

Characters in Sieberdam

Hieronder worden enkele objecten ('characters') in Sieberdam aangegeven. Deze characters kunnen een passieve of actieve rol spelen in concrete vakinhoudelijke simulaties. Zo kan een onderneming in Sieberdam een rol zijn die door een groepje studenten wordt gespeeld. Een rol kan ook door een docent of door een externe deskundige worden gespeeld. Elk karakter dat een passieve of actieve rol speelt staat in de adressenlijst (yellow pages) van Sieberdam. De ontwerper van een concrete simulatie (docent) kan besluiten dat een karakter ook op de kaart moet staan. Dan wordt zo'n karakter toegankelijk zowel vanuit de adressenlijst als vanuit de kaart.

Een deel van Sieberdam is openbaar toegankelijk. Voor deelname aan een concrete simulatie geldt vanzelfsprekend een afgeschermd omgeving.

Het **gemeentehuis** kan bijvoorbeeld een rol spelen bij simulaties die (mede) betrekking hebben op lokale ambtelijke dan wel politieke besluitvorming, gemeentelijke regelgeving en -handhaving e.d.

Het **gerechtsggebouw** is een mogelijke passieve informatiebron en een mogelijk actieve rol in simulaties waarin formele juridische procedures spelen.

De **Sielre sluis** is een stukje infrastructuur, dat in verschillende situaties een actieve rol kan worden.

Molen Voorspoed kan als infrastructuur, als monument, maar bijvoorbeeld ook als onderneming worden gebruikt.

Voor de **beide bruggen** (spoor- en verkeersbrug) geldt hetzelfde als voor de Sielre sluis: infrastructuur, waar van alles mee kan gebeuren.

Coffeeshop LIG is een voorbeeld van een kleine onderneming, die in allerlei verbanden in verschillende (academische) disciplines betekenis kan hebben.

Sieberdam start in 2004 met een basisverzameling van zo'n tachtig characters, die naar believen in concrete simulaties kunnen worden ingezet. In de loop der tijd ligt uitbreiding - op basis van het beheersreglement - voor de hand.

