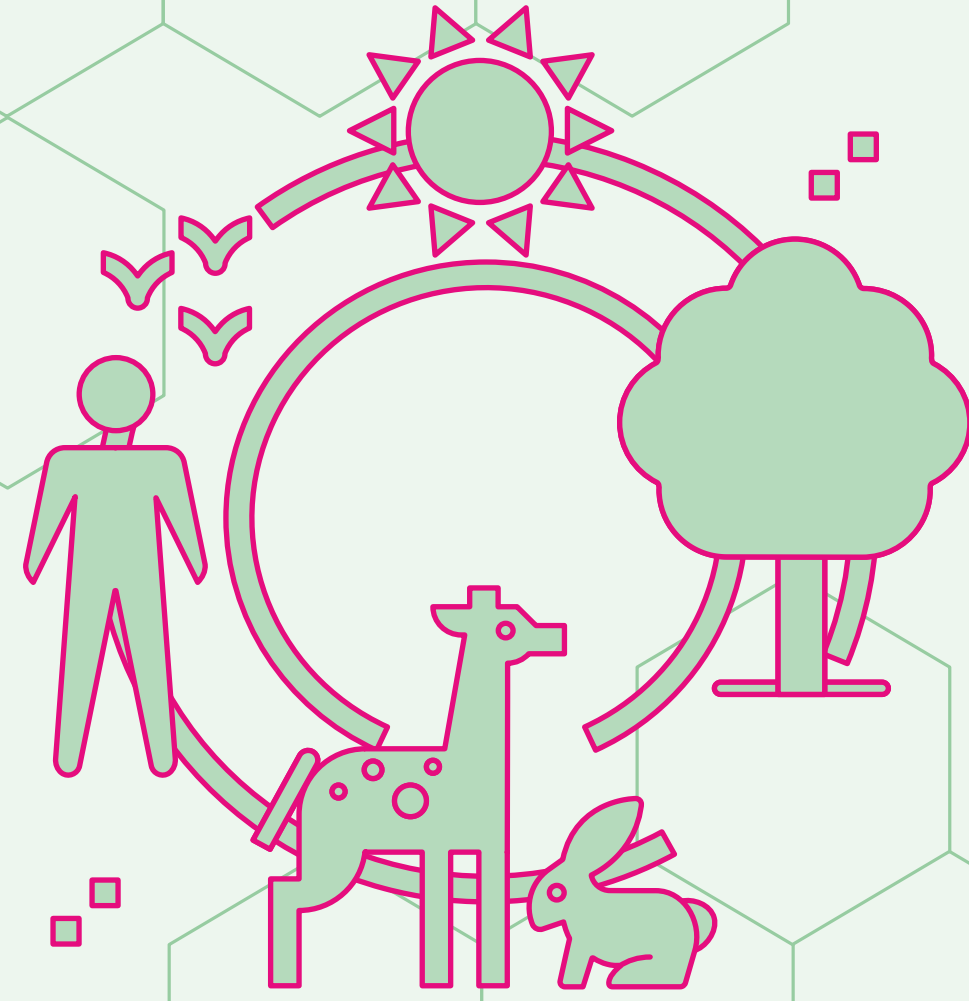


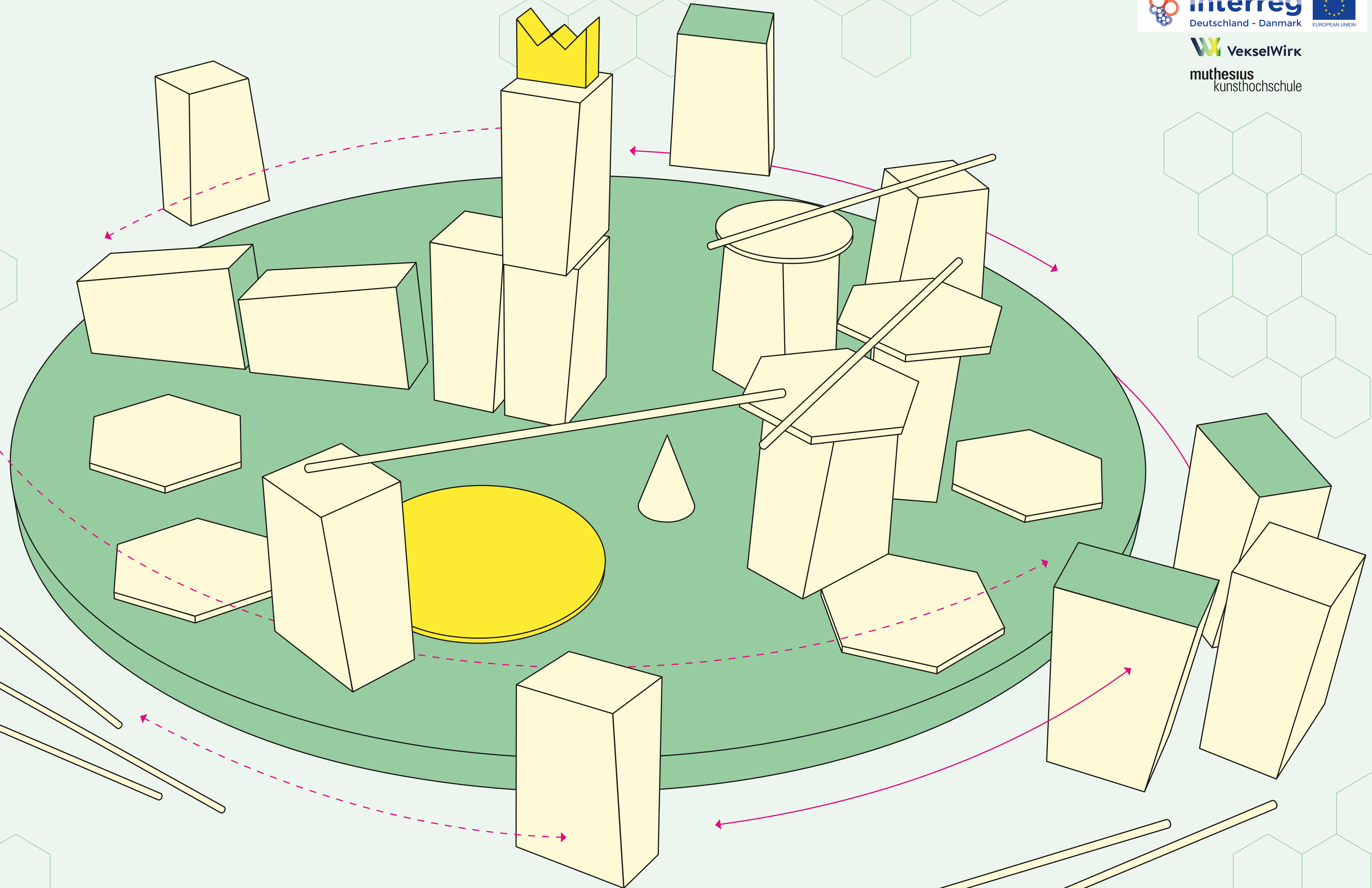
My Creative Family and Other Animals!



Dette projekt finansieres af midler fra Den Europæiske Fond for Regionaludvikling



muthesius
kunsthochschule



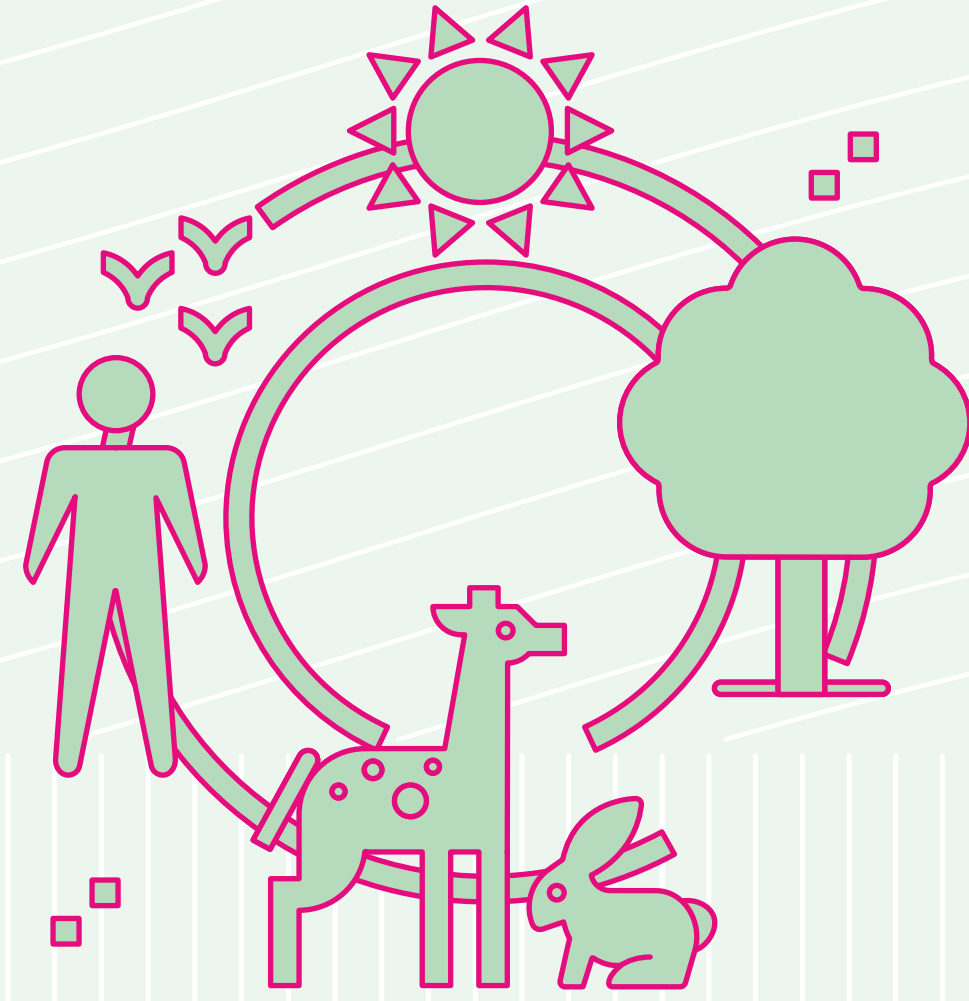
Hvorfor spille „Creative Family“?

Serious Games er spil, der tager afsæt i den virkelige verden. Spillene slår bro over kløften mellem dannelse og brug af viden. Aktører, der færdes i innovationssammenhæng, er for det meste bevidste om, at de i et rundt omkring åbent system ikke kun burde arbejde indenfor deres egen peer-gruppe, men at de også burde samarbejde med andre organisationer i komplekse netværk. Det er dog svært at sætte ord på kvaliteten af disse relationer og vekselvirkninger. Med „Creative Family“ har vi udviklet et bud på et spil baseret på systemisk opstilling, der gør det muligt at opleve disse interspecifikke relationer på tværs af organisationer og grupper i praksis. Her drejer det sig ikke om enkelte individers følelser indenfor en art, men om fremstillingen af interesser og vekselvirkninger af grupper og organisationer af forskellige arter.

Tips til spillelederen

Hvis du gerne vil lede en „Creative Family“ workshop, er det - udover den sædvanlige tilgang om at stille et vejledende spørgsmål før spillestart - meget vigtigt, at du forstår din egen rolle. Du får den svære opgave at lede deltagerne til at flytte brikkerne, og derved bringe dem i relation til hinanden. Brikkerne repræsenterer grupper og deres interesser, og ikke som i klassiske systemiske opstillinger konkrete personer og deres følelser. Det er således tilladt som spilleleder at "være med", idet du giver gruppen impulser. Men gå forsigtigt til værks. Fx med spørgsmålet: "Hmm, det lyder interessant. Jeg lader dig være på din planet. Jeg kommer udefra, fra en anden planet. Og jeg har et spørgsmål..."

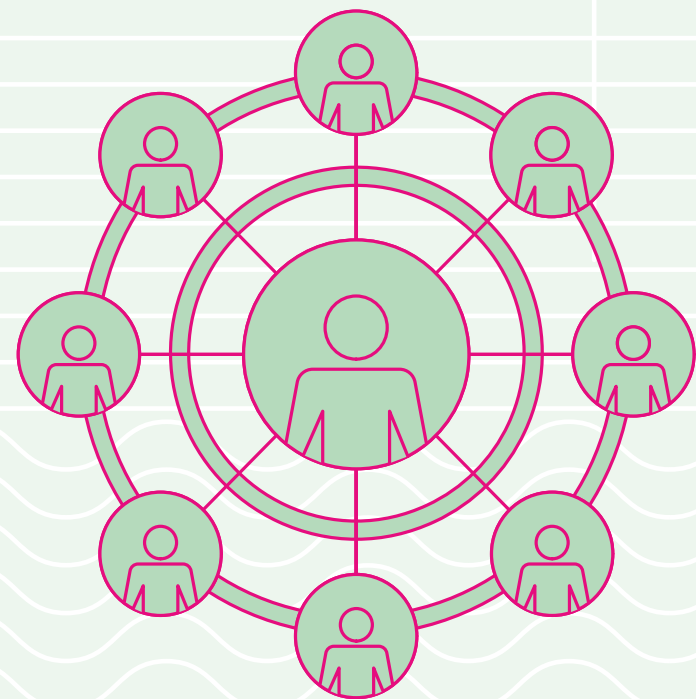
My Creative Family and Other Animals!



A Serious Game to Explore Relations and Alliances of Groups and Organisations in Innovation Ecosystems

Hvad drejer spillet sig om?

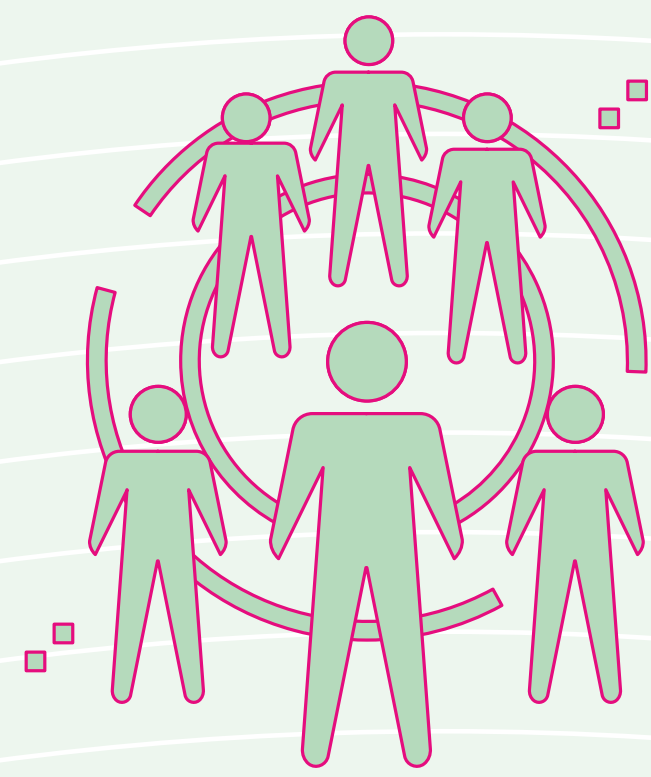
Begrebet innovationsøkosystem tager udgangspunkt i biologiske økosystemer, og er baseret på analysen af økonomiske kontekster i analogi til biologiske fænomener. I et innovationsøkosystem agerer de enkelte aktører ikke autonomt, men i mere eller mindre udpræget afhængighed af hinanden. Det drejer sig altså om relationer, eller også: vekselvirkinger.



Hvem henvender spillet sig til?

Lokale innovationsøkosystemer er komplekse. Både set fra det overordnede perspektiv som beslutningstagere, men også fra det operative perspektiv som skabende. Organisationer der fremmer erhverslivet, kommunale forvaltninger, erhvervsrådsrepræsentanter, politikere og andre instanser kan spille dette strategispil, ligesom insidere og eksperter for åbne innovationsprocesser: forretningsførere, driftsledere og community manager af innovation hubs, FabLabs, iværksættercentre eller kreative centre. Videre er det også med dette spil muligt for relativt lukkede organisationer - som fx virksomheder - at afdøre, hvor og hvordan I står indenfor jeres innovationsøkosystem overfor emnet innovation.

- Kan spilles med en person
- Endnu bedre som workshop, ideelt er 5-6 medspillere (interdisciplinært)
- En spilleleder anbefales til workshopen



Spilleregler

Stil et udgangsspørgsmål, fx „Hvor står vi?“ eller „Hvor vil vi hen?“

Vær fri! Alt er tilladt, I kan også gå ud over spillets ramme, fx til den tredje dimension.

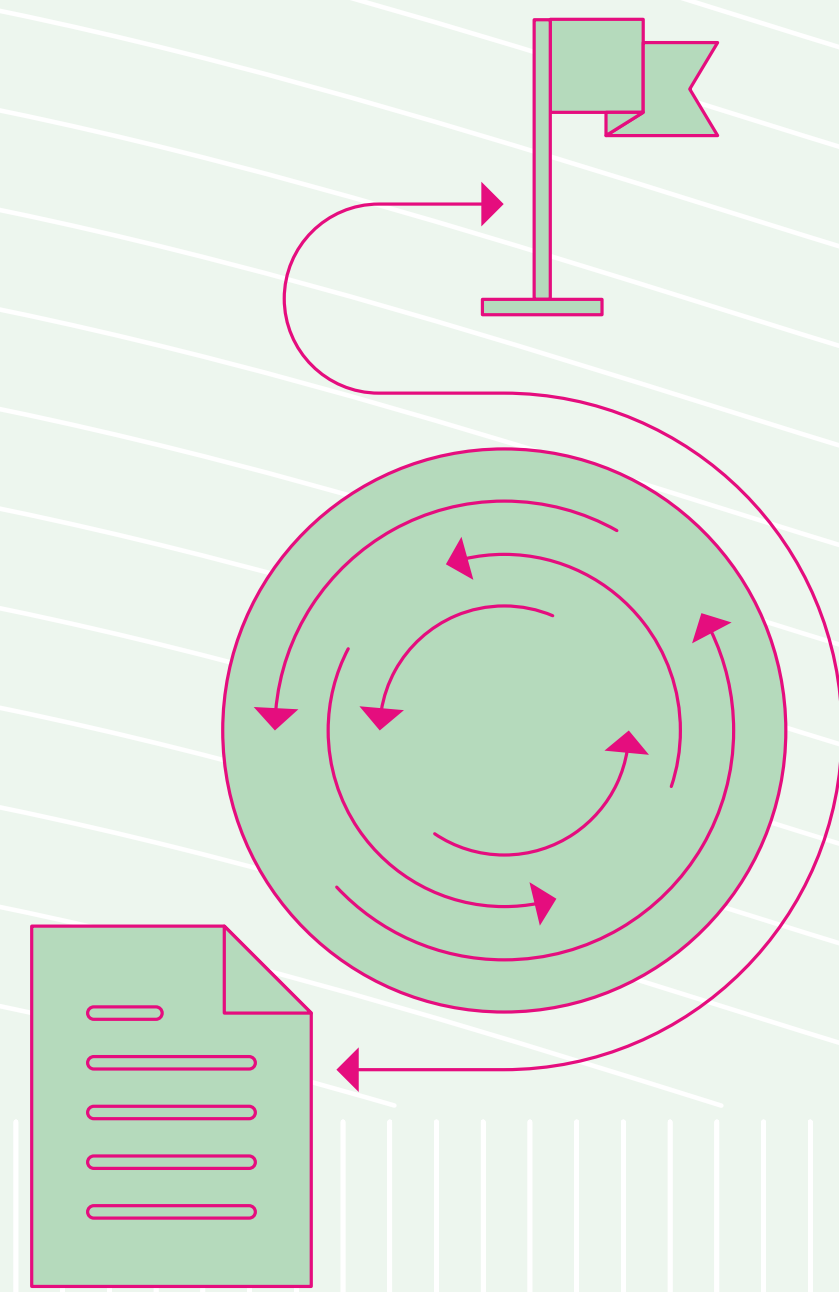
Placer spilleelementerne, der er relevante for jeres spørgsmål.

Start. Der er ingen rækkefølge.

Skab relationer. Hvordan står alle til hinanden?

Fordel opgaverne. Hvad er vigtigt og hvad kan fjernes?

Reflekter og del jeres erfaringer.



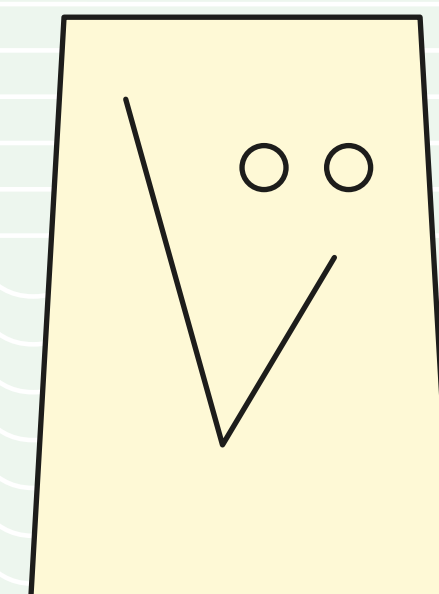
Spillemateriale und Spilleteknik

1 Spillefelt Ø 50 cm

Skab jeres innovationsmiljø - sådan som den er eller som den burde være. Spillebrættet repræsenterer et reelt eller fiktivt innovationsøkosystem, hvor det kreative liv finder sted. Her bliver fremtiden ikke kun tænkt, men skabt.

Spillebrikker

- kreative erhverv
- start-ups
- studerende
- virksomheder
- universitet
- erhvervsfremmeaktør
- foreninger/fonde/NGO'er
- erhvervsråd/forbunde
- kommune
- region/stat
- borgere
- politik



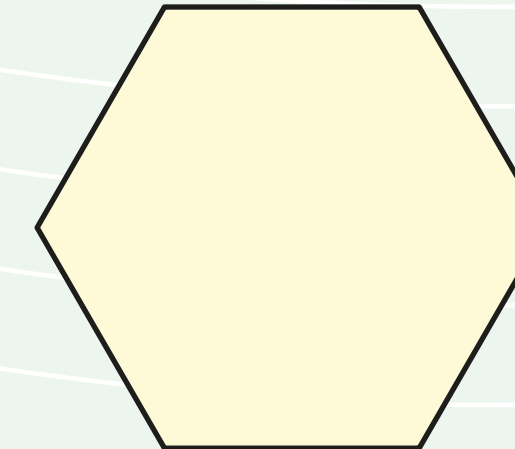
12 x + 2 Jokere

Placer spillets brikker

Alle de farverige fugle, der udgør et innovationsøkosystem. Spillets brikker har et „ansigt“ og en „ryg“ (en humanoid, dog kønsneutral form, siger designeren). Grupper og organisationer kan vende sig mod hinanden, stå skulder mod skulder, de kan vende sig bort, være fjendtlige overfor hinanden, blokere hinanden eller bakke op om hinanden, de kan skubbe til en gruppe, støtte hinanden, danne fundamentet eller bygge på hinanden. Det er jeres beslutning. Hvis I mener, at I har behov for flere repræsentanter, har vi også to navnløse jokere med. Fx hvis der i jeres system er forskellige universiteter eller flere foreninger, der spiller en rolle, og som I antager som vigtige. Samarbejd. Alt er tilladt.

Opgaveområder

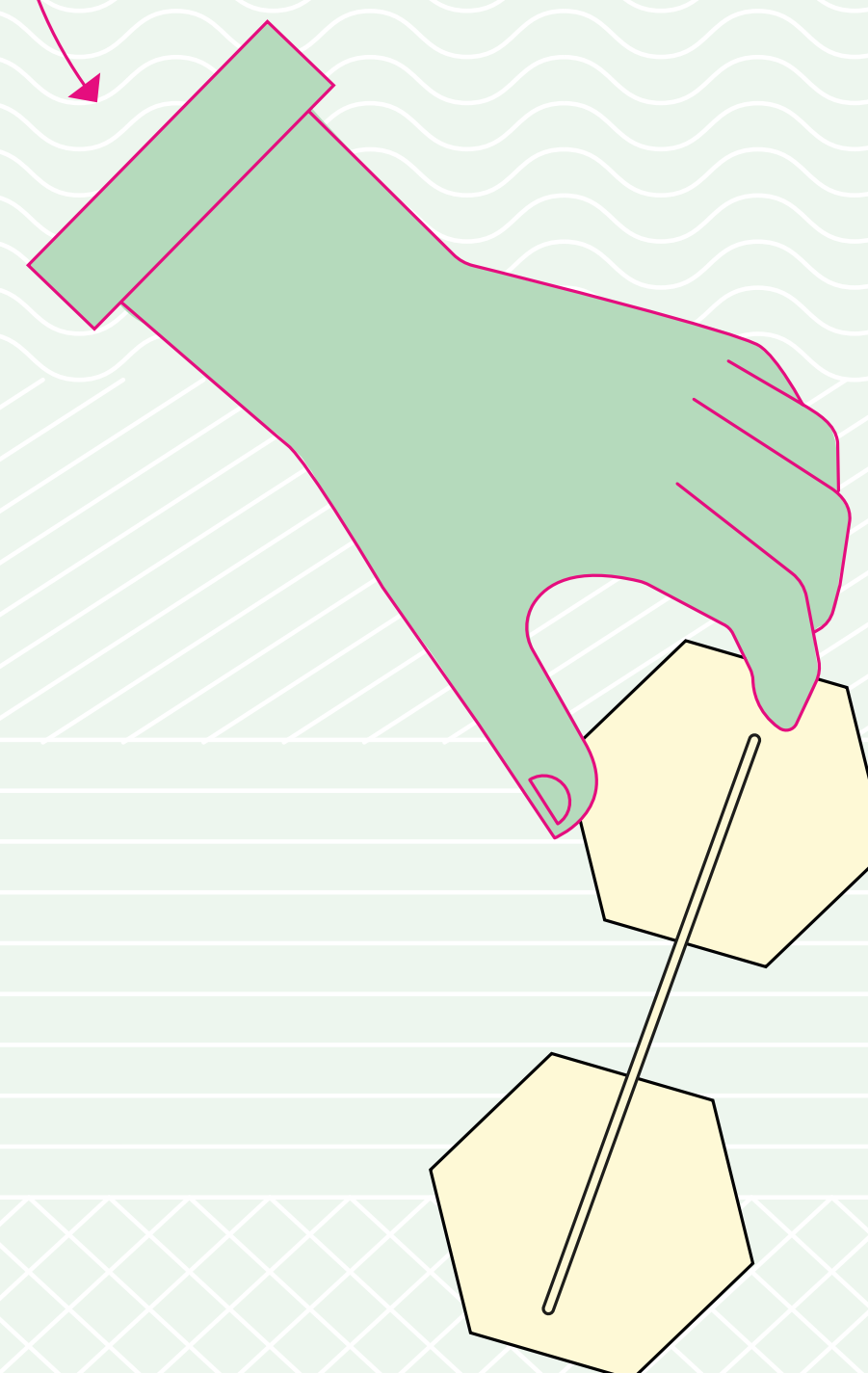
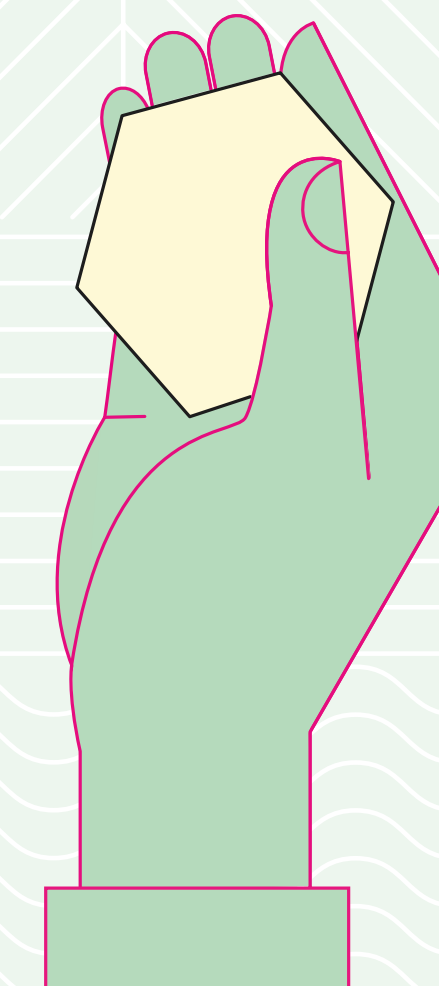
- innovationskultur
- strategi
- finansiering
- rekruttering
- netværk
- synlighed
- effekt
- open innovation
- cross-innovation
- ophavsret / udnyttelse



10 x

Fordel opgaveområderne

I hvert innovationsøkosystem er der opgaveområder, der skal behandles for at systemet kan blomstre og udvikle sig. Alt efter spørgsmålet kan det håndteres forskelligt, fx: Hvilke opgaveområder har prioritet i jeres reelle innovationsøkosystem? I kunne bede deltagerne om kun at fokusere på en del af opgaveområderne, og udelade andre. Så fordel opgaveområderne og kombiner dem meningsfuldt. Hvem deler ansvaret? Burde enkelte brikker stå eller forholde sig anderledes til hinanden, for at en bestemt opgave er i bedre hænder? Hvad er det aller-allervigtigste, og hvem står inde for hvad?

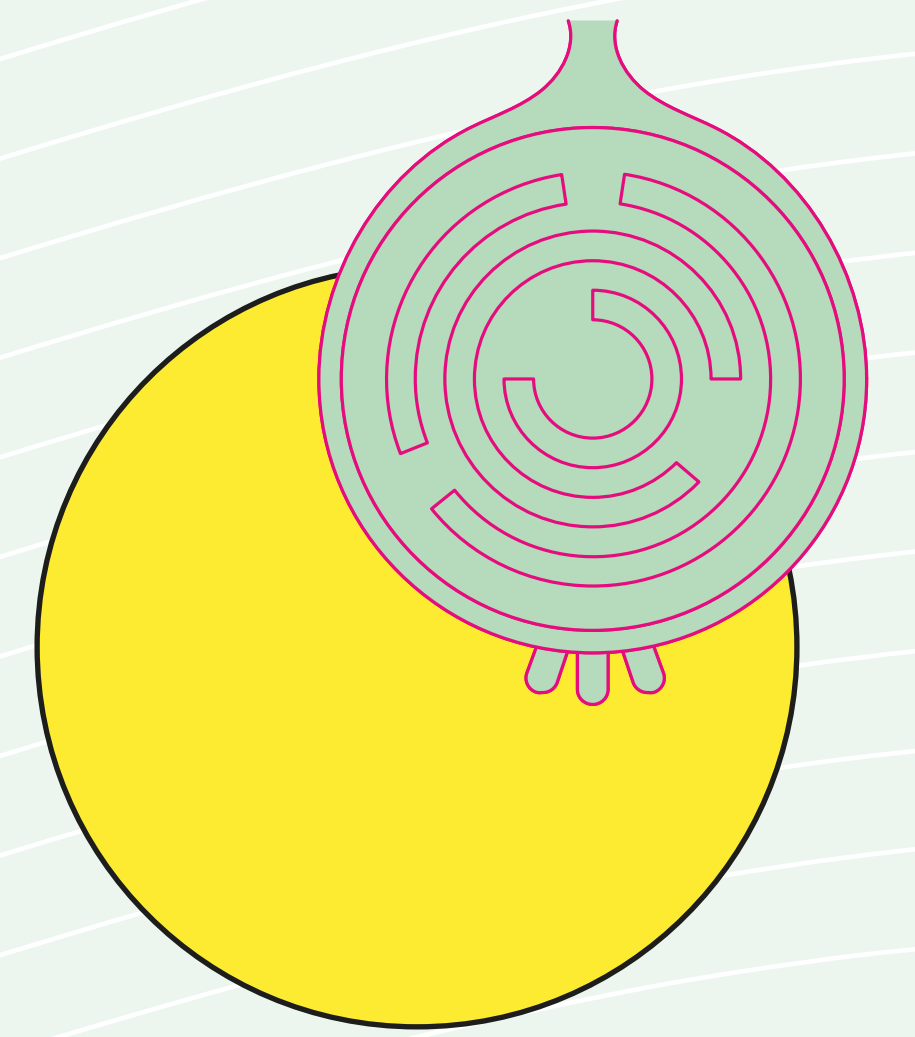


Flere spilleelementer

For at kunne gengive kvaliteten i relationerne og ansvarsfordelingen for opgaveområderne i jeres innovationsøkosystem mere præcist, findes der flere spilleelementer, der gør det muligt at fremhæve forbindelser eller betydninger. Alt kan. Intet behøver at ske.

Frit spilleelement - gult

Dette spilleelement repræsenterer kincellen i jeres innovationsøkosystem: Det kreative hotspot eller knudepunkt for innovativ aktivitet - en innovation hub, et FabLab, et iværksætter- eller kreativt centrum. Hvem udgør kernen? Hvem er tæt forbundet? Hvem står udenfor? Få kvaliteten af mulige alliancer og relationer frem. Som løgringe. Fra det indre til det ydre.



1 x

Skabelsens krone

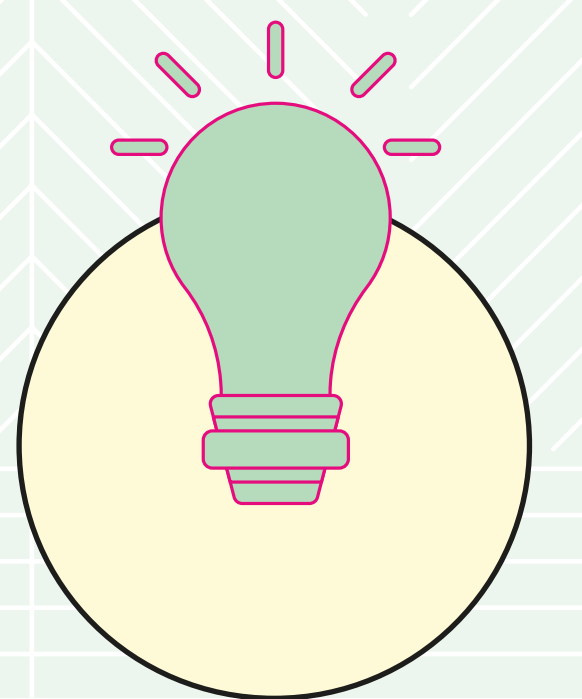
Dette element kan I fx bruge til et spørgsmål angående en eksisterende innovation hub, for at fremhæve en gruppe eller organisation, der er reelt ansvarlig. Eller I kan bruge dette spilleelement til at få afklaret et visionært spørgsmål. Fx: Hvor placerer vi spilleelementet „Hidden Queen of Innovation“?



1 x

Intervention

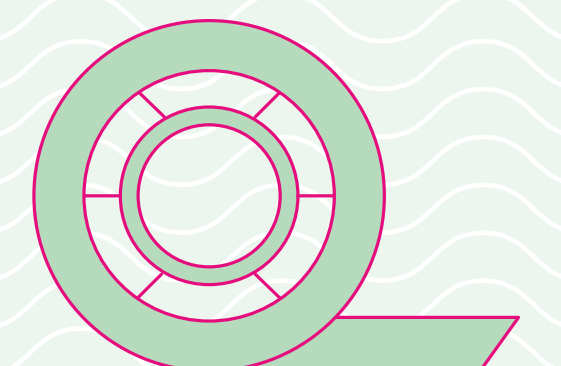
Dette spilleelement skal forandre noget. En intervention er - i modsætning til en skadelig invasion - et blødt indgreb, der har den venlige intention at fodre systemet. Dog ikke at ændre det på voldelig vis og derigennem destruere det. En intervention i innovationsøkosystemet kunne være: Vi laver en innovationsfestival. Eller vi implementerer et tvær-nationalt coworking-space i en eksisterende innovation hub. Eller vi prøver eksperimentelt at overføre coworking ideen til landsbyen. Eller hvad er jeres idé?



1 x

Tape og 10 træpinde

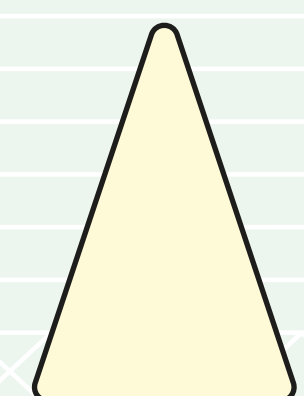
Disse materialer tillader - ligesom post-its, klæbemærker eller hvad I ellers er vant til at bruge som workshop udstyr - accentuering af relationer og sammenhæng. Vis, hvad I mener. Vær fælles om at bygge det op. Fremhæv ideelle værdier. Og lad jeres innovationsøkosystem blomstre, vokse og trives.



1 x

Små brikker - storytelling med personas

Derudover har I to små spillebrikker mere til rådighed. Disse er tænkt til at kunne repræsentere individer i systemet. I kan enten bruge dem for at følge et spørgsmål som fx: "Hvor står jeg som community manager i min innovation hub?" Eller I kan simulere en customer journey for at afprøve, om jeres innovationssystem understøtter en bestemt målgruppes behov funktionelt. Fx: "Det er Peter. Han er en ung designer, der står i begyndelsen af sin karriere og vil gerne fremme sin freelance virksomhed." Eller: "Det er Tatjana. Hun har været i branchen for evigt og vil gerne forandre sig og sin forretning med en startup idé." Hvordan fortsætter historien? Hvilke veje og afveje må Peter og Tatjana betrede for at nå i mål? Eller mislykkes det for disse fiktive personas i sidste ende? Hvad skulle have gået anderledes?



2 x



10 x