlingen.

## Aankleding

Het NVGM heeft in 2022 verschillende evenementen geholpen met aankleding

door het plaatsen van kasten. Zo werd Animecon, Nederlands grootste evenement voor Japanse popcultuur voorzien van Japanse ritmegames.

# Collectie

De collectie van het Nationaal Videogame Museum bestaat uit een kerncollectie van historische arcadekasten, gameconsoles, pc's, merchandise en artwork. Ook moederboards en vergelijkbare elektronica behoren tot de

kerncollectie. Daarnaast bevat zij een belangrijke ondersteunende collectie.

De collectiemedewerker is in 2021 gestart met het inventariseren en registreren van de totale collectie en deze

van vaste standplaatsen te voorzien. Ieder voorwerp in de collectie van het museum krijgt een uniek inventarisnummer. Dit nummer is onlosmakelijk verbonden met het voorwerp en vormt de sleutel tot de identificatie. Nieuwe aanwinsten (schenkingen of aankopen) worden ingeschreven in een register van in- en uitgaande stukken. Daarna worden de gegevens verwerkt in een Excelbestand. Hierop staan gegevens als: het inventarisnummer, de toestand, een korte beschrijving, het object trefwoord, het materiaal trefwoord, gegevens omtrent de vervaardiging, de afmetingen, verwervingsgegevens, de standplaats en de naam van degene die de beschrijving heeft gemaakt.

De gebruikte terminologie wijkt af van de standaard thesaurus omdat de objecten die het museum verzamelt en beheert erg specifiek zijn en er veel technische termen aan te pas komen.

Een label wordt vervolgens toegevoegd aan de binnenkant van de coin-deur (daar waar de inworp plaatsvindt) met daarop enkele basisgegevens, die bij raadpleging een eerste identificatie mogelijk maken. De collectiebeschrijving in Excel dient als schaduwinventaris. De collectiemedewerker voert de gegevens in het speciaal voor het Nationaal Videogame Museum ontwik-



kelde softwareprogramma in (Machine Management Systeem, MMS). Met behulp van deze software wordt de gehele collectie gearchiveerd en dient deze tegelijkertijd als feed voor de website en de audiotours.

In 2023 zal een nieuwe toepassing worden ontwikkeld (binnen het MMS met koppeling naar de website) met een feedbackformulier voor bezoekers.

Elk collectieonderdeel wordt gefotografeerd door een vrijwilliger/stagiair en de foto's worden toegevoegd in het systeem. Deze foto's zijn niet geschikt voor publicatie, maar hebben identificatie tot doel. Een register van in- en uitgaande stukken is opgenomen in het voor het museum ontwikkelde softwareprogramma.



In december 2022 waren er 884 arcademachines, 586 arcadespellen en 148 arcade systeemborden geregistreerd. Deze kerncollectie is 100% geregistreerd in Excel.

In 2022 is ook gestart met het registreren van consolespellen door 2 stagiai-

res. Samen met de ontwikkelaar van het MMS wordt gekeken hoe de gegevens uit Excel zo makkelijk mogelijk te exporteren zijn naar het MMS.

De collectie van het NVGM is in het verslagjaar uitgebreid met vijf aankopen en 17 schenkingen. Ook werden

er zes kasten in bruikleen aan verschillende instanties afgestaan, waaronder een arcadekast aan het nieuwe Media Museum in Hilversum.

# Netwerken van kennis

Op landelijk niveau heeft het NVGM lijntjes met het Media Museum in Hilversum en met het NEMO in Amsterdam en natuurlijk met de grote game-community die Nederland rijk is. Uitwisseling van collectieonderdelen en kennis zijn hierbij het doel.

Op internationaal niveau werkt het museum samen met de European Hardware Association en komen er met regelmaat delegaties uit het buitenland op bezoek om kennis te delen. In het verslagjaar reisde de directeur/bestuurder naar de VS en Malaga af om verschillende videogame musea te bezoeken en kennis te delen.

In 2022 heeft de directeur/bestuurder deelgenomen aan het Museumcongres.

In een tijd van grote veranderingen, waarin de wereld in beweging is en panelen verschuiven was het Kantelpunt het thema van het Museumcongres 2022. Ruim 500 museumprofessionals kwamen voor deze editie van het congres samen in Rotterdam.

Het Erfgoedhuis Zuid-Holland vroeg Hasan Tasdemir om als jurylid te fungeren voor de verkiezing van de Erfgoedparel 2022. De provincie Zuid-Holland en Erfgoedhuis Zuid-Holland reiken per 2022 deze erfgoedvrijwilligersprijs uit. De Erfgoedparel is een teken van waardering voor het vele goede werk dat vrijwilligers doen bij musea, archieven, molens, kastelen of andere erfgoedinstellingen in



Zuid-Holland. Ook werd de directeur/bestuurder gevraagd om deel te nemen aan een expertmeeting georganiseerd door de provincie Zuid-Holland over inclusiviteit en diversiteit.

Het NVGM was ook vertegenwoordigd op de Ipon, dé vakbeurs voor onderwijsinnovatie & ICT en op Gamescom in Duitsland, de allergrootste videogameconventie ter wereld.

Op lokaal niveau nam Hasan Tasdemir deel aan de B7 (culturele basisinstellingen).

## Bedrijfs- en kinderfeesten

Het NVGM is populair voor het houden van bedrijfsfeesten (lokale en bovenlokale bedrijven), teamuitjes en kinderfeestjes. In 2022 werden er 7 bedrijfsfeesten gefaciliteerd, 26 teamuitjes en 552 kinderfeestjes.



## Online

De interactiviteit van het internet en van sociale media als Twitter, Instagram en Facebook maken het mogelijk om direct in gesprek te gaan en nieuwe en oude publieksgroepen te bereiken.

### Website

**[www.nationaalvideogamemuseum.nl](http://www.nationaalvideogamemuseum.nl)**

101.998 unieke bezoekers

### Facebook

Nationaal Videogame Museum

5.200 likes

### Instagram

@nvgmuseum - 1615 volgers

### Twitter

@nvgmuseum - 457 volgers

# Maatschappelijke verantwoordelijkheid

Maatschappelijke verantwoordelijkheid  
Een museum van nu, een museum van mensen moet bewust kiezen voor maatschappelijke profilering. Het gaat om structureel samenwerken en om maatschappelijke verantwoordelijkheid te nemen. Initiatieven als werkervaringsplaatsen en maatschappelijke stages horen daarbij.

Van meet af aan heeft het museum gesteld dat iedereen een kans moet krijgen in het museum. Dus ook mensen

met een beperking en mensen van verschillende geaardheden, gender-identiteiten en culturele achtergronden. De bezetting van het museum - de vrijwilligers en medewerkers - toont deze diversiteit.

Het NVGM is een geliefde stage - en werkervaringsplek voor scholieren, studenten en herintreders. In 2022 heeft het NVGM tien stages aangeboden en drie werkervaringsplaatsen.

# Code diversiteit en inclusie

Het NVGM heeft in 2022 een aantal werknemers en de werkgever een scan laten uitvoeren betreffende de mate van diversiteit en inclusie binnen verschillende lagen van de organisatie. De uitkomst van de scan:

*"Inclusief (totaalscore van 4,5 tot 5,0): Gefeliciteerd, jullie hebben de hoogste score behaald! De organisatie staat open voor diversiteit en diversiteit is geïntegreerd in de kern van de organisatie. Bij elke medewerker wordt hun uniciteit gezien en erkend, en worden ze gestimuleerd om zichzelf te zijn. Diverse medewerkers worden expliciet betrokken bij het maken van keuzes en beslissingen, om zoveel mogelijk diverse input te krijgen en optimale besluiten te kunnen nemen. Diversiteit in het programma wordt ook gezocht om een zo divers mogelijk publiek aan te trekken, zonder dat het een als beter wordt gezien dan het ander."*



# Organisatie

De organisatie van het Nationaal Videogame Museum wordt aangestuurd door een directeur/bestuurder. De directeur/bestuurder legt verantwoording af aan een Raad van Toezicht (de overgang van een bestuursmodel naar een RvT-model heeft in 2022 plaatsgevonden) en werkt samen met een klein aantal vaste medewerkers en een pool van vijftig vrijwillige medewerkers, waarvan er twintig zeer actief betrokken zijn. Incidenteel worden er ZZP-ers van buiten aangetrokken.

Het Nationaal Videogame Museum had in 2022 de volgende personele bezetting:

- Directeur  
44 uur (1,3 fte)
- Operational Manager  
36 uur (1 fte)
- Hoofd Educatie  
28 uur (0,78 fte)
- Leidinggevende kassa/horeca  
36 uur (1 fte)
- Mdw communicatie en marketing -  
32 uur (0,9 fte)
- Mdw administratie en klantenservice  
32 uur (0,9 fte)
- Mdw administratie en klantenservice  
24 uur (0,66 fte)
- Hoofd facilitaire dienst  
40 uur (1,1 fte)
- Hoofd beheer  
28 uur (0,78 fte)
- Mdw tech. dienst  
9 uur (0,25 fte)
- Mdw tech. dienst  
13 uur (0,36 fte)
- Mdw tech. dienst  
32 uur (0,9 fte)
- Algemeen mdw  
20 uur (0,55 fte)
- Mdw collectie  
32 uur (0,9 fte)



# Fair Practice Code

Het museum conformeert zich zo goed mogelijk aan de Fair Practice Code.

## Eerlijke vergoeding

Het NVGM werkt op dit moment nog niet met een CAO, wel worden de medewerkers marktconform betaald. Vaste medewerkers zijn ingeschaald in BBRA-schaal (juli 2022), zij krijgen na een goed functioneringsgesprek jaarlijks een periodiek erbij. Medewerkers horeca worden beloond conform de CAO Koninklijke horeca Nederland. Medewerkers en vrijwilligers maken deel uit van het menselijk kapitaal van het Nationaal Videogame Museum. Het is daarom belangrijk om goede afspraken te maken. Deze zijn in 2022 vastgelegd in een Handboek.

## Bescherming arbeidsrisico's

Voor alle medewerkers en vrijwilligers is in 2022 een WA-verzekering afgesloten.

## Pensioenen

Wegens het niet volledig honoreren van de subsidie aanvraag (2023) zullen de pensioenplannen doorschuiven naar een volgende fase.

## Veilig en gezond werken

In de bezoekersvoorwaarden zijn regels omtrent gedrag opgenomen, deze zijn in 2022 vermeld op de website. Op dit moment is het NVGM bezig met een Personeelshandboek, hierin zullen gedragsregels voor het personeel worden opgenomen. Een hoofdstuk veiligheid maakt ook onderdeel uit van dit handboek (medio 2023 gereed).

In 2021 is er al een vertrouwenspersoon binnen de RvT aangesteld voor personeel en vrijwilligers. Het NVGM wil een veilige organisatie zijn, waar iedereen met plezier werkt en zich thuis voelt.

Arbo en arbeidstijdregels worden in acht genomen. Het NVGM heeft relatief veel mensen in dienst met een arbeidsbeperking. Met deze beperkingen wordt rekening gehouden. Raakt iemand snel overprikkeld dan wordt deze persoon gestimuleerd om hun grenzen aan te geven. Hieraan geeft het hele team gevolg.





### Duurzame inzetbaarheid

Scholing en ruimte tot ontwikkeling worden geboden, zowel interne begeleiding als externe cursussen. In 2022 heeft een aantal medewerkers een cursus gevolgd bij het Erfgoedhuis Zuid-Holland over digitalisering van de collectie. Ook heeft een aantal medewerkers een BHV-cursus doorlopen. Wanneer een persoon aangeeft extra scholing te behoeven wordt gekeken naar een passende opleiding/oplossing.

### Vertrouwen

Ook in 2022 vonden er weer functioneringsgesprekken plaats met mede-

werkers en voortgangsgesprekken met vrijwilligers. Voor stagiaires geldt dat er gedurende de stage evaluatiemomenten zijn en er is een eindgesprek bij het beëindigen van de stageperiode. Functioneringsgesprekken werden gevoerd door de directeur/bestuurder en de operational manager.

### Transparantie

Op de website zijn de jaarrekening en het meerjarenbeleidsplan gepresenteerd, evenals het rooster van aan-/aftreden van de RvT met vermelding van hun nevenfuncties.

### Toezicht

De RvT volgt de code: 'Governance Code Cultuur' of past toe en legt deze uit.

# Code Cultural Governance

Het Nationaal Videogame Museum heeft een Raad van Toezicht dat toeziet op de doelrealisatie van het de organisatie. De RvT-leden zijn onbezoldigd. Een lid wordt aangewezen om als vertrouwenspersoon van het personeel op te treden. Midden 2023 worden nog twee RvT-leden toegevoegd. Deze worden nu nog niet benoemd om te waarborgen dat de voltallige RvT niet in een keer aftreedt. Zie website voor het rooster van aan-/aftreden van de RvT met vermelding van hun nevenfuncties.

Code Cultural Governance Governance is de manier waarop een organisatie bestuur en toezicht inricht. De Governance Code Cultuur (GCC) helpt culturele organisaties om de gangbare standaarden voor goed bestuur en toezicht te volgen. De Raad van Toezicht

van Stichting Nationaal Videogame Museum onderschrijft de GCC, past toe en legt uit wanneer nodig. Stichting Nationaal Videogame Museum is georganiseerd vanuit een Raad van Toezicht model (RvT). De RvT bestaat uit minimaal drie en maximaal vijf natuurlijke personen.

Uitgangspunt hierbij is dat de RvT in zijn geheel effectief en verantwoord zijn taken kan vervullen en dat voor ieder individueel lid de mogelijkheid bestaat zijn specifieke kwaliteiten daaraan bij te dragen. Een bestuurslid heeft een zittingstermijn van twee keer vier jaar.



De RvT gebruikt de Governance Code Cultuur als instrument voor handelen en werkt volgens de volgende principes:

- 1 De RvT is verantwoordelijk voor het in acht nemen van de GCC;
- 2 De RvT kiest het besturingsmodel voor de organisatie bewust;
- 3 De RvT is verantwoordelijk voor de organisatie en is in- en extern duidelijk over taken, bevoegdheden en werkwijze;
- 4 De RvT stelt rechtspositie en bezoldiging van de directeur zorgvuldig vast en is hier open over;
- 5 De RvT legt zijn taken, verantwoordelijkheden en werkwijze vast en handelt hiernaar;
- 6 De RvT is verantwoordelijk voor de samenstelling en waarborgt deskundigheid, diversiteit en onafhankelijkheid;

- 7 De RvT geeft tevoren aan welke inzet van de leden wordt verwacht;
- 8 RvT-leden vermijden elke vorm van belangenverstrengeling;
- 9 De RvT is verantwoordelijk voor het financieel beleid en risicobeheer door sluitende interne procedures en externe controle.

**Verslag Raad van Toezicht**

De RvT heeft in het verslagjaar 4 keer vergaderingen gehad, die door drukke agenda's vooral online hebben plaatsgevonden. Een van de onderwerpen die dit verslagjaar aan de orde was, is het loskoppelen van PlayWorks B.V. en Stichting Nationaal Videogame Museum.



Bij de start van het museum is contractueel vastgelegd dat het museum een deel van de museumcollectie videogamekasten van PlayWorks BV in bruikleen heeft en daar een vastgesteld maandelijks bedrag voor betaald op basis van een meerjaren bruikleenovereenkomst. De directeur van het museum is tevens directeur van Playworks.

Het museum neemt dus diensten af van een aan het museum gelieerde partij. Zowel de gemeente Zoetermeer, de Raad van Toezicht als de directeur/ bestuurder hechten eraan dat het museum een transparant beleid voert. In het licht van het ingezette streven van het Nationaal Videogame Museum (NVGM) om een volwaardige museale

status te verkrijgen en te voldoen aan de Code Cultural Governance, groeide het inzicht en werd uiteindelijk de beslissing genomen om een transitie in te gaan die moet leiden tot het overgaan van de volledige eigendom van de tentoongestelde en geëxploiteerde collectie van de huidige eigenaar PlayWorks B.V. (PlayWorks) naar de Stichting Nationaal Videogame Museum zelf (of een daartoe op te richten juridische entiteit onder zijn controle). Deze transitie is in 2022 in gang gezet.

In 2022 is er een overgang geweest van een bestuursmodel naar een RvT-model. De bestuursleden zijn herbenoemd als Raad van Toezichtleden ondanks het feit dat de Code Cultural Governance hier een aanbeveling doet dat een voormalig lid van het

bestuur vier jaar geen toezichthouder van de organisatie kan zijn. Het NVGM geeft hier geen gevolg aan omdat het museum in een overgangsfase zit naar een nieuwe locatie en er veel op de organisatie afkomt. Niet in de laatste plaats door de groeiende bezoekersaantallen. De bestuursleden zijn door de wol geverfd en kennen de organisatie van haver tot gort. Deze kennis is op dit moment onontbeerlijk.

Samenstelling RvT

Stichting Nationaal Videogame Museum wordt bestuurd door een Raad van Toezicht dat bestaat uit de volgende personen:

- Marinus Kuivenhoven – Voorzitter  
Chief Technology Officer & Head of Learning and Coaching bij Xebia Nederland B.V.  
*Nevenactiviteiten:* Bestuurslid, secretaris, Dutch Institute for Vulnerability Disclosure.
- Irvin Faneyte – Penningmeester  
Partner bij OC&C Strategy Consultants  
*Nevenactiviteiten:* Lid Raad van Advies Hockey Club Klein Zwitserland

- Lieke Lekkas – Secretaris  
Contentspecialist bij Kamer van Koophandel  
*Nevenactiviteiten:* —
- Hasan Tasdemir  
Directeur/bestuurder NVGM  
*Nevenactiviteiten:* Directeur PlayWorks B.V.

Rooster van aftreden RvT

|   | Functie        | Naam                         | Benoeming        | 1e termijn       | 2e termijn       |
|---|----------------|------------------------------|------------------|------------------|------------------|
| 1 | Voorzitter     | Marinus Johannes Kuivenhoven | 18 augustus 2022 | 18 augustus 2025 | 18 augustus 2030 |
| 2 | Secretaris     | Irene Basilike Lekkas        | 18 augustus 2022 | 18 augustus 2025 | 18 augustus 2030 |
| 3 | Penningmeester | Irvin-Paul Fanyete           | 18 augustus 2022 | 18 augustus 2025 | 18 augustus 2030 |

# Financien

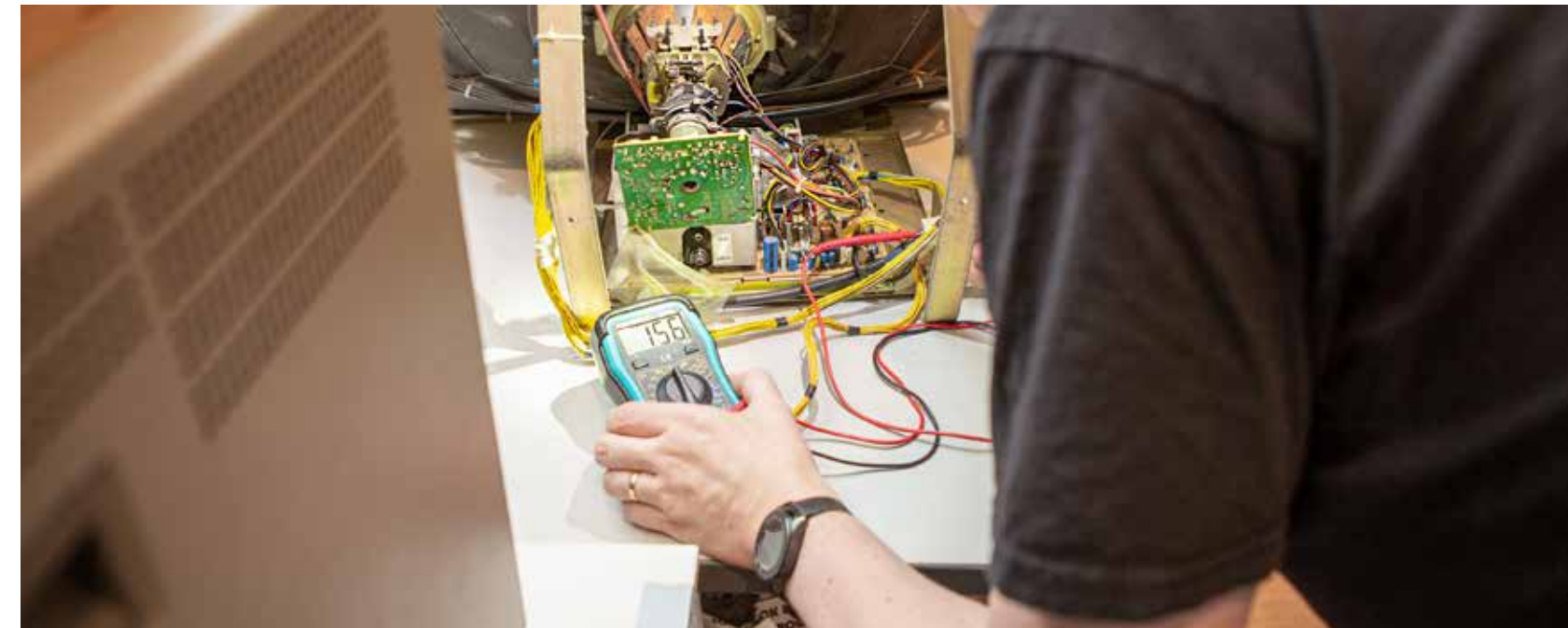
De jaarrekening 2020 kende geen goedkeurende verklaring. Daarom is in overleg met de gemeente Zoetermeer, het museum en de accountant een stappenplan opgesteld. Omdat de vergelijkende cijfers van 2022 nog geen verklaring hebben zal er pas in 2024 in de jaarrekening een goedkeurende verklaring afgegeven worden. Dan zijn zowel de cijfers van 2024 als de vergelijkende cijfers 2023 gecontroleerd. Een meerjarenbegroting ontbreekt vooralsnog.

Het Nationaal Videogame Museum wil graag van een realistische meerjarenbegroting uitgaan. Omdat het museum mogelijk al in 2023 een nieuwe locatie kan betrekken is het niet opportuun nu al een meerjarenbegroting samen te stellen.

Het museum heeft voor 2023 een subsidie van €336.300 toegezegd gekregen voor de volgende activiteiten en prestaties:

- doorontwikkeling tot officieel geregistreerd museum;
- doorontwikkeling van het educatieve programma op het gebied van gamecultuur, techniek en software ontwikkeling;
- minimaal twee wisselende tentoonstellingen per jaar;
- minimaal twaalf randprogrammeringsactiviteiten per jaar;
- een bereik van 70.000 bezoekers, waarvan 7.000 scholieren;
- een bijdrage leveren aan de uitvoeringsagenda van de Cultuurvisie 2030, in het bijzonder aan programma-lijnen 1, 5 en 6.

De subsidieaanvraag 2023 was hoger dan het uiteindelijk toegezegde bedrag. Derhalve zal de begroting 2023 moeten worden aangepast. Dat zal begin 2023 gebeuren.



PLAYER ONE READY?