



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) beleven 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 2021

“We loved everything. It was great to be able to play all the 80's arcade games, and others that we didn't know. My 10yo children could watch and play all those old time s games. All this for a small entrance fee. We will definitely come back on our next trip to the Netherlands.”

November 2021

“This is such a fun place to bring your kids! My sons are primary school age and they had a blast. I liked how as you walk on they have rooms decorated as they would have been in the 80's with gaming console that you can use. They also exhibit old games in cases which is such a trip down memory lane. My sons played on a variety of games and loved the fact that there are no coins required. They could relax and have fun. I'll be back with my sons for sure!”

Voorwoord

Ondanks de Covid19-pandemie en de contactbeperkende maatregelen van de overheid kunnen we terugkijken op een mooi jaar.

In 2021 heeft het Nationaal Videogame Museum (NVGM) zich aangemeld bij 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. De aanmeldprocedure begint standaard met een schriftelijke pretoets. In september 2021 kwam het bericht dat het NVGM naar aanleiding van de pretoets in aanmerking komt voor de formele vervolgoetsing. Hierop is het museum hard aan de slag gegaan om de verschillende criteria

die nog niet voldoende konden worden beoordeeld verder in te vullen. Hiertoe is er in het verslagjaar een meerjarig calamiteitenplan, een meerjarig beleidsplan en een handboek vrijwilligers samengesteld. Ook is het collectiebeleidsplan geredigeerd. Het beleidsplan 2022 - 2025 kent een actieplan met ontwikkeldoelen. Met de uitvoering van deze doelen is in 2022 een start gemaakt.

In mei 2022 zullen de beleidsplannen - waarin de door het Museumregister aangegeven ontbrekende informatie is opgenomen - voor vervolgoetsing worden aangeboden. Naar verwachting zal het NVGM eind december tot het bestand van geregistreerde musea zijn opgenomen.

Tijdens de corona lockdown (januari - juni 2021) heeft het NVGM niet stilgezeten. Zo organiseerde het museum bijvoorbeeld de

'Pass the Controller Cosplay Challenge', was het locatie voor een online boekpresentatie en startte het een social media campagne om vooral zichtbaar te blijven. Ook werd de uitreiking van de European Hardware Awards gefilmd in het NVGM.

In juni 2021, toen de maatregelen werden versoepeld, kon weer volop met nieuwe activiteiten worden gestart. In juli ging de mini-tentoonstelling '40 jaar Pac-Man' van start en organiseerde het museum de Nationale Game Cultuurdagen. Ook heeft het NVGM vanaf de zomer tot en met het einde van het jaar deelgenomen aan Tripper e-Commerce service. Het museum kreeg de hoogste verzilvering van alle Tripper aanbieders (98%).

Op lokaal niveau participeerde het NVGM in het UITfestival Zoetermeer, het Speel-



meer- en Vakantie Paspoort en het Nederlands Thriller Festival met allerhande activiteiten.

Het NVGM heeft in 2021 beperkt aandacht aan zijn educatieve functie gegeven. De oorzaak lag enerzijds in de Corona beperkende maatregelen, en anderzijds in het ontbreken van een onderwijsfunctionaris.

Toch heeft het museum nog 1.835 leerlingen uit het basis-, voortgezet en hoger onderwijs weten te bereiken.

Het NVGM heeft in 2021 een gemeentelijke subsidie van € 300.000 toegewezen gekregen voor het jaar 2022. Ook heeft het een subsidie van € 46.700,- gekregen voor het aantrekken van een Combinatiefunctionaris Educatie. Vanaf het moment van bekendwording van dit heugelijke nieuws is het museum gestart met de voorbereidingen voor het werven van een hoofd educatie, een hoofd magazijn en een operationeel manager. Deze nieuwe functionarissen zijn hun werkzaamheden in maart, april en mei 2022 gestart. Ook

worden de bestaande werknemers vanaf 2022 marktconform beloond. Hiermee wordt de organisatie aanzienlijk geprofessionaliseerd en de algemeen directeur ontlast. De nieuwe onderwijsfunctionaris - afkomstig - uit de museumwereld heeft volop ervaring met het onderwijscurriculum en 21ste-eeuwse vaardigheden. Dit zijn competenties die leerlingen nodig hebben om succesvol deel te nemen aan de maatschappij van de toekomst. Door de komst van het hoofd magazijn en de operationeel manager wordt de bedrijfsorganisatie beter vormgegeven en wordt de front- en backoffice versterkt.

Het NVGM heeft in het verslagjaar 17 werkervaringsplaatsen en (maatschappelijke) stages aangeboden en hiermee maatschappelijke verantwoordelijkheid getoond. Tegelijkertijd vormen juist deze

stagiairs en de vele vrijwilligers de pijler van de organisatie en zijn zij onmisbaar.

Begin december 2021 werd er door de overheid een nieuwe lockdown afgekondigd. Al met al is het NVGM in het verslagjaar bijna zes maanden niet of beperkt toegankelijk geweest. Tijdens deze laatste sluiting voor publiek heeft er een kleine reorganisatie op de museumvloer plaatsgevonden.

In het verslagjaar heeft het NVGM ondanks langdurige sluiting zo'n 45.000 bezoekers (het werkelijke aantal is hoger, het museum wacht nog op de laatste cijfers) bereikt, inclusief leerlingen, kinderen en hun begeleiders.

Zowel de bezoekersaantallen als het aantal deelnemende scholen zal in de toe-

komst alleen maar toenemen, nu corona op de achtergrond begint te raken en het openbare leven weer aanvangt.

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 het bestuur. Ondanks de pandemie heeft het team zich niet laten temperen in enthousiasme, noch inzet. Met ditzelfde enthousiasme en dezelfde inzet zien wij 2022 tegemoet.

Hasan Tasdemir, directeur
Nationaal Videogame Museum



Missie en Visie

2021 was ook het jaar waarin een nieuwe missie en visie het licht zagen.

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 bespreekt 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

Twee keer per jaar organiseert het NVGM een kleine expositie. De wissel-exposities 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. Vanwege de langdurige sluiting door de coronamaatregelen is er in het verslag jaar slechts één tentoonstelling georganiseerd.

Wel vond er een reorganisatie op de museumvloer plaats, waarbij vooral verbeteringen zijn aangebracht in de chronologische volgorde van de opstelling van kasten.

Daarnaast heeft de excentrieke kunstenaar Peter Riezebos eind 2021 een drietal arcadekasten van en voor het NVGM



beschilderd. Deze kasten worden tot op heden in de leegstaande V&D etalage tentoongesteld.

Multitalent Peter Riezebos verruilde Enschede voor Shanghai en is een groot kunstenaar in China. Hij studeerde daar aan de universiteit en ontpopte zich tot een kunstenaar van wereldformaat. Tevens is hij een groot game liefhebber.

Tentoonstelling 40 jaar Pac-Man (juni - dec 2021)

Uit het AD: Theo Paijmans 30-06-21

"Iconische Pac-Man heeft eigen tentoonstelling in Zoetermeer.

Oorspronkelijk gemaakt om vrouwen de arcadehallen in te lokken, werd Pac-Man een van de meest succesvolle videogames aller tijden. Nu te zien in Zoetermeer.

Wie kent het gele happertje niet, dat zich een weg door een doolhof moet bijten. De game werd door een Japanse game-ontwerper bedacht die er vrouwen mee de arcadehallen in wilde krijgen. Dat waren in 1980 nog echte mannenbolwerken vol nerds en puistige pubers. Dus verzon hij een game met een lage instapdrempel en grappige figuurtjes. Pac-Man sloeg echter zo enorm aan, dat die nu geldt als een van de meest succesvolle videogames die er

ooit op de markt kwamen. De game was nog niet uit of binnen een jaar tijd vlogen er honderdduizenden over de toonbank. Pac-Man is inmiddels veertig jaar oud en het Nationaal Videogame Museum houdt nu een tentoonstelling ter ere van dat jubileum."



Educatie

Educatie is een van de kerntaken van het Nationaal Videogame Museum. Meerdere basisscholen uit Zoetermeer en Den Haag hebben het NVGM bezocht. Ook mbo-scholen en hogescholen uit vooral Utrecht hebben de weg naar het museum weten te vinden.

Ondanks de Coronaproblematiek zijn in het verslagjaar 18 educatieve instellingen bereikt met een totaalbereik van 870 leerlingen.

Het NVGM deed in 2021 mee met het Speelmeer- en Vakantiepaspoort. Zo'n 965 kinderen tussen de 9 en 12 jaar hebben hier gretig gebruik van gemaakt.

Ten opzichte van het jaar 2019 met een educatief bereik van bijna 7.000 leerlingen, vielen de schoolbezoeken in 2021 tegen. Deels lag dit aan de gedwongen sluiting en deels aan het ontbreken (en wegvallen) van een vaste kracht voor

Publieksactiviteiten

het structureel oppakken van educatieve programma's en activiteiten.

Door het ontvangen van een subsidie van de gemeente Zoetermeer voor het aanstellen van een Combinatiefunctionaris Educatie zal deze in april 2022 aangestelde functionaris als hoofd educatie pogen om het educatieve bereik weer op het niveau van 2019 te brengen. Zijn eerste prioriteit is het opzetten van een leerlijn gamecultuur voor het basisonderwijs.

Tevens zal hij onderwijsprogramma's op maat initiëren voor het voortgezet onderwijs, de banden met de mbo's en hogescholen verder intensiveren en met een programma deelnemen aan de Museum Jeugd Universiteit.

Het NVGM organiseerde in 2021 een gevarieerd en doelgroepgericht aanbod van evenementen en activiteiten voor zowel jonge als volwassen bezoekers.

Social media campagne

Door de lockdown kon het NVGM weinig bezoekers binnen laten. Dus heeft het games naar buiten gebracht met een 'wist u dat..?'-campagne. Elke week werden game feitjes en weetjes gedeeld.

'Pass the Controller' Cosplay Challenge

De originele challenge wordt uitgevoerd met een make-up kwast die wordt doorgegeven zodat het lijkt dat de volgende persoon de kwast 'vangt'. Het NVGM verving de make-up kwast door een controller die van persoon tot persoon doorgegeven kon worden. Een 'speler'

kon de controller virtueel aannemen en zich voor de camera transformeren tot een game character. Daarna werd de controller weer doorgegeven. Van deze challenge is een video-compilatie van korte clips gemaakt die via verschillende social media kanalen gedeeld werd. Ook de cosplayers hebben de video gedeeld op hun persoonlijke kanalen.

Boekpresentatie

'Wie ik gisteren was'

In mei kwam het boek 'Wie ik gisteren was' door Pamela Sharon uit, waarin gamen een belangrijke rol speelt. De boekpresentatie zou oorspronkelijk in het museum plaatsvinden, maar door de lockdown werd dit een online presentatie. Een van de medewerkers van het NVGM heeft het eerste boek overhandigd tijdens de feestelijke



online bijeenkomst. Het museum heeft hierop volgend ook een online winactie opgezet voor het boek.

Gaming Golden Hours

Vanaf de zomer werden er de Gaming Golden Hours georganiseerd! Wat zijn de Gaming Golden Hours? Elke eerste zaterdag van de maand bleef het museum twee uur langer open voor Vrienden van het NVGM met hapjes, evenementjes, gezelligheid en heel veel games!

UITfestival Zoetermeer - Culturele Wandeling

Het NVGM nam deel aan het UITfestival Zoetermeer; de eerste omvangrijke samenwerking met alle cultuurinstellingen Zoetermeer. Het festival behelsde een culturele wandeling langs alle instellingen in de stad. Het NVGM regelde onder meer vrijwilligers voor andere instellingen en een eigen evenement 'Gooi je diepste Corona emoties eruit'. In de entree van het museum stonden speciale emotiegames opgesteld.

"Sla-, gooi-, trek en schop jouw heftigste Coronagevoel je lijf uit met authentieke videogames die tegen een stootje kunnen."

De meest emotionele deelnemers aan de wandeling, met de hoogste scores, wachtte een leuke prijs. Dit alles werd omlijst door authentieke Game-cosplayers en live gespeelde gametunes, ten gehore gebracht door concertpianist Gregory Kasanbesari.

European Hardware Awards

De uitreiking van de European Hardware Awards werden gefilmd in het NVGM. Deze jaarlijkse uitreiking wordt georganiseerd door De European Hardware Association. De organisatie bestaat uit 9 van de grootste onafhankelijke technologienieuws- en recensiesites van over het hele continent - met

een gecombineerd publiek van meer dan 22 miljoen technologie enthousiastelingen en influencers. Het was een eer om in 2021 locatie te mogen bieden aan de virtuele uitreiking van genoemde Awards.

Nationale Game Cultuurdagen

In November organiseerde het NVGM de Nationale Game Cultuurdagen. Tijdens dit tweedaagse evenement kwamen verschillende game developers aan het woord om te vertellen over hun ervaring met de game industrie. Ook gaven bekende sprekers lezingen over game- en fancultuur en werden er verschillende creatieve, game-gerelateerde





workshops aangeboden zoals, 'van pixel art maken' en 'Fortnite wapens maken'. 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.

Acties

Vakantiepas en Speelmeer

Zowel de Vakantiepas als het Speelmeer Paspoort zijn initiatieven waarbij boekjes met kortingsbonnen werden uitgedeeld aan kinderen in de regio. De kortingsbonnen zijn voor gezinnen die een centje minder hebben, zodat zij toch een uitje kunnen doen tijdens de zomervakantie. Het NVGM heeft ook in 2021 weer in deze boekjes gestaan.

Speelmeer on Tour

In de zomervakantie kwam ook het Speelmeer on Tour- evenement op bezoek bij het NVGM. Kinderen tussen de 9 en 12 jaar konden het museum bezoeken en interactief kennis maken met de geschiedenis van de videogames. Ze konden ook meedoen met een knutselactiviteit, een speurtocht en beweegwedstrijdjes.

Tripper

Het NVGM vanaf de zomer tot en met het einde van het jaar deelgenomen aan Tripper e-Commerce service. Het museum bood 25% korting op de entreprijs en kreeg de hoogste verzilvering van alle Tripper aanbieders (98%). Maar liefst 4.970 tickets werden verkocht en verzilverd.

Collectie

De collectie van het Nationaal Videogame Museum bestaat uit een kerncollectie van historische arcadekasten, gameconsoles en pc's en merchandise & gameart. Ook moederboards en vergelijkbare elektronica behoren tot de kerncollectie. Daarnaast bevat zij een belangrijke ondersteunende collectie.

De medewerker collectie is in 2021 gestart met het inventariseren en registreren van de totale collectie en deze van vaste standplaatsen te voorzien (op moment van schrijven zijn er 803 objecten geïnventariseerd en in Excel geregistreerd).

In de nabije toekomst krijgt hij hierbij steun van vrijwilligers die zich hebben opgegeven voor de werkgroep collectie. Vrijwilligers voeren de gegevens in het

speciaal voor het Nationaal Videogame Museum ontwikkelde registratiesysteem in (tevens ontworpen en op maat gemaakt voor het museum door vrijwilligers!).

Met behulp van dit systeem wordt de gehele collectie gearchiveerd en zal deze tegelijkertijd als feed dienen voor de website, de app die in ontwikkeling is en eventuele toekomstige audiotours.

De collectie van het NVGM is in het verslagjaar uitgebreid met 2 aankopen en 23 schenkingen.

Bruikleen

In 2021 heeft het NVGM twee arcadekasten aan Museum de Voorde in bruikleen gegeven voor de tentoonstelling 'STOER'. De bruikleen is verlengd tot de



zomer 2022. Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid in Hilversum heeft de Pac-Man arcadegame voor 1 dag geleend voor een van hun evenementen.

Netwerken van kennis

Op landelijk niveau heeft het NVGM lijntjes met het Nederlands Instituut Beeld en Geluid 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. Ook zijn er gesprekken gaande met het VGFN (Branchevereniging Videogames). Zo is er bijvoorbeeld overleg geweest tussen het NVGM en het VGFN over een onderzoek dat deze laatste in 2021 heeft gedaan naar het gamegedrag van kinderen. Dit jaarlijkse onderzoek is afgenomen bij 1.081 Nederlandse ouders tussen de 25 en 60 jaar oud, met een kind tussen de 4 en 17 jaar oud. Uit het onderzoek blijkt dat ouders beter op de hoogte zijn van het gamegedrag van hun kinderen én meer inzage hebben in uitgaven van

hun kinderen in de games die zij spelen. Aan de andere kant hebben meer ouders moeite met het handhaven van afspraken die zij met hun kinderen hebben gemaakt. Het Nationaal Videogame Museum wil van deze kennis gebruik maken in zijn educatieve aanbod en voorlichting richting ouders.

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. Zo kwam de Embracer Group in 2021 op een 'fieldtrip' naar Zoetermeer om met het NVGM in gesprek te gaan over ontwikkelingen op videogame gebied. De Embracer Group AB is een Zweedse holding voor videogames en media, gevestigd in Karlstad. Daarnaast is de directeur van het NVGM voornemens het NVM in Texas te bezoeken voor kennisuitwisseling.

Een brede basis voor het educatieprogramma voor het basisonderwijs is gelegd door middel van de samenwerking met het Technasium uit Gent. Hierbij heeft het Nationaal Videogame Museum de complete beschikking gekregen over de door het Technasium ontwikkelde educatielijn. Deze educatielijn is nog voor de coronapandemie getest tijdens projecten en workshops met Zoetermeerse scholen. Het ligt in de bedoeling om deze samenwerking in 2022 weer op te pakken.

In het verslagjaar bezocht de directeur van het NVGM het Congres van de Stichting Museum Zaken. Stichting Museum



Zaken is een in 2018 opgerichte culturele stichting ter bevordering van de onderlinge samenwerking van erfgoedinstellingen. Zij focust zich op het organiseren van congressen waar kennis-

spreiding en onderling contact tussen museale toezichhouders en directies centraal staat. In 2021 was het thema: *'Exclusief of Inclusief?'*



Bedrijfs- en kinderfeesten

Bedrijfsfeesten

Het NVGM is populair voor het houden van bedrijfsuitjes (lokale en bovenlokale bedrijven). In 2021 werden er in dit kader 24 boekingen gedaan, waarvan er - vanwege Corona - maar 12 hebben kunnen plaatsvinden.

Deze uitjes lopen uiteen van bedrijfspresentaties van de jaarcijfers, inclusief lunch met een aansluitend bezoek om te gamen tot een exclusief bezoek aan het museum met rondleidingen en diner.

Kinderfeestjes

Het museum biedt een vast arrangement voor (verjaardags)feestjes voor groepen kinderen, eventueel inclusief lunch in onze museumrestaurant en natuurlijk urenlang game-plezier!

Ondanks de coronalockdown zijn er in 2021 in totaal 189 feestjes georganiseerd, voor kleine groepjes van 6 kinderen tot grote groepen van 16 man. Een aantal van deze feestjes zijn herhaalbezoeken van ouders die zeer tevreden waren over hun feestje in 2020.

Aantal kinderfeestjes in 2021:

juni	19 feestjes	194 bezoekers
juli	29 feestjes	261 bezoekers
augustus	4 feestjes	34 bezoekers
september	37 feestjes	321 bezoekers
oktober	41 feestjes	371 bezoekers
november	50 feestjes	470 bezoekers
december	9 feestjes	80 bezoekers

Digitalisering

Social media

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. Het NVGM heeft in 2021 geprobeert meer actief te zijn op verschillende social media kanalen. Er is dan ook groei te zien t.o.v. de cijfers in 2020.

Website

53.229 unieke bezoekers

Facebook @NationaalGameMuseum

4.873 likes

Instagram @nvgmuseum

1.222 volgers

Twitter @nvgmuseum

398 volgers

Media aandacht

Directeur Hasan Tasdemir was te gast bij Met Nerds om Tafel, een wekelijkse nerdy podcast (audioprogramma te beluisteren via internet) waarin de hosts in gesprek gaan met een gastnerd over verschillende leuke onderwerpen. In aflevering 13 van seizoen 10 (uitgekomen op 24 november 2021) was het Hasan's beurt om te vertellen over hete sauzen en natuurlijk: het museum!



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 2021 heeft het museum plaats geboden aan:

- 13 MBO stages
- 1 maatschappelijke stage VMBO
- 3 werkervaringsplekken

Organisatie

De organisatie van het Nationaal Videogame Museum wordt aangestuurd door een directeur. De directeur legt verantwoording af aan een bestuur en werkt samen met een klein aantal vaste medewerkers en een pool van vijftig vrijwillige medewerkers, waarvan er twintig zeer actief betrokken zijn. Het museum biedt plaats aan zeven tot maximaal tien stagiairs. Incidenteel worden er ZZP-ers van buiten aange-trokken.

Het Nationaal Videogame Museum had in 2021 de volgende personele bezet-ting:

- Directeur
44 uur (1,3 fte)
- Leidinggevende kassa/horeca
36 uur (1 fte)



- Mdw communicatie en marketing*
32 uur (0,9 fte)
- Mdw administratie en klantenservice
24 uur (0,66 fte)
- Hoofd facilitaire dienst
40 uur (1,1 fte)
- Mdw technische dienst**
9 uur (0,25 fte)
- Mdw technische dienst
13 uur (0,36 fte)
- Algemeen mdw
20 uur (0,55 fte)
- Mdw collectie
32 uur (0,9 fte)

De kassa- en horecamedewerkers zijn eveneens betaalde oproepkrachten. In 2021 is de ZZP-er Jouetta van der Ploeg van Jout Cultureel Advies van buitenaf aangetrokken om aanpassin-gen in beleid en uitvoering ten behoeve van de beoogde museumaccreditatie te begeleiden en vorm te geven en als sparringpartner voor de directeur en de organisatie te fungeren. Ook is financi-eel adviseur Wim Kappers als externe betrokkene voor de financiële adminis-tratie en het voorbereiden van de jaar-rekeningen bij het NVGM betrokken.

In 2022 zijn de volgende wijzigingen in het bestaande personeelsbestand doorgevoerd:

- * De mdw communicatie en marketing heeft een nieuwe functieomschrij-ving gekregen en is nu projectleider algemeen.
- ** Mdw technische dienst krijgt in de nabije toekomst uitbreiding van uren en verantwoordelijkheden.

Door het verkrijgen van gemeentelijke subsidies voor 2022 heeft het NVGM nieuwe medewerkers aangetrokken.

Nieuwe functies binnen het museum in 2022:

- Operationeel Manager
32 uur (0,9 fte)
- Hoofd Magazijn
28 uur (0,8 fte)
- Hoofd Educatie
32 uur (0,9 fte)

Het museum heeft inmiddels zijn medewerkers ingeschaald in de BBRA Schaal 1 juli 2021. Mogelijk dat in de toekomst wordt gekozen voor het verzelfstandigen van organisatieonderdelen, zoals het museum café en de museumwinkel. Als dat aan de orde is zullen ook de

CAO's van deze verzelfstandigde organisatieonderdelen van toepassing zijn, dus de Horeca CAO en de Gebra CAO (Gemengde Branche).

Bestuur

Het Nationaal Videogame Museum heeft een bestuur dat toeziet op de doelrealisatie van de organisatie. De bestuursleden zijn onbezoldigd. Bestuurslid Irene Basjike is in 2021 aangewezen om als vertrouwenspersoon van het personeel en vrijwilligers op te treden.

In 2022 hebben de bestuursleden een zittingstermijn gekregen en zullen de statuten van het NVGM worden aangepast.



	Functie	Naam	Benoeming	1e verlen- ging	2e verlen- ging	Aftreding
1	Voorzitter	Marinus Johannes Kuyvenhoven	2016	2019	2022	2025
2	Secretaris	Irene Basilike Lekkas	2020	2023	2026	2029
3	Penning- meester	Irvin-Paul Fanyete	2020	2023	2026	2029

ANBI Status/Code Cultural Governance/Ethische Code voor musea/Fair Practise Code

De ANBI Status wordt aangevraagd zodra de jaarrekening van 2021 gereed is. Het NVGM hanteert inmiddels de Code Cultural Governance voor goed, verantwoord en transparant bestuur. Ook past het de Ethische Code voor musea toe. Deze Code is de basis voor de beroepsethiek in de museale sector in Nederland. Tevens werkt het museum met de Fair Practice Code.

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 betaalt op basis van een meerjarige bruikleenovereenkomst. De directeur van het museum is tevens directeur van Playworks B.V.. Het museum beoogt op termijn alle collectieonderdelen van het bedrijf aan te kopen. Het museum neemt dus diensten af van een aan het museum gelieerde partij. Om de schijn van ongewenste belangenverstrengeling te voorkomen is er in het verslagjaar een document opgesteld, ondertekend door een bedrijfsjurist.

Vrijwilligers

Het werken met vrijwilligers is een bewuste keuze. Het Nationaal Videogame Museum staat midden in de samenleving en de vrijwilligers zorgen voor de verbinding. Vrijwilligers vormen de pijler van de organisatie en zijn onmisbaar.

Om het vrijwilligerswerk een duidelijk kader te geven, is er in 2022 een vrijwilligersovereenkomst opgesteld, waarin de rechten en plichten van de vrijwilliger zijn vastgelegd.

De coördinatie en aansturing van het vrijwilligerswerk zijn gericht op een zo goed mogelijke integratie van de vrijwilligers binnen de organisatie. De in 2022 aangestelde operationeel manager is

verantwoordelijk voor het beleid en de organisatie van het vrijwilligerswerk. Hij krijgt hierbij ondersteuning van een vaste medewerker die de leiding heeft over de betreffende 'werkgroep'.

Er is inmiddels een handboek vrijwilligers beschikbaar, waarin opgenomen:

- vrijwilligersovereenkomst
- aanmeldformulier
- formulier voortgangsgesprek
- declaratieformulier
- formulier eindgesprek



Cultureel ondernemerschap

Vrienden van het NVGM

De groep *Vrienden van het Nationaal Videogame Museum* is in 2020 gestart ter ondersteuning van het museum en heeft inmiddels circa 60 leden. De groep bestaat uit mensen die het museum een warm hart toe dragen. Het is de bedoeling om deze groep op termijn een eigen juridische identiteit te geven. Een van de ideeën is dat deze Vrienden op termijn een rol kunnen gaan spelen bij grote tentoonstellingen. Daarnaast worden regelmatig speciale Vriendenavonden georganiseerd, als ook excursies. De betrokkenheid van Vrienden uit stad en land is van grote waarde voor het Nationaal Videogame Museum.

In 2021 had het NVGM 66 Vrienden.

Zonder subsidie redden de meeste musea het niet. De vaste kosten om de collectie te bewaren en de huis- en organisatiekosten te dragen kunnen niet uit de markt gehaald worden. Het NVGM heeft in 2021 relatief veel eigen inkomsten uit entreegelden en horeca- en winkelverkoop binnengehaald. Toch wegen deze inkomsten nog niet op tegen de kosten.

Toekomstwens

Een belangrijke toekomstwens van het museum is een grotere locatie om de voorziene uitbreiding van het museum te kunnen accommoderen. De huidige ruimte is hiervoor te beperkt en vooralsnog slechts tijdelijk. De ambitie hierbij is om te groeien naar een 150.000+ museum. Het doel is om het NVGM tot

een totaalconcept te maken, met onder meer:

- een professionele museumfunctie;
- een Nationaal Game Kenniscentrum;
- een Nationaal Videogame archief;
- een eSports arena;
- een Videogame Academy voor jong en oud;
- een gamebeurs en -evenementenlocatie

Cruciaal daarvoor is een vaste en goed bereikbare locatie. Om deze ambitie te kunnen realiseren is vooralsnog structurele ondersteuning van de Gemeente nodig. Op den duur kan de subsidie naar verwachting worden afgebouwd. Inmiddels lijkt er een voorkeur te zijn voor een interessante locatie in de binnenstad, waarbij de aanzuigende werking van het Nationaal Videogame Museum voor het Stadshart niet verloren gaat. Sterker nog, deze locatie zal het positieve effect van het museum op het Stadshart zelfs vergroten en het gewenste speelse karakter van de stad versterken.



PLAYER ONE READY?