



## Escape 2 innovation – nur gemeinsam kommen wir ans Ziel

### Hintergrund

**Was inspiriert Menschen? Wenn sie von etwas Neuem überrascht werden!**

Für Unternehmer bietet die Auseinandersetzung mit anderen Branchen und Märkten Inspiration und mehr. Wer die Grenzen des eigenen Marktes und



Erfahrungshorizontes verlässt, erhält mehr als nur Inspiration: Branchen beginnen, sich miteinander zu vernetzen und bilden neue Märkte. Dem einzelnen Akteur - ob Kreativunternehmer, Entscheider aus kleineren und mittleren Unternehmen (KMUs), Mittler oder Multiplikator – werden die Vorteile von Entwicklungspartnerschaften mit der Kultur- und Kreativwirtschaft aufgezeigt. Genauso wie ihm Erfahrungen, Impulse und Herangehensweisen vermittelt werden. Es geht um gegenseitige Inspiration, Sensibilisierung und Weiterentwicklung aller am Innovationsprozess beteiligten Partner.

Kreative Perspektiven, Herangehensweisen und Methoden sind das Herz innovativer Entwicklungen. Wichtig ist bei Entwicklungspartnerschaften dabei ein wechselseitiges Verständnis der jeweiligen Abläufe unternehmerischer Innovationsprozesse. Es geht um

- gegenseitiges „über die Schulter schauen“,
- Kennenlernen und
- voneinander Lernen.

Und es geht darum Verständnis- und Kulturbarrieren abzubauen, um damit ein gemeinsames Problemverständnis und geteilte Lösungsperspektiven zu entwickeln. Um dies zu erreichen werden Diskussionen angestoßen und Best-Practise-Beispiele aus der Kultur- und Kreativwirtschaft vermittelt.

### Das Spiel

Es geht um ein reales Gruppenspiel, das ursprünglich auf Adventure-Computerspielen beruht. Dabei werden kleine Personengruppen (hier jeweils ca. 8 TLN) gemeinsam in einem Raum oder eine kleine Anzahl Räume eingesperrt und müssen diesen innerhalb einer vorgegebenen Zeit (angedacht sind 30 Minuten) mit Hilfe der darin versteckten Hinweise, Gegenstände und aufbauenden Rätseln wieder verlassen. Die „Live Escape Games“ werden als Unterhaltungsangebot sowie als Teambuilding-Veranstaltungen beworben.



### **Kreative Abwandlung des Prinzips: „Escape 2 innovation - nur gemeinsam kommen wir ans Ziel“**

Erstmals sollen die Prinzipien und Mechanismen der „Live Escape Game“ angewandt werden, um Unternehmer aus der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Unternehmern und Entscheidern aus anderen Branchen zusammen zu bringen. Über das Spiel sollen dabei folgende Ziele erreicht werden:

- Kennenlernen der Akteure im Tun
- Sensibilisierung der TLN für die Fähigkeiten, Potenziale & Herangehensweisen der Mitspieler
- Teambuilding und aktive Vernetzung durch eine gemeinsam gelöste Aufgabe und ggfs über einen gemeinsam erzielten Erfolg
- die Potenziale von Entwicklungspartnerschaften und Kooperationen sollen sichtbar gemacht werden – keine theoretische Auseinandersetzung sondern erleben der praktischen Wirksamkeit
- die Teilnehmer sollen inspiriert werden: durch das Format, aber insbesondere durch ihre Mitspieler

Wie kann so eine „Live Escape Game“ zur Förderung von Entwicklungspartnerschaften zwischen der Kultur- und Kreativwirtschaft und anderen Branchen aussehen? Um es vorweg zu nehmen: das Konzept für dieses Format ist im Entstehen – gerade durchläuft das Spiel die Prototypenphase. Mit Hilfe von Akteuren aus der Spielebranche, in Absprache mit verschiedenen Multiplikatoren und „Testspielern“ wird ein Spielkonzept entwickelt, das zum einen mobil und zum anderen auf die oben aufgeführten Ziele hinwirkt. Insbesondere gilt es, ein „Live Escape Game“ zu entwickeln, das die spezifischen Fähigkeiten und Kompetenzen der Akteure aus der Kultur- und Kreativwirtschaft sichtbar macht, ebenso aber auch die anderen Spieler mit ihren Lösungspotenzialen einbindet. Vereinfacht gesagt, ein Konzept, das rationale, sprachliche, analytische, zeitlich lineare und logische Prozesse anspricht, genauso wie das bildhafte, musische, kreative, intuitive, zeitlose, räumliche, emotionale und körperorientierte Denken.

Das Spiel soll als Add-on für Veranstaltung des KKKW wie auch bei anderen Veranstaltungen als Kooperationsleistung eingesetzt werden.

#### **Zielgruppen:**

- Unternehmer aus der KKW
- Unternehmer und Entscheider von KMU's
- Multiplikatoren aus Institutionen der Wirtschafts- und Kulturförderung und der Aus-, Fort- und Weiterbildung in der KKW
- sowie Vertreter der öffentlichen Hand und aus der Politik