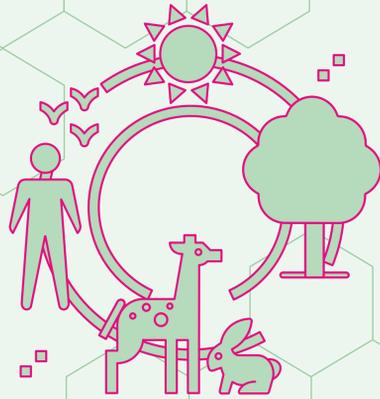
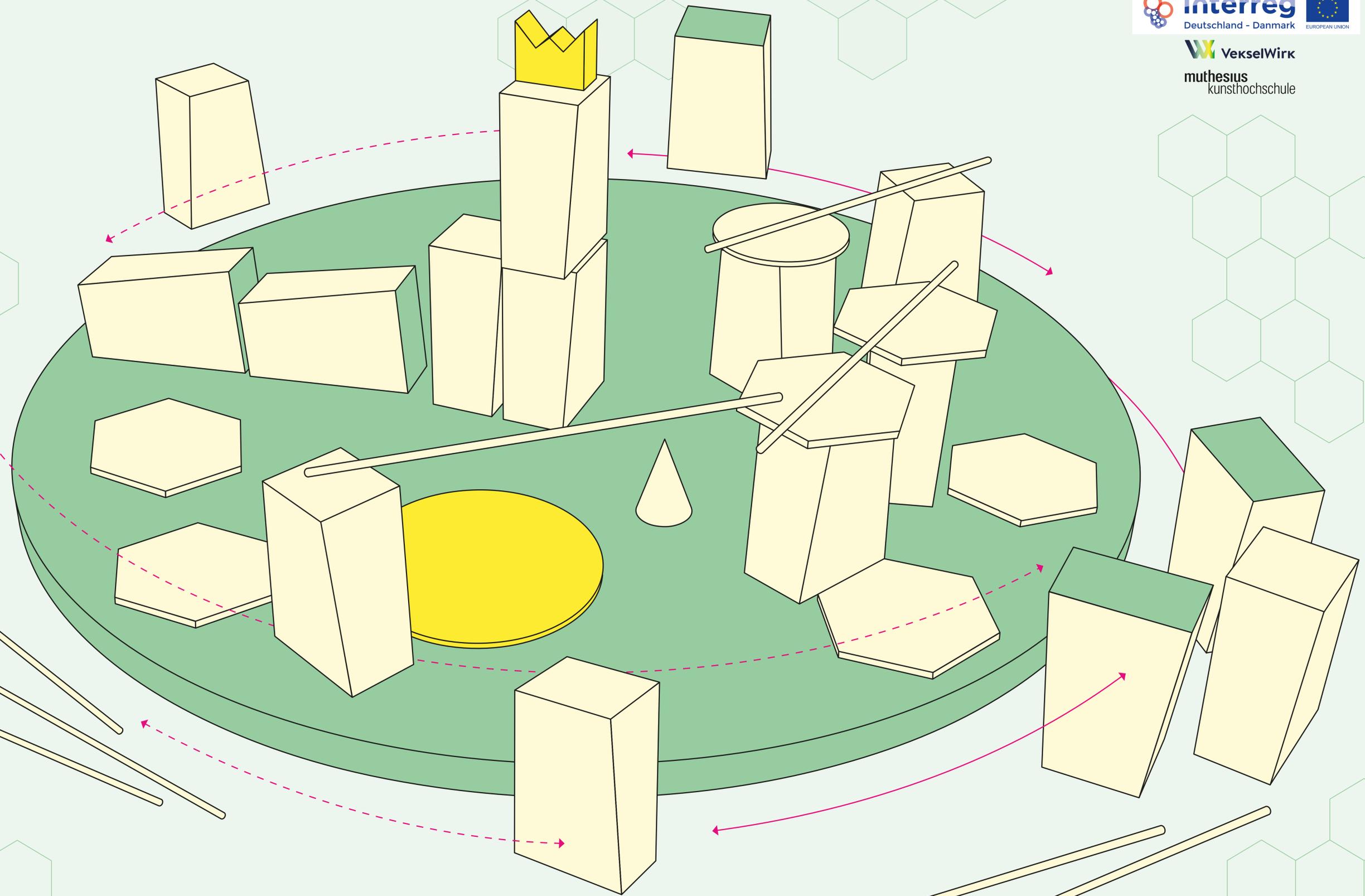


My Creative Family and Other Animals!



Dieses Projekt wird gefördert mit Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung



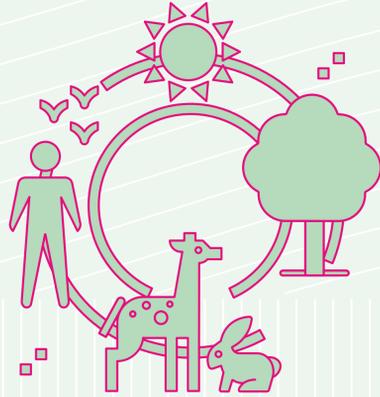
Warum „Creative Family“ spielen?

Serious Games sind Spiele, die einen Realweltbezug haben. Sie schließen die Lücke zwischen Bildung und Anwendung von Wissen. Akteur:innen, die sich im Innovationskontext bewegen, sind sich zumeist dessen bewusst, dass sie in einem nach allen Seiten hin offenen System nicht nur innerhalb ihrer eigenen Peer-Group operieren, sondern auch mit anderen Organisationen in komplexen Netzwerken kooperieren sollten. Die Qualität dieser Beziehungen und Wechselwirkungen lässt sich jedoch nur schwer in Worte fassen. Mit „Creative Family“ haben wir die Variante eines systemischen Aufstellungsspiels entwickelt, die es ermöglicht, diese interspezifischen Beziehungsgeflechte organisations- und gruppenübergreifend praktisch erfahrbar zu machen. Hier geht es nicht um die Befindlichkeiten von Individuen innerhalb einer Spezies, sondern um die Darstellung von Interessen und Wechselwirkungen von Gruppen und Organisationen verschiedener Arten.

Tipps für Moderator:innen

Wenn Sie einen Workshop mit „Creative Family“ anleiten möchten, ist es – neben der ohnehin üblichen Verabredung einer konkreten Fragestellung – vor Spielbeginn ganz wichtig, sich über Ihre eigene Rolle klar zu werden. Sie haben die schwierige Aufgabe die Teilnehmer:innen dazu anzuleiten, Figuren zu bewegen und zueinander in Beziehung zu setzen, die stellvertretend für Gruppen und ihre Interessen stehen. Und nicht wie bei klassischen systemischen Aufstellungen konkrete Personen und ihre Befindlichkeiten darstellen. Es ist Ihnen als Moderator:in insofern auch erlaubt, „mitzuspielen“, indem Sie der Gruppe Anregungen geben. Gehen Sie dennoch behutsam vor. Beispielsweise mit der Frage: „Mhm... das ist interessant. Ich lasse Sie jetzt mal auf Ihrem Planeten. Ich komme von außen dazu: von einem anderen Planeten. Und ich habe eine Frage...“

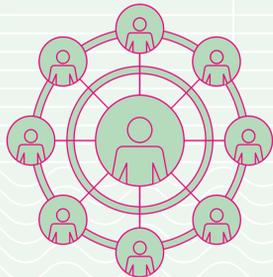
My Creative Family and Other Animals!



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

Worum geht es in dem Spiel?

Der Begriff Innovationsökosystem lehnt sich an biologische Ökosysteme an und beruht auf der Analyse von Wirtschaftskontexten in Analogie zu biologischen Phänomenen. In einem Innovationsökosystem agieren die einzelnen Akteur:innen nicht autonom, sondern in mehr oder weniger ausgeprägter Abhängigkeit voneinander. Es geht also um Beziehungsgeflechte. Oder auch: Wechselwirkungen.



Für wen ist das Spiel gemacht?

Lokale Innovationsökosysteme sind komplex. Sowohl aus der übergeordneten Perspektive der Entscheider:innen gesehen. Als auch aus der operativen Perspektive der Macher:innen heraus betrachtet. Wirtschaftsförderungen, kommunale Verwaltungen, Kammervertreter:innen Politiker:innen oder andere Funktionsträger:innen können dieses Strategiespiel nutzen. Ebenso wie Insider und Expert:innen für offene Innovationsprozesse – die Träger:innen, Betreiber:innen und Community Manager:innen von Innovation Hubs, FabLabs, Gründer- oder Kreativzentren. Weiterhin ist es auch für relativ geschlossene Organisationen – wie beispielsweise Unternehmen – möglich, mit diesem Spiel auszuloten, wo und wie Sie innerhalb Ihres Innovationsökosystems zum Thema Innovation stehen.

- Sie können das Spiel mit 1 Person spielen
- Noch besser im Workshop: ideal sind 5 – 6 Spieler:innen (interdisziplinär)
- Moderation ist im Workshop sinnvoll



Spielregeln

Stellen Sie eine Ausgangsfrage – z.B. „Wo stehen wir?“ oder: „Wo wollen wir hin?“

Gestalten Sie frei! Alles ist erlaubt – Sie dürfen auch über das Spielfeld hinaus gehen. Zum Beispiel in die dritte Dimension.

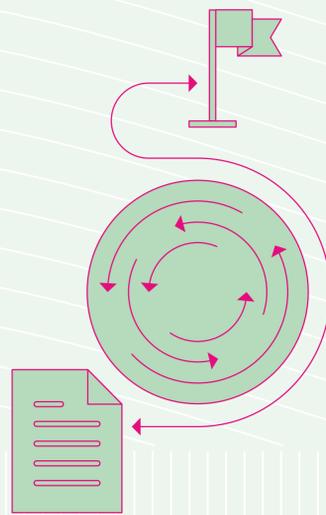
Platzieren Sie die für Ihre Fragestellung benötigten Spielelemente.

Beginnen Sie einfach. Es gibt keine Reihenfolge.

Stellen Sie Beziehungen her. Wie stehen alle zueinander?

Verteilen Sie Aufgabenfelder. Was ist wichtig und was kann weg?

Reflektieren Sie und teilen Sie Ihre Erfahrungen.



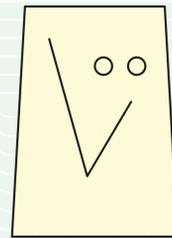
Spielmaterial und Spielmechanik

Spielfeld Ø 50 cm

Gestalten Sie Ihre Innovationsumgebung – so wie sie ist oder so wie sie sein sollte. Das Spielbrett repräsentiert ein reales oder fiktives Innovationsökosystem, in dem sich das kreative Leben abspielt. Hier wird Zukunft nicht nur gedacht. Sondern gemacht.

Spielfiguren

- Kreativwirtschaft
- Startups
- Studierende
- Unternehmen
- Universitäten
- Wirtschaftsförderung
- Vereine / Stiftung / NGO
- Kammern / Verbände
- Stadtverwaltung
- Verwaltung Land / Bund
- Bürger:innen
- Politik



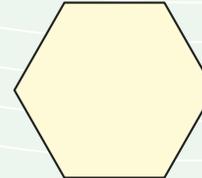
12 x + 2 Joker

Stellen Sie die Spielfiguren auf

All die bunten Vögel, die ein Innovationsökosystem ausmachen. Die Spielfiguren haben ein „Gesicht“ und einen „Rücken“ (eine *humanoide* jedoch *genderneutrale Form*, wie der Designer so sagt). Gruppen und Organisationen können sich einander zuwenden, in den Schulterchluss gehen, sie können sich abwenden, anfeinden, blockieren oder sich den Rücken stärken, gemeinsam eine andere Gruppe anschieben, sich stützen, Fundamente bilden oder aufeinander aufbauen. Das ist Ihre Entscheidung. Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie noch mehr Repräsentanten brauchen, haben wir zwei noch namenlose Joker im Gepäck. Beispielsweise für den Fall, dass in Ihrem System verschiedene Hochschulen oder mehrere Verbände eine Rolle spielen, die sie für wichtig halten. Kollaborieren Sie. Alles ist erlaubt.

Aufgabenfelder

- Innovationskultur
- Strategie
- Finanzierung
- recruitment
- networking
- Sichtbarkeit
- impact
- open innovation
- cross-innovation
- Schutzrechte / Verwertung

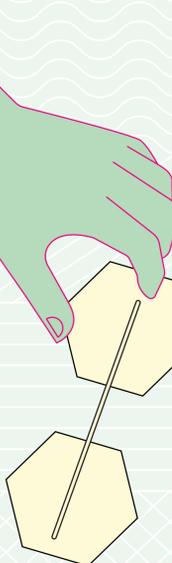
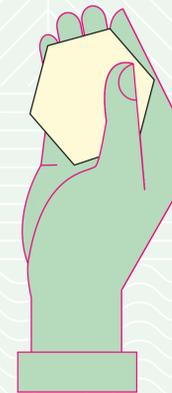


10 x

Verteilen Sie Aufgabenfelder

In jedem Innovationsökosystem gibt es Aufgabenfelder, die gespielt werden müssen, damit das System blüht und gedeiht. Je nach Fragestellung können Sie damit unterschiedlich verfahren: beispielsweise – welche Aufgabenfelder sind in Ihrem realen Innovationsökosystem prioritär? Dafür könnten Sie die Teilnehmer:innen bitten nur einen Teil der Aufgabenfeldern zuzuordnen. Und andere auszusortieren. Dann: Verteilen Sie Aufgabenfelder und ordnen Sie diese sinnvoll zu.

Wer teilt sich die Verantwortung? Müssen sich eventuell Figuren anders zueinander aufstellen und bewegen, damit eine bestimmte Aufgabe besser aufgehoben ist? Was ist das aller-aller-wichtigste und wer trägt was?



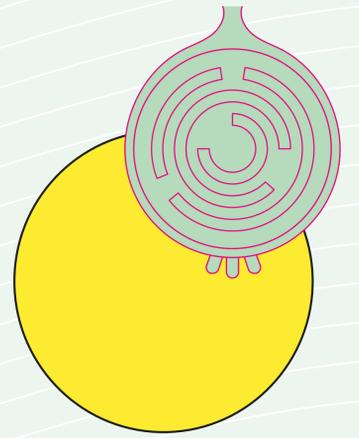
Weitere Spielelemente

Um die Qualität der Beziehungsgeflechte und die Zuständigkeit für Aufgabenfelder in Ihrem Innovationsökosystem noch präziser darstellen zu können, gibt es weitere Spielelemente, die es erlauben, Verbindungsachsen zu betonen oder Bedeutungen hervorzuheben. Alles kann. Nichts muss.

Freies Spielelement – gelb

Dieses Spielelement repräsentiert die Keimzelle ihres Innovationsökosystems: den kreativen Hotspot oder Knotenpunkt für innovative Aktivität – ein Innovation Hub, FabLab, Gründer- oder Kreativzentrum.

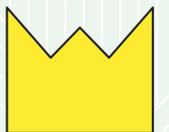
Wer gehört im Kern dazu? Wer ist eng verbunden? Wer steht außen vor? Stellen Sie die Qualität möglicher Allianzen und Beziehungen dar. Wie Zwiebelringe. Von innen nach außen.



1 x

Krone der Schöpfung

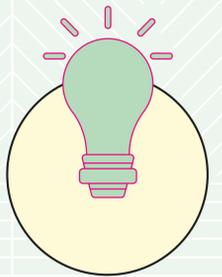
Dieses Element können Sie beispielsweise für eine Fragestellung bezüglich eines realen Innovation Hubs einsetzen, um eine Gruppe oder Organisation zu betonen, die konkret „den Hut aufhat“. Oder Sie können dieses Spielelement einsetzen, um eine visionärere Fragestellung zu klären. Beispielsweise: Wo platzieren wir die „Hidden Queen of Innovation“?



1 x

Intervention

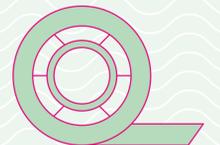
Dieses Spielelement soll etwas verändern. Eine Intervention ist – im Gegensatz zu einer schädlichen Invasion – ein behutsamer Eingriff, der die freundliche Absicht hat, das System zu nähren. Nicht aber, es gewaltsam zu verändern und dadurch zu zerstören. Eine Intervention in das Innovationsökosystem könnte sein: Wir machen ein Innovationsfestival. Oder wir implementieren einen bi-nationalen CoWorking-Space in einen vorhandenen Innovation Hub. Oder wir versuchen experimentell die CoWorking Idee auf den ländlichen Raum zu übertragen. Oder was ist Ihre Idee?



1 x

Tape und Holzstäbchen

Diese Materialien erlauben – ebenso wie Post-its, Klebepunkte oder was immer Sie sonst noch in herkömmlichen Moderationskoffern finden – die Betonung von Beziehungsachsen und Zusammenhängen. Zeigen Sie, was Sie meinen. Bauen Sie im Team gemeinsam daran. Betonen Sie ideelle Werte. Und lassen Sie Ihr Innovationsökosystem erblühen, wachsen und gedeihen.



1 x

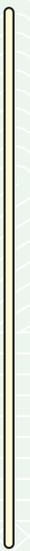
Kleine Figürchen – Story-Telling mit Personas

Weiterhin stehen Ihnen noch zwei kleine Spielfigürchen zur Verfügung. Diese sind dafür gedacht, Individuen im System darstellbar zu machen. Sie können Sie entweder einsetzen, um einer Fragestellung nachzugehen wie beispielsweise: „Wo stehe ich als Community Manager:in meines Innovation Hubs?“ Oder Sie können eine Customer Journey darstellen, um zu überprüfen ob Ihr Innovationssystem die Bedarfe einer konkreten Zielgruppe funktional unterstützt.

Beispiel: „Das ist Peter. Er ist junger Designer, steht noch am Beginn seiner Laufbahn und möchte sein freiberufliches Business weiterbringen.“ Oder: „Das ist Tatjana. Sie ist gefühlt schon seit 100 Jahren im Geschäft und möchte sich und ihr Business mit einer Start-up Idee verändern.“ Wie geht die Geschichte weiter? Welche Wege und Irrwege müssen die Peter und Tatjana beschreiten bis sie ans Ziel kommen? Oder scheitern die fiktiven Personas am Ende? Was hätte anders laufen müssen?



2 x



10 x