XPEXCT
EXCITE
PERIENCE
EXPERTS



NATIONAAL VIDEOGAMEMUSEUM

CONCEPT HERINRICHTING

23 JANUARI 2024

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

CARROUSELPRESENTATIE

- Doel
- Voor wie?
- Concept
- Programmering
- Ruimtevraag
- Aansluiting beleid
- Uitstraling
- Fasering

Tijdelijke locatie
Vanaf 3 februari 2024
Voormalige ABN-AMRO gebouw





Nieuwe locatie
Voormalige De Voorde en Happy Italy



Oude locatie
Bezoekersaantal 320.000
Van 2018 tot 2023
Voormalige V&D locatie

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

WAT WILLEN WE BEREIKEN?

Het museum neemt je mee in de wereld van videogames en laat je ervaren dat games een steeds grotere rol spelen in de maatschappij en de wereld waarin we leven.



XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

WAAROM?

- Gamen zorgt voor verbinding (tijdens gamen is iedereen gelijk).
- Gaming en de game-industrie maakt een enorme ontwikkeling door en speelt een steeds grotere rol in het leven van mensen.
- Wij willen bijdragen aan een genuanceerd beeld over gamen, het museum laat bezoekers ervaren dat games een positieve rol in de wereld kan spelen.
- Het NVGM past bij een New Town zoals Zoetermeer.

totaalbeleving

alles is speelbaar

laagdrempelig

veel aanbod

activerend

toen & nu & toekomst

educatie

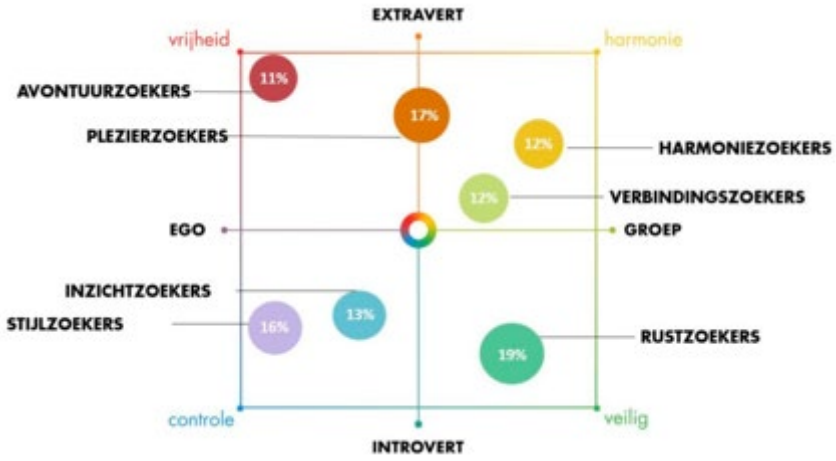
breed en divers publiek

eigenheid NVGM

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

VOOR WIE?

- Werken met persona's
- Klankbordgroep
- Niet gekoppeld aan leeftijden, wel aan recreatief gedrag (wat doet iemand in zijn vrije tijd?)
- Vervolg: persona's koppelen aan persona's citymarketing



XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

VOOR WIE?

- CASUAL GAMER: DANI



- RETRO GAMER: LUDO



- NEW GAMER: LIES



- HARD CORE: KIM



XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

ONDERWIJS

Het nieuwe museum betrekt alle doelgroepen uit het onderwijs.

- Alle basisscholen van Zoetermeer
- Voortgezet Onderwijs uit Zoetermeer en regio
- Hoger onderwijs uit Nederland

WAT GAAN ZIJ BELEVEN?

Een bezoek aan het Nationaal Videogame Museum is een spel

... waarbij bezoekers nieuwe werelden ontdekken











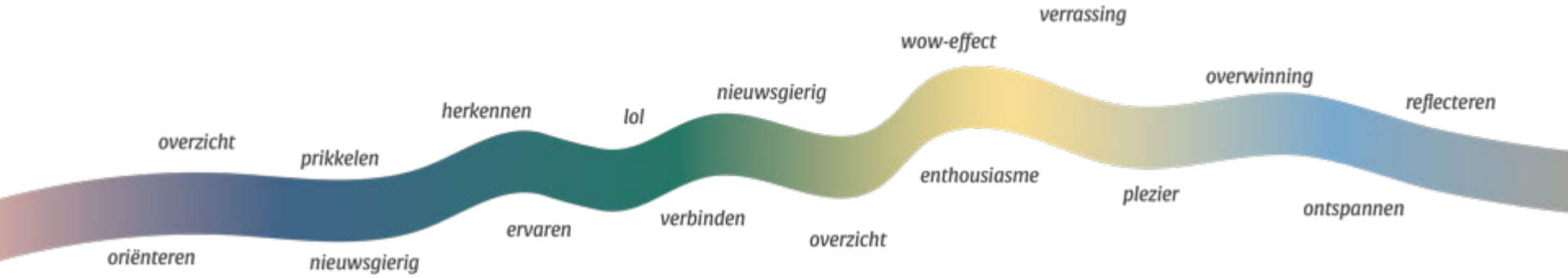
TOTAALGAME

- Iedereen krijgt een eigen polsband.
- Timeline als **tutorial** (handleiding voor gamen)
- In werelden kun je gewonnen punten inzetten, en speel je **specifieke uitdagingen**
- Eindgame (de eindbaas verslaan), verleiding voor **herhaalbezoek**



XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

ERVARING



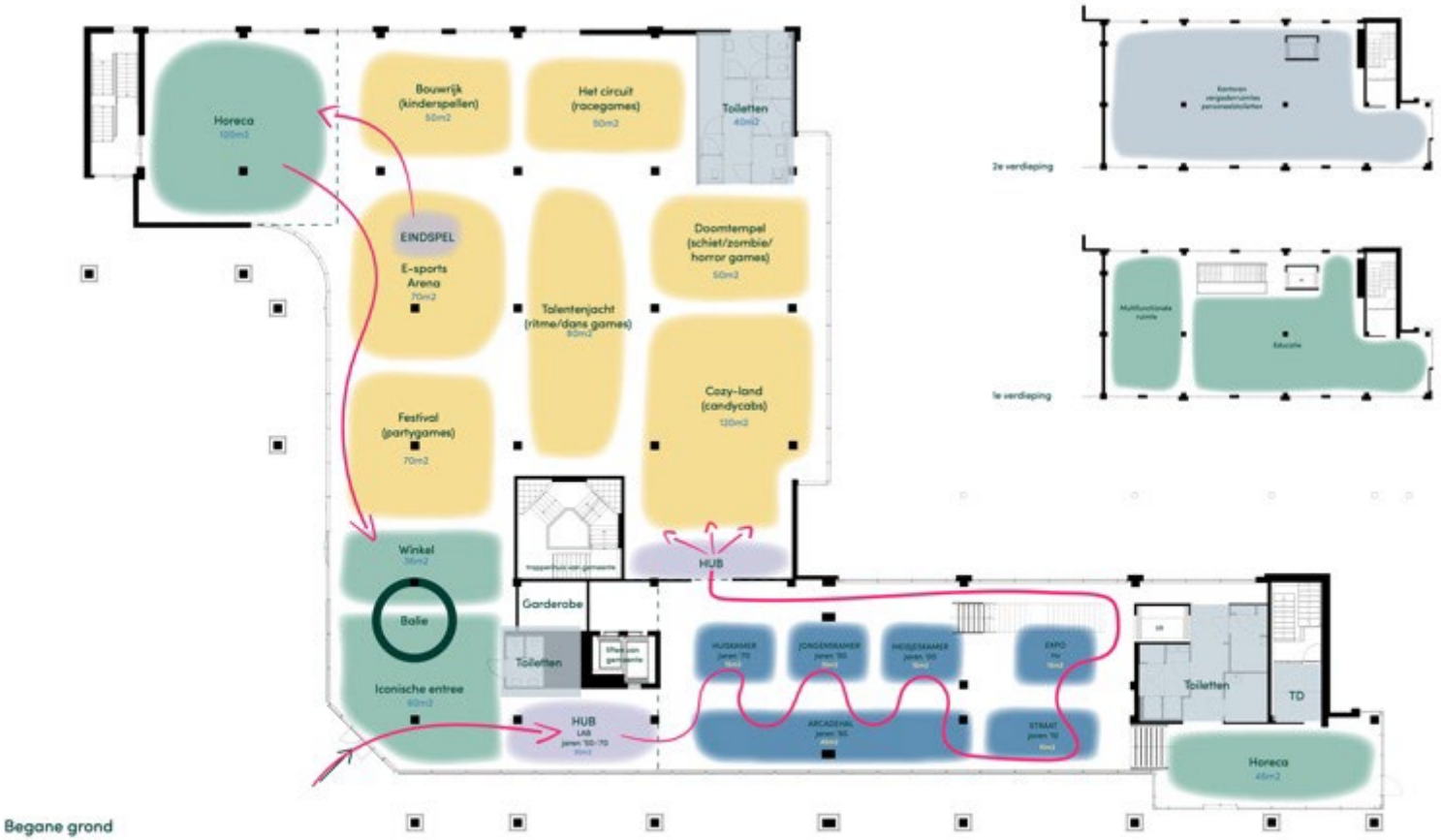
0	1	2	3	4	5	6
Entree	Timeline	Timeline	Overgang	Werelden	Werelden	Cooling down
Binnenkomst	Warming-up	Tutorial			Eindspel	Winkel | Horeca

TIMELINE

WERELDEN

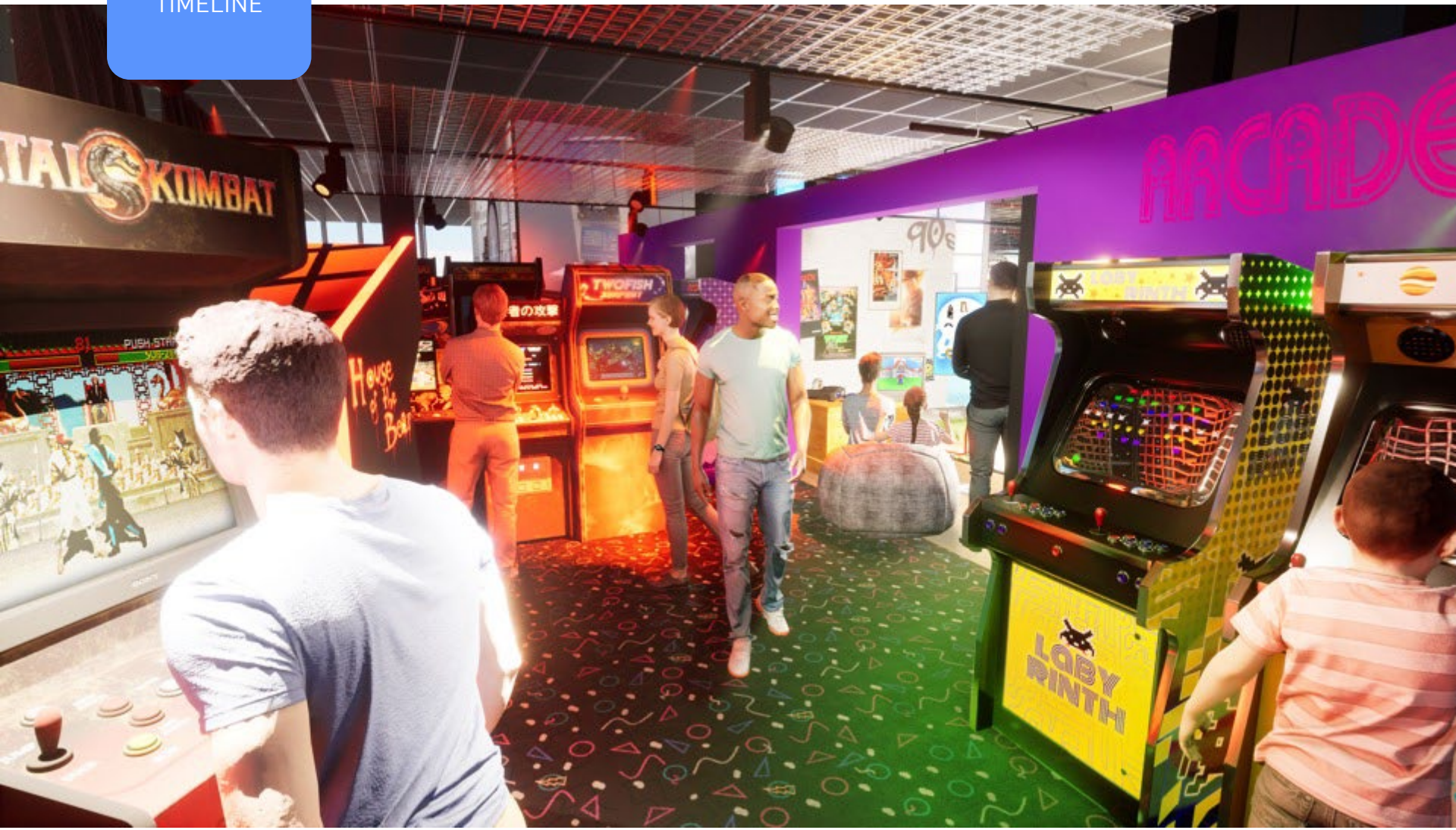
XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

VLEKKENPLAN EN ROUTING



PLATTEGROND VIDEOGAME MUSEUM
Schaal 1:50

TIMELINE



WERELDEN

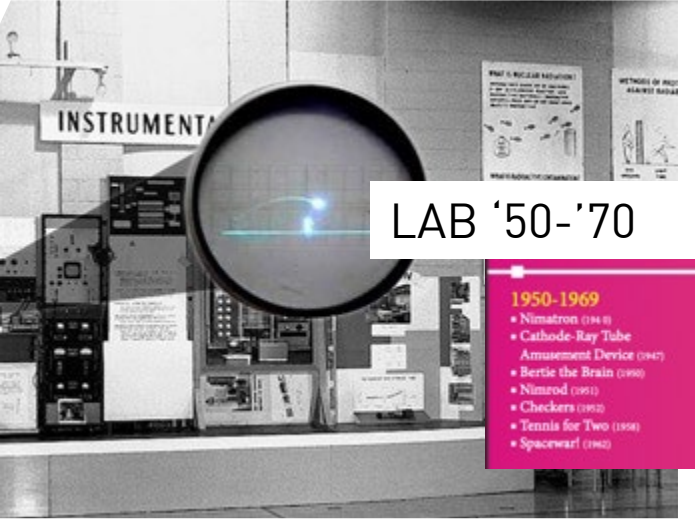


XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

TIMELINE: VAN TOEN NAAR NU

De ontwikkeling van de videogames : van de eerste games ontwikkeld op universiteiten tot de eerste games voor PC's, van de huis- en slaapkamer naar de arcadehallen en weer terug en van consoles naar online en de straat.

- Lab '50-'70 | Huiskamer '70 | Arcadehal '80 | Jongenskamer '90 | Meisjeskamer '00 | Straat '10
- Je groeit mee met de ontwikkelingen van de videogames
- Je speelt spellen van toen en leert leuke weetjes over de geschiedenis van gaming



LAB ‘50-’70

1950-1969
- Nimatron (1940)
- Cathode-Ray Tube Amusement Device (1947)
- Bertie the Brain (1950)
- Nimrod (1951)
- Checkers (1952)
- Tennis for Two (1958)
- Spacewar! (1962)



HUISKAMER ‘70



1970
- Magnavox licenseert Ralph Baer's televisie game

1971
- Computer Space ontwikkeld door Nolan Bushnell en Ted Dabney

1972
- Pong arcade van Atari
- Magnavox Odyssey

1973
- Taito, Midway en Williams stappen in de videogame business
- Pong-Tron arcadegame (Sega)
- Maze (ook wel Maze War genoemd)

1974
- Gran Trak 10 (Atari) eerste autorace arcade game (en eerste met een stuur)

1975
- Thuisversie Pong van Atari
- Namco stapt in de videogames business
- Gunfight (Taito) eerste videogame die een microprocessor gebruikt

1976
- Fairchild Channel F eerste console die gebruik maakt van cartridges (verwisselbare games)

1977
- Mattel LED-gebaseerde handheld videogames
- Apple II computer
- Commodore PET
- Atari VCS 2600 8-bit
- Block Yard
- Color TV-Game 6

1978
- Othello is de eerste arcade game van Nintendo
- Space Invaders arcade game (Taito)
- Philips Videopac G7000

1979
- Capcom wordt opgericht in Japan
- Microvision
- Activision wordt opgericht
- Texas Instruments TI-99/4
- Atari 400/800



ARCADEHAL ‘80





1980
- Pac-Man arcade game (Namco)
- Mattel Intellivision
- Nintendo Game & Watch
- Sinclair ZX80

1981
- BBC Micro
- 1981 Donkey Kong arcade game
- IBM Personal Computer 5150

1982
- Vectrex console/ mobiel
- CBS Colecovision
- Sinclair ZX Spectrum
- Commodore 64 (C64)

1983
- Dragon's Lair (Cinematronics)
- MSX home-computers van diverse merken
- SG-1000
- Videogame crash

1984
- Apple Macintosh
- Tetris eerste speelbare versie gemaakt door Aleksej Pazjitnov
- Family Computer (Nintendo) uit-gebracht in Japan

1985
- MSX2 8-bit homecomputers
- Nintendo Enter-tainment System (NES)
- Super Mario Bros. (NES) eerste deel van de serie

1986
- Atari 1040ST
- Sega Master System
- The Legend of Zelda (NES) eerste deel van de serie

1987
- Metal Gear (MSX2)
- Commodore Amiga 500 (A500)
- NEC PC-Engine
- Street Fighter
- Final Fantasy (NES)

1988
- NEC CD-ROM² uitbreiding voor PC-Engine

1989
- Nintendo Game Boy handheld
- Atari Lynx
- Sega Mega Drive (Genesis in de V.S.)



JONGENSKAMER ‘90





1990
- Super Nintendo Entertainment System (Snes)
- SNK Neo Geo MVS
- SNK Neo Geo AES

1991
- Philips CD-i
- Sega Game Gear
- MSX turbo R laatste MSX (Panasonic)

1992
- Atari Falcon
- Commodore Amiga 1200
- Wolfenstein 3D
- Super Mario Kart (Snes)

1993
- Fifa International Soccer (Sega Mega Drive)
- Atari Jaguar

1994
- Sega Saturn
- Sony PlayStation (PS/PS One)

1995
- Nintendo Virtual Boy eerste vol-waardige vr-bril

1996
- Pokemon Red (Game Boy)
- Tomb Raider (Lara Croft)
- Nintendo N64 64-bit

1997
- GoldenEye 007 (N64)
- Grand Theft Auto (GTA)

1998
- Unreal first-person shooter
- Game Boy Color
- Sega Dreamcast

1999
- SNK Neo Geo Pocket Color

2000
- Sony PlayStation 2 (PS2)
- The Sims (Windows)
- Cloud Gaming voor het eerst gedemonstreerd op de E3 in de V.S. door het bedrijf Game Cluster
- Esports (electronic sports) wordt officieel

2001
- Nintendo GameCube
- Microsoft Xbox het debuut in de consolewereld
- Halo: Combat Evolved (Xbox)
- Nintendo Game Boy Advance (GBA)

2002
- Steel Battalion (Xbox)

2003
- Steam
- Introductie Europees leeftijdsclassificatiesysteem voor videogames PEGI (Pan European Game Information) ESRB in de V.S.

2004
- World of Warcraft (WoW) Blizzard Entertainment (PC/Mac)
- Nintendo DS
- Sony PlayStation Portable (PSP)

2005
- Guitar Hero (PS2)
- Microsoft Xbox 360

2006
- Nintendo Wii console
- Sony PlayStation 3 (PS3)

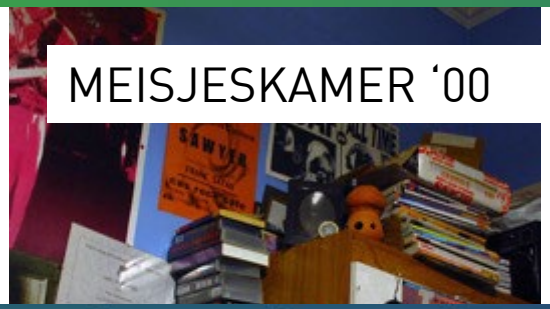
2007
- Games for Windows – Live (Windows versie van Xbox Live)

2008
- LittleBigPlanet (PS3)

2009
- League of Legends (Windows) multiplayer online battle arena videogame



MEISJESKAMER ‘00





2010
- Sony PlayStation Move motion controller voor PS3
- Microsoft Kinect motion controller voor Xbox 360

2011
- Nintendo 3DS handheld
- Sony PlayStation Vita
- Minecraft (Android, iOS, Windows)
- Twitch (Amazon) video game live streaming service

2012
- Nintendo Wii U console
- Candy Crush Saga (Android, iOS, Windows)
- Oculus Rift virtual reality headset

2013
- Sony PlayStation 4
- Happy Bird (Android, iOS)
- Microsoft Xbox One
- Fortnite (Epic Games)

2014
- Amiibo (Nintendo) figurines van Nintendo met NFC-functies

2015
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Windows) laatste Metal Gear game door Hideo Kojima

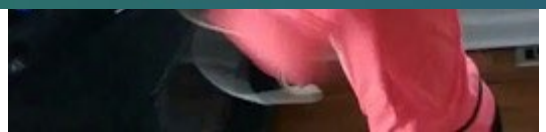
2016
- Nintendo Entertainment System Mini (NES Mini)
- Pokemon GO (iOS, Android)

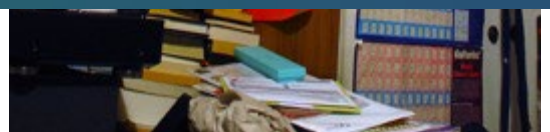
2017
- Super Nintendo Entertainment System Mini (Snes Mini)
- Nintendo Switch

2018
- C64 Mini

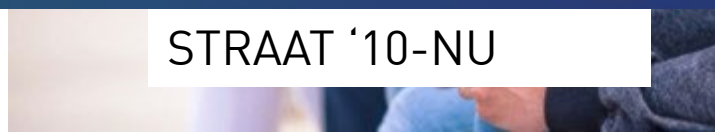
2019
- Sega Mega Drive Mini

2020 - nu
- Sony PlayStation 5
- Microsoft Xbox Series
- Game & Watch: The Legend of Zelda
- Steam Deck (Valve)
- Sony PlayStation VR2 virtual reality headset





STRAAT ‘10-NU



XPEX EX PERIENCE EXPERTS

WERELDEN: BETREED EEN NIEUW UNIVERSUM

Na de Timeline groeit de wereld van de videogames uit tot een nieuw universum. Je ontdekt er schiet-, zombie- en horrorgames, racegames, ritmes- en dansgames, E-sports, Candy Cabs, kinderspellen en partygames.

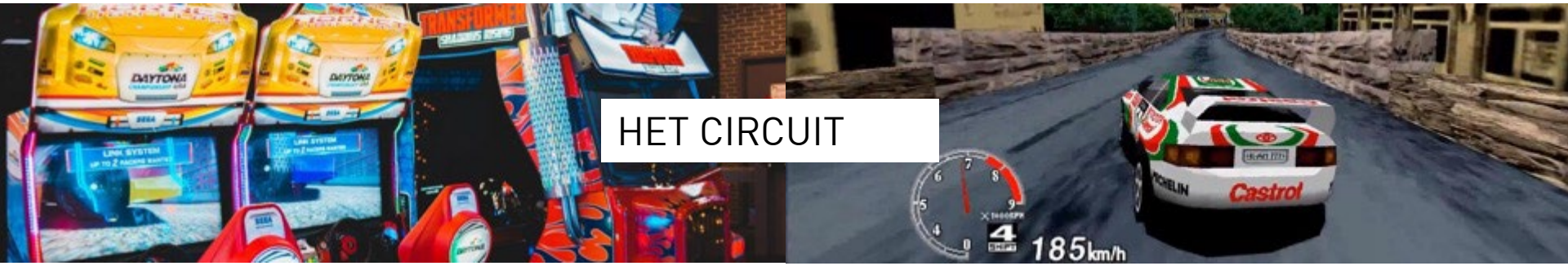
- Doom Tempel | Het Circuit | Cozyland | Festival | Talentenjacht Bouwrijk | Arena
- Inhoudelijke verdieping en leuke weetjes over het genre
- In de werelden word je uitgedaagd om (alleen of met je party) een eindspel te spelen die van het museumbezoek een spel maakt


DOOMTEMPEL


COZYLAND


TALENTENJACHT
Happy
GOOD
Jazzy
OK
Crazy
PERFECT


FESTIVAL


HET CIRCUIT
DAYTONA
TRANSFORMER
Castrol
185km/h


BOUWRIJK


E-SPORTS ARENA
PENTAKILL!

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

INFORMATIELAGEN

1) Introducerende informatielaag

Een korte film met duiding en verdieping.

2) Informatielaag per kast

Bij het activeren met polsbandje verschijnt informatie naast de kast. Dit kan een ‘weetje’ zijn of een instructie voor ingewikkelde spellen.

3) Activerende laag

Voorbeeld wereld *Talentenjacht*: Bezoekers kunnen cosplay attributen aantrekken en na gebruik weer terug hangen.



PROGRAMMERING

- Wisselende tentoonstellingen (herhaalbezoek, aansluiting bij nu)
- Educatieplein | onderwijsgroepen, cursisten inburgering
- De Gamefabriek | (jongeren) communities GameNest, professionals, amateurs, technische opleidingen, wetenschappers
- De Grote Arena | commerciële verhuur

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

WISSELTENTOONSTELLING

- Aansluiting op TIMELINE (van jaren ‘10 naar NU)
- Actuele en specifieke onderwerpen: hier kun je je visie vormen op de toekomst van gaming
  - Thematische invulling (inspelen op actuele thema’s zoals gaming in de zorg, gameverslaving etc)
  - Toekomstgerichte ontwikkelingen (AI / VR)
- Aanvullend op de thema’s op het Educatieplein
- (Duurzame) samenwerking met bijv. OXO (Malaga)







XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

HET EDUCATIEPLEIN

- Plenaire ruimte
- Sportschool
- Mediatheek
- Huiskamer
- Edutainment Hal
- Serious gaming





DE GAMEFABRIEK

- Makerspace waar techniek centraal staat
- Zoetermeer ICT stad
- Plek voor GameNest (jongeren), start-ups, wetenschappers, amateurs, maar ook bezoekbaar voor publiek (nu al: pilots Chroomstraat)
- Informatie over nieuwe toepassingen mbv gaming, ‘de achterkant van de kast’

DE GROTE ARENA

- Live gaming events
- Vaste inrichting met PC’s, toernooi set-up
- Commerciële verhuur
- Samenwerking met lokale plekken zoals Stadstheater





XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

TAKE AWAY

- Gamen heeft veel positieve aspecten (creativiteit, vaardigheden, doorzetting, concentratie, kennis, sociale effecten).
- Games spelen een steeds grotere rol spelen in de maatschappij en de wereld waarin we leven.

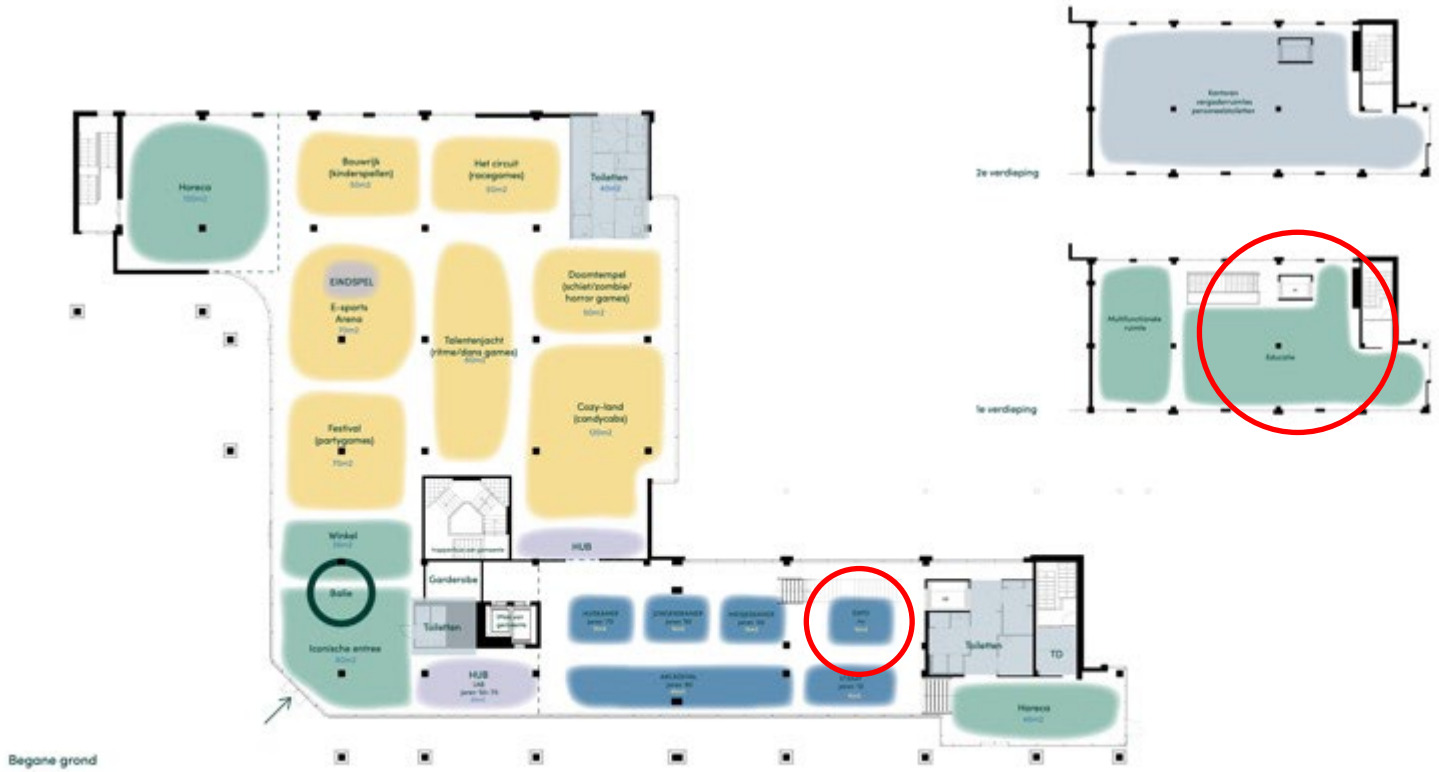
→ Het museum neemt je mee in de wereld van de videogames en laat je ervaren dat games een positieve rol in de wereld kan spelen.

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

RUIMTEVRAAG

- De basisvariant van het nieuwe museum ‘past’ maar er moeten keuzes gemaakt worden in de programmering, hierdoor is er **geen groei** mogelijk.
- Stadhuisplein 21+22 : maximaal vermogen 70-100k bezoekers (incl avond openstellingen), NVGM ziet potentie naar **ca. 150.000 bezoekers.**

— Programmering van belang om het onderwerp actueel en relevant te houden, voor kwaliteitsontwikkeling en commerciële activiteiten.
— Bij meer ruimte kunnen we de collectie bovendien optimaal tonen, meer verdieping en speelbare kasten, betere doorstroom.
— Bij meer ruimte optimale toegankelijkheid voor programma’s met speciale kasten (voor fysieke beperking)



PLATTEGROND VIDEOGAME MUSEUM
Schaal 1:50

XPEX EX PERIENCE EXPERTS

WAT ZIJN DE MOGELIJKHEDEN?

Onderzoeken op welke manieren er meer ruimte kan worden gerealiseerd:

- Markt 10 / meenemen in tender
- Uitbreiding binnen Happy Italy / verdiepingsvloer
- Stadhuistransformatie / kantoren
- Uitbreiding horecaplein

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

AANSLUITING BELEID

- Cultuurvisie 2030 (programmalijn 1, 4, 5, 6, 7, 8)
- Visie Zoetermeer 2040 (hoogwaardig cultuuraanbod, stad van innovatie, volwaardige regiostad, diversiteit in cultuur)
- Visie Binnenstad 2040(bruisende binnenstad, plek voor ontmoeting/uitgaan/kunst&cultuur, bezoekersaantallen vergroten)
- City Marketing (dezelfde doelgroepsegmentatie, ‘maakbaar’, ‘actief’, ‘speels’, aansluiting bij identiteit Zoetermeer als New Town)

XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

UITSTRALING

- **Gevel en uitstraling van het gebouw** magneet-effect en betrekt bezoekers van de binnenstad op positieve wijze.
- Kans: **uitgaanspubliek** betrekken op speelse wijze, ter voorkoming van negatief gedrag.
- **Communicatietraject -** veel aanknopingspunten voor publieksactivatie.



XPEX
EX
PERIENCE
EXPERTS

AANDACHTSPUNTEN

- **Duurzaamheid** en toegankelijkheid optimaal meenemen in ontwerp.
- Betrekken van Zoetermeerse **Toegankelijkheidsraad**. Inwoners/bezoekers met beperking zowel gebouw- als speeltoegankelijkheid bieden. Zowel jong als oud.
- Accreditatie: **museumstatus** in aanvraag.

Toegankelijkheidsraad
ZOETERMEER

GEREGISTREERD MUSEUM



FASERING 2024/2025

XPEX EXPERIENCE EXPERTS

2024	
Q3	Financieringsbeslissing gemeente
Q4	**Start ontwerpfase**
2025	
Q1	Afronding Voorlopig Ontwerp | Begroting inrichting | Uitwerken bestekken en selectieleidraden aanbesteding
Q2	Aanbesteding, gunning verbouwing | Start Definitief Ontwerp inrichting

FASERING 2025/2026

XPEX EXPERIENCE EXPERTS

2025	
Q3/Q4	Start off-site bouw/inkoop inrichting | **Start verbouwing**
Q4	Afronding bouwkundig/installatie werkzaamheden | Start bouw | Start verhuizing
2026	
Q1	Oplevering inrichting | Test- en aanpasperiode
Q1	Opening

XPEXCT
EXCITE
PERIENCE
EXPERTS



DANK U WEL VOOR DE AANDACHT!