

Impact Playground - Ragunda

IMPACT JOURNEY
CREATING THE FUTURE

2017

WELCOME TO THE NORDICS IN
THE SHADOW OF THE MIDNIGHT SUN

**OUR JOURNEY
INTO THE
FUTURE**

f #IMPACTJOURNEY

Trondheim, Norway **Hammarstrand, Sweden**

Åre Östersund

San Francisco Sverige Linné-Suomi

Mariung Ragnäsåsa

The poster features a collage of images: a starry night sky with the Milky Way, a map of the Nordic region with location markers for Trondheim, Norway and Hammarstrand, Sweden, and various landscape and space-themed photos including a reindeer, a town by a river, and a person in a chair with a globe.

Welcome to the Nordics - In the shadow of the midnight sun

Bakgrund

I en snabbt föränderlig omvärld är det än viktigare att som person, organisation, kommun mm lära sig navigera information och relationer för att kunna finna och nyttja nya möjligheter till innovation och utveckling. Digitalisering är tillsammans med urbanisering och globalisering de tre dominerande globala megatrenderna i världen idag. och att skapa kompetens och erfarenheter av hur den digitala utveckling kan användas för att skapa långsiktig utveckling och tillväxt är sannolikt en av de allra viktigaste insatserna som kan göras idag.

Mot denna bakgrund testades under juni månad 2017 den “Digitala Pilgrimsresan”. En sju dagar lång inspirations och innovationsresa som startade i Ragunda och som gick via Östersund - Krokoms och avslutades på Starmus (stars and music) Festivalen i Trondheim, världens största integrerade musik, kultur och vetenskapsfestival. Resan kombinerade på ett unikt sätt innovation och kultur i en digital och global kontext. (lokalt och globalt).

Deltog under resan gjorde totalt 16 personer varav 12 kom från länder utanför Norden. Majoriteten var så kallade “digitala nomader” (entreprenörer som arbetar digitalt på olika ställen i världen. De interagerade under resan med lokala aktörer i Jämtland och Trøndelag. Under turen genomfördes därtill tre så kallade Globala Hackatons. Globala Hackatons är ett uttryck för ett nytt sätt att innovera och marknadsföra sig i en digitalt uppkopplad värld. Detta innebär att deltagarna utvecklar en idé/utmaning som tex kan handla om klimat eller integrationsproblematik eller till utveckling av en produkt/service-lösning. Samtidigt samskapas och marknadsförs man också lösningen i digitala medier. Under den digitala pilgrimsresan samskapades bland annat en swot-analys av Ragunda, men även mat testades på Frösön samt en 3-d printing lösning på AIM Sweden.

Online aktivitet

Parallellt med de lokala aktiviteterna under resan så pågick en samskapande-dialog online med entreprenörer, digitala nomader m fl kring deras idéer och utmaningar. Processen slutade 23 juni, och sammanföll även den med Starmus Festivalens teman. Resultatet utmynnade i ett specifikt nätverk kopplat till den digitala pilgrimsresan som ger möjligheter att bygga samarbeten på i framtiden. Ca 1500 personer från ca 100 länder deltog i den digitala resan under processens gång.

Resultat av resan:

- Nya internationella nätverk till personer/aktörer med edge aktörer/personer.

- En ny global innovationsmodell prototypifierades/testades. (se blog-länk under referenser)
- Ca 100 000 unika personer från + 100 länder följde aktiviteterna online. (passivt)
- 3 prototyper togs fram.
- Kompetens och lärande kring digital samhällsutveckling genererades.
- Inspiration/Motivation
- Och inte minst så utvecklades ett nytt koncept till följd av den digitala pilgrimsresan. "Impact Playground". En typ av decentraliserad mötesplats där ideer, motivation mm delas. Impact Playground genomfördes 3 gånger under hösten. 21-27 Augusti, 14-16e September samt 23 november. Vid samtliga tillfällen deltog aktörer från Ragunda kommun. (se bilagor för event-info). Ragunda hade en framträdande roll i dessa "Impact Playgrounds" och marknadsfördes i presentationer under ett flertal forum. Däribland under NTNUs Alumni konferens i Bryssel där bland annat EU kommissionen deltog.

Övriga aktiviteter i Ragunda under hösten

Under hösten genomfördes därtill tre heldagsövningar i "digitalt kunskapande". Detta för att erbjuda dem som ville, och hade deltagit under sommarens resa, en bättre förståelse för hur man man jobba med digitala verktyg för att stärka sin organisation.

Framåt - #impactplayground - Ragunda

Baserat på den swot-analys som samskapades under turen i Ragunda samt intervjuer och intryck från resan och senare under höstens möten har ett utvecklingsspår tagits fram som man skulle kunna bygga vidare på i kommunen. Förutsättningarna för att lyckas med en framtida "digital satsning" bygger dels på att kommunen lyckas framhålla och kommunicera sina unika värden (platsens) dels på att de lokala aktörerna har en kompetens för att kunna ta tillvara och erbjuda de som vill bo, eller köpa tjänster som efterfrågas.

Samspel mellan natur, kultur och människa

I takt med att medvetenheten ökar kring de stora utmaningar samhället har att hantera växer ett nytt företagande fram som startas upp av entreprenörer eller aktörer som primärt vill göra något åt problemen men samtidigt på ett ekonomiskt hållbart sätt. Motivet med verksamheten är alltså att generera socialt och miljömässigt värde.

Ser man på vilken typ av verksamheter som deltog under den digitala pilgrimsturen och den profil Ragunda kommun har så passar det väl in att satsa på att positionera sig inom detta fältet. Som swot-analysen visade så har Ragunda ett unikt kultur och naturarv som

man bör koppla samman i en digital och global kontext. I skärningspunkten digital och global kontext växer nya sätt att sälja och attrahera människor växa fram.

För att satsningen ska bli uthållig krävs dock ett engagemang från de lokala aktörerna, inklusive kommunen. Engagement borde dock gå att få att växa med tanke på att det finns många personer som är drivande och som förenas i att värna det lokala samhället. Flera av entreprenörerna som deltog under den digitala pilgrimsturen drivs av en djupare passion som handlar om livskvalitet och livsstil.

Hantera utmaningarna

En fråga under studien har handlat om vilka utmaningar entreprenörerna/aktörerna har för att utveckla sina verksamheter i kommunen. Man kan generellt säga att några utmaningar är större än andra. En sådan är kopplat till försäljning. Att finna kunder och att jobba med marknadsutveckling är något som framhålls som viktigt. Flera av de som deltog under den digitala pilgrimsturen framhöll också att man gärna skulle ha mer tid att jobba med dessa frågor och att man i praktiken ofta hamnar i den ”grå vardagen” där det handlar om att få verksamheten att fungera. Det “digitala” har då längre prioritet även om man inser att det är viktigt att satsa på för att vara med i framtiden. Finansieringen är också en generell utmaning men majoriteten tycks ha klarat av att utveckla sina verksamheter genom egenfinansiering och bank och möjligtvis med hjälp av olika projektmedel. Det finns dock ett behov att finna nya källor till kapitaltillskott. Där skulle exempelvis crowdfunding vara en sådan källa. En positiv källa till utvecklingskraft bland dem som deltog är synen på framtiden. Gemensamt är man har en tro på att man kan förändra och påverka den miljö man verkar i även om historiska betingelser och geografin ger förutsättningar att handla. Genom metodisk arbete och smart nyttjande av digitaliseringen så ökar handlingsutrymmet.

Ovanstående diskussion (inklusive swot analys mm) pekar mot att det finns goda förutsättningar för att utveckla den digitala pilgrimsresa som startade i juni 2017. Nu under ett arbetsman: **Impact Playground Ragunda - Destinationsutveckling i nya former**

Detta koncept bygger på unika kvaliteer Ragunda har idag liksom de kunskaper som kommer vara kritiska för att kunna navigera framtiden utmaningar och möjligheter och omsätta dessa i utvecklingskraft.

Impact Playground Ragunda handlar om att utveckla en modern destination där kunskapande och mötesplatser byggs på ett nytt sätt. Den digitala pilgrimsresan visade redan 2017 att det finns en stor nyfikenhet att utveckla konceptet vidare. Därtill var det internationella intresset stort vilket kan ses som en god indikator för att utveckla en attraktiv arena. Det finns betydande möjligheter att skapa bryggor mellan människor och nya marknader där digitala verktyg för att samskapa både kan överbrygga långa avstånd och där kompetens och praktiska erfarenheter kan utbytas. Då inte minst mot Tröndelagsregionen som innefattar både tillväxtmotorn Trondheims stad men även

utanför vår region.

Impact Playground Ragundas (Destination) innehåll

Som framgick av swot-analysen så finns det en unik förutsättning i Ragunda att förena ett rikt kulturarv och natur med ett modernt sätt att kunskapa. Genom att intergera kulturella attraktioner från hela kommunen och bygga en "dynamisk" mötesplats kring dessa (ex modell makerspaces) - där människor kan nyttja digitala verktyg för att följa med till platserna kan vi skapa en djupare relation. I dessa framväxande "mellanrum" mellan det digitala och lokala kulturarvet så kommer nya möjligheter till tjänster utvecklas. Tjänster som kan generera ny lokal ekonomi för Ragunda.

Potentiella Resultat - Impact Playground Ragunda

- planera, skapa intresse för, genomföra och utvärdera ett mobilt digitalt hackathon i Ragunda som på ett helt nytt sätt skapar engagemang och intresse för digitaliseringens möjligheter att skapa produkt- och affärsutvecklingsvärden hos små och medelstora företag i kommunen.
- utveckla, testa och conceptualisera den metod för digitalt värdeskapande som Impact Journey nätverket redan har och har testat i andra miljöer så att den kan anpassas och förfinas för Ragundas förutsättningar.
- ge förslag på ett koncept, utifrån resultat och erfarenheter, som kan ligga till grund för en förfinad "Impact Playground" Ragunda.
- stimulera till en ökad insikt, kunskap och praktisk erfarenhet om digitaliseringens möjligheter att brett lösa komplexa samhällsutvecklingsproblem eller utmaningar som kräver att "hela rummet" är engagerat genom att resurseffektivt nyttja idag redan befintliga tekniker och verktyg som digitalt finns tillgängliga i nästan alla medborgares händer - smartphones, paddor mm.

Nästa steg:

Förutsatt att intresse finns att gå vidare kring Impact Playground så bör en arbetsgrupp etableras i början på året där ett specifikt innehåll och dess genomförande planeras. Tanken är att 2018 års digitala pilgrimsresa sker i mitten på juni.

Bilaga - Referenser från Digitala Pilgrimsresan 2017

SWOT analys - <https://next.canvanizer.com/canvas/wHH5Kz5p53zW9>

Foton:

https://photos.google.com/share/AF1QipN9owIYUpHDd8GAnv7UKHzOh3F0dMD5IldrXNvoIrBXI48hD-ZFyZ6f-czBdrn_w?key=Um1SaktrWmxybkIkcjJYLW91UWswWkJ3RVN6alpR

Blog: <https://spark.adobe.com/page/yoqLGA1Q8saMp/>

Events där Ragunda var delaktig under sommar och höst. Ett omfattande material finns under “diskussion” på varje event. Videos mm.

Eventsida 1 - Impact Journey - Our Shared Future
<https://www.facebook.com/events/312224745873417/>

Eventsida 2 - Impact Playground
<https://www.facebook.com/events/446050005764567/>

Eventsida 3 - Impact Journey Future
<https://www.facebook.com/events/1931122857126019/>

Impact Playground blog/Verktyg:

