







**DUTCH**  
**GAME** DEVELOPMENT  
CENTER  
**GARDEN**





# De Organisatie

- **Karijn van der Heij**
- **Martijn Ketelaars**
- **Tijn Rams**
- **Suus Mutsaers**
- **Arjen de Jong**

# Met dank aan

- **Rik van Duijn**
- **Yana Bosma**







# **Knutepunkt**

Norway 2013











## Lessons from Knutepunkt 2013

By [Arjen](#) | Published: [03-05-2013](#)

Recently I traveled to Norway. Not because they still had snow there, but because [Knutepunkt 2013](#) was in the land of lakes, fjords and good fish. Knutepunkt is an event that is hosted every year in a different Nordic country and serves as a get-together for the Nordic larp scene, full of talks, workshops, discussions and meeting people. To show what has been made in the field last year, and to discuss what should be next.



One of the views over the majestic frozen lake at the venue.

This Knutepunkt was all about “crossing borders”, both in terms of countries and design scenes. About reaching out and sharing the knowledge. So I went to see what Knutepunkt could teach me, you, and everyone out there. I will summarize it for all of you, from larpers to art lovers, from game designers to executives. Read your person-

To search, type and hit enter

You are reading the **Hubbub** blog. We write about work we’ve done and (occasionally) things we find interesting. A [feed](#) is also available.

### Related posts

1. [Week 191](#)
2. [Time travel tricks and troubles](#)

### Featured posts

- [Notes on project AJI \(part 1\)](#)
- [Our approach to design consulting](#)
- [Become a Hubbub Utrecht studio resident](#)

### Recent posts

- [Week 211](#)
- [Week 210](#)
- [Week 209](#)
- [Notes on project AJI \(part 3\)](#)
- [Notes on project AJI \(part 2\)](#)

### Monthly archive

- [September 2013](#)
- [August 2013](#)
- [July 2013](#)
- [June 2013](#)
- [May 2013](#)
- [April 2013](#)
- [March 2013](#)
- [February 2013](#)



# **Nordic Larp – NederLarp**

- **Interessante discussie, maar niet waar het om gaat.**

# Waar gaat het wel om?

- **Samenwerking**
- **Documentatie**
- **Discussie**
- **Designen**
- **Kan dat in Nederland ook?**





# Wat levert het op?

- **Instituten**
- **Actieve discussie**
- **Waardige coverage**
- **(Inter)nationaal aanzien**
- **Grotere variatie (en mogelijkheden) wat betreft evenementen**





# Samenwerking

- **Wij zijn ook maar een handjevol organisatoren**
- **Er is heel veel talent, expertise en ervaring aanwezig in Nederland**
- **Vandaag en de toekomst staan in het teken van input en samenwerking**

# Dit is het begin

- **Hoe ver en waarheen?**



# **Speerpunten**

- **Faciliteren**
- **Discussie**
- **Samenwerking**
- **Documentatie**
- **Aanspreekpunt/startpunt zijn**



# Wat verder?

**Goeie vraag! Dat weten jullie als het goed is!**

# Discussieavonden

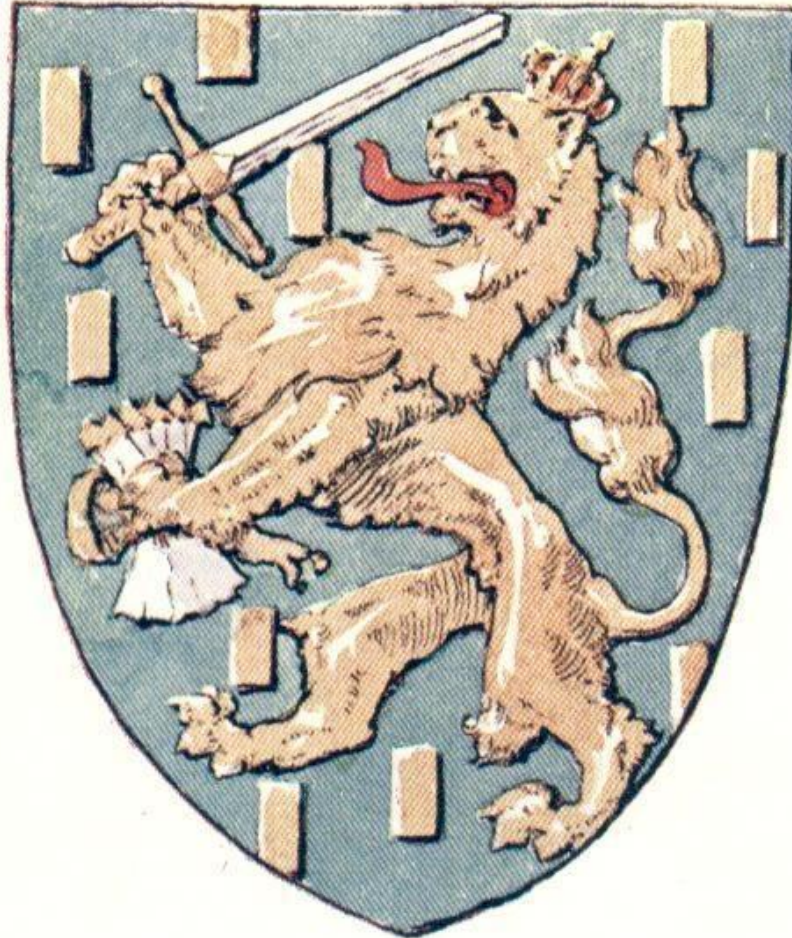
- Iedere 1 à 2 maanden
- Onderwerpen welkom op het whiteboard
- Format van vanavond aanhouden



**KEEP  
CALM  
WE'RE  
"ALMOST"  
THERE**



# De Nederlandse Scene



# **De Nederlandse Scene**

- **Hoe kunnen we samenwerking faciliteren/bevorderen?**
- **Wat heeft de scene nodig?**
- **Hoe zouden jullie willen communiceren met andere makers?**

# Internationalisering



# Internationalisering

- **Willen/Kunnen we larps internationaal toegankelijk maken?**
- **Hoe willen we ons internationaal profileren?**

# Maatschappelijk



# Maatschappelijk

- **Wat zijn mogelijke maatschappelijke toepassingen van larp?**
- **Wat is er nodig voor bredere toepassing?**

# De Nieuwe Generatie



# **De Nieuwe Generatie**

- **Hoe kan die ondersteund worden?**
- **Waar is die naar op zoek?**



# Documentatie



# Documentatie

- **Hoe kunnen we documentatie bevorderen?**
- **Wat is de waarde van post-mortems en reviews?**
- **Kunnen we dit centraal beschikbaar stellen?**