

Berätta om din affärsidé

Affärsidén handlar om att utveckla ett underhållande webbaserat/app/tablet rollspel för barn. Syftet är att utbilda barnen i EQ (emotionell intelligens). Detta med humor och utan pekpin-nar! 92% av alla barn mellan 5-9 år använder datorn till att spela dataspel (Källa: SCB) och datorspelet har ökat avsevärt de senaste åren. En genomsnittlig vecka spelar 65 procent av barnen datorspel. Det är därför naturligt att vara där barnen finns, nämligen på nätet. eQidz fyller därför ett tomrum på den könsstereotypa spelmarknaden. Har vi inte fått nog av Barbie och supermodellspel till tjejer och krig och monsterspel till killar?



Forskning visar att en hög EQ gör barnet fysiskt och mentalt starkare. Mayor och Salovey, som uppfann begreppet EQ, menar att man föds med sin kvot av emotionell intelligens men att vi alla kan träna upp våra färdigheter och på så vis öka vår emotionella kompetens. Självkänedom och självkänsla, empati, kommunikation, att skapa och bevara goda relationer, problem- och konflikthantering är alla färdigheter som ingår i den emotionella kompetensen. Barn med kunskap om känslor blir empatiska och kan sätta ord på- och kommunicera om känslor. Detta i sig gör att de lättare kan skapa och bevara goda relationer.

Det finns studier som visar att barn med hög EQ varken mobbar eller blir mobbade i samma utsträckning som barn med lägre EQ. Anmälningarna om mobbning i skolan fördubblades under 2010 och fortfarande är det många som inte anmäler. Enligt skolverket anger 50000 skolelever att de mobbas och trakasseras. Mobbning är ett fortsatt stort problem i svenska skolor och det är vuxenvärlden som bär ansvaret.

En grupp av studenter på Skövdes högskola kommer att arbeta med mitt projekt inom ramen för kursen "projekt i serious games". Gruppen har precis startat sitt arbete med att producera en prototyp för eQidz.

Vad är din bakgrund?

Jag är civilekonom från Stockholms universitet och har arbetat på stora internationella företag både som controller och inköpare. Jag är gift och har två döttrar på 8 och 11 år. Idén till dataspellet uppstod när jag upptäckte vilka dataspel mina tjejer och deras skolkamrater spelade ofta. Det könsstereotypa utbudet av onlinespel för just denna ålderskategori, med tjejspel som handlar om att sköta bebisar, ponnyseller sminka och klä dockor/fotomodeller i en rosa värld samt killspel som består av krig, monster och bomber gjorde mig mycket upprörd.

Vad är din personliga drivkraft som entreprenör?

Mitt mål är att gå till källan, nämligen det kompetenta barnet. Jag vill erbjuda mina och alla andra barn ett vettigt och roligt alternativ för inläring av livskunskap.

Jag står inför en stor utmaning men tror samtidigt så starkt på min idé att jag vet att den går att genomföra. Jag har fått väldigt mycket positiv feedback i de forum där jag har presenterat min idé vilket naturligtvis har gett mig styrka och motivation.

Vänd

Vad är socialt entreprenörskap för dig?

Att på ett affärsmässigt sätt driva ett företag som tar samhällsansvar och tillhandahåller lösningar för aktuella samhällsproblem. Att förena ideellt med kommersiellt!

En social entreprenör måste ha styrkan och galenskapen att vilja förändra ett helt system och varför inte hela världen? Jag vill utmana och bidra med något nytt i den stereotypa dataspelbranschen för barn!

Vad är dina förväntningar på samarbetet med CSES?

CSES kommer att vara min professionella bollplank för att jag ska kunna förverkliga spelet eQidz. På samma sätt som en idrottsman behöver en träningscoach, behöver en egenföretagare en coach som kan hjälpa till med att utveckla ens affärsidé och ge den stöttning som många gånger kan vara avgörande för att egenföretagaren ska orka fortsätta.

En av de största utmaningarna för samhällsentreprenörer är tillgången till kapital. Jag hoppas att CSES ska kunna bidra med ett nätverk av affärsänglar och hjälpa mig att hitta lämplig samarbetspartner.

Drömbilden fem år framåt – hur ser den ut?

Om 5 år är eQidz ledande i Europa på att via dataspel utbilda barn i livskunskap, som en naturlig del i leken och därmed förebygga och eliminera mobbning. eQidz ska vara lika "coolt" och attraktivt som andra populära spel och innehålla mycket humor men inga pekpinningar. Om fem år spelas eQidz av barn och föräldrar, både hemma och på skolan.

Framtidsvisionen är att spelet utvecklas till att ingå i ett större paket av EQ produkter såsom kort och brädspel, fysiska figurer och CD-skivor och att materialet kan användas av barn och föräldrar i samspel.

Kontakta Rosie: roshisiri@yahoo.se, 070-924 22 35

CSES (Center för Socialt Entreprenörskap Stockholm) stimulerar och stödjer utvecklingen av sociala innovationer för att bidra till framväxten av nya företag och organisationer som löser angelägna sociala problem. CSES drivs av SU Innovation med hjälp av finansiering från svenska ESF-rådet. www.cses.se



EUROPEISKA UNIONEN
Europeiska socialfonden