

Mediale Arbeit

Kultivieren!

Die in der theoretischen Arbeit erlangten Ergebnisse über die Kulturvermittlung werden in den interaktiven Alltagsgegenstand eines Gesellschaftsspiels übersetzt. Spiele sind besonders geeignet, komplexe Inhalte zu reduzieren und auf eine unbeschwerte Art und Weise Thematiken und Problemstellungen aufzuzeigen. So kann auf spielerische Art zwischen dem akademischen Diskurs und dem Alltag vermittelt werden.

kulturivieren! übernimmt den Aufbau des bekannten Spiels „Die Siedler von Catan“, der Inhalt entspricht jedoch den Thematiken der Kulturvermittlung. Jeder Spieler betreibt eine Kulturvermittlungsstelle. Die Aufgabe besteht darin, die Gesellschaft zu kulturivieren, sprich die Bedeutung von Kultur in der Gesellschaft zu vergrößern. Dazu werden kurzfristige und länger dauernde Projekte initiiert. Um einen weiteren Ausbau zu ermöglichen müssen zwischen den Projekten Beziehungen aufgebaut und Kontakte geknüpft werden. Kulturvermittlung hat verschiedene Funktionen. Diese stehen im Spiel als Rohstoffe zur Verfügung. Um erfolgreich kulturivieren zu können, braucht es die richtige Kombination dieser unterschiedlichen Rohstoffe. Wer zuerst auf 10 Siegpunkte kommt, also fleissig kulturiviert hat, gewinnt das Spiel. Aber Achtung: Wird eine 7 gewürfelt, kommt der Spar-Politiker und der Ausbau aller Projekte ist gefährdet...