

NAME DER PRAXIS

KULTURTESTER



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



**Co-funded by
the European Union**

Der "MAXICO digital guide for co-creation" wurde im Rahmen des Erasmus+ Projekts KA210-ADU "MAXICO - Maps of Experiences for thriving Communities" (Akronym MAXICO) (Projekt Nr. KA210-ADU-239BA964) entwickelt und ist unter Creative Commons lizenziert.



Kurze Zusammenfassung

Der Kulturtester ist eine Methode aus dem Experience Design. Sie geht davon aus, dass Orte und Räume ihre eigene Kultur schaffen. Um zu verstehen, was für eine Gemeinschaft wichtig ist, können diese Räume "getestet" werden, indem Dinge, die für Individuen, Verhalten, Traditionen und Erfahrungen wichtig sind, dargestellt werden. Die Kultur-Tester-Methode untersucht auf diese Weise die Erfahrungen, die eine Gruppe mit einem bestimmten Raum gemacht hat. In einem zweiten Schritt können diese Erfahrungen analysiert und bis zu einem gewissen Grad in anderen Räumen reproduziert werden.

Ziel der Methode

Das Ziel der Kulturtester-Methode besteht darin, den Nutzern ein Verständnis dafür zu vermitteln, wie sie einen Raum erleben, indem sie ihm einen kulturellen Wert und eine Bedeutung geben.

Zielgruppe

Die Methode ist für alle Gruppen geeignet. Sie ist jedoch normalerweise für Gruppen ab 16 Jahren geeignet, da sie ein gewisses Maß an analytischem und konzeptionellem Denken erfordert. Die Gruppengröße kann zwischen 5 und 40 Personen variieren. Beim "Testen" sind mehr Personen beteiligt.

Teilnehmerzahl: Zwischen 5 und 40 Personen

Alter der Teilnehmer: Jugendliche und Erwachsene ab 16 Jahren

Materialien

- Karte, Luftbild oder Visualisierung des Raumes
- Kleine Boxen
- Bleistifte
- Karten mit den Aufgaben
- Markierungen
- Flipchart-Papier
- Einstellungen der Methode

Die Methode kann an jede Stadt und jeden Ort angepasst werden.

Dauer der Praxis

Die Übungen können bis zu mehreren Stunden dauern.

Vorbereitungsphase

Die Vorbereitungsphase kann bis zu 2 Stunden in Anspruch nehmen.

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Die Methode folgt einem dreistufigen Prozess: Vorbereitung, Anwendung und Analyse, um die Zielgruppen effektiv einzubinden. In der Vorbereitungsphase führen die Moderatoren Gespräche mit den Gemeindemitgliedern, um einen Einblick in den relevanten Untersuchungsumfang zu erhalten. Dieser kann je nach den Präferenzen der Gemeinschaft variieren und von einer Stadt oder einem Stadtteil bis hin zu einem Park, einem Haus oder sogar einem einzelnen Raum reichen. Sobald der Maßstab festgelegt ist, besteht der nächste Schritt darin, eine Kulturtesterbox vorzubereiten, die normalerweise ein Foto oder eine Karte des Gebiets, Stifte und Arbeitsblätter enthält. Wichtig ist, dass die Aufgaben so gestaltet sind, dass sie zur Erforschung verschiedener Dimensionen, Prozesse, Ereignisse und Erfahrungen anregen, die zur lokalen Kultur beitragen. Diese Kisten werden dann an die Gemeindemitglieder verteilt, die sie in dem dafür vorgesehenen Raum ausfüllen sollen. Diese Übung schärft das Bewusstsein für den Raum und hilft, verborgene Werte zu entdecken, die im Alltag oft unbemerkt bleiben. Die Ergebnisse dieser Aktivitäten können verschiedene Formen annehmen, z.B. markierte Orte auf einer Karte, Objekte, Zeichnungen usw. In der Analyse- oder Sensibilisierungsphase lädt der Moderator die "Sammler" zu einem gemeinsamen Treffen ein. Bei diesem Treffen werden die gesammelten Ergebnisse ausgetauscht und diskutiert. Die Objekte und Funde werden untersucht und es findet ein kollektives Brainstorming statt, um eine umfassende Kulturbeschreibung zu entwickeln, die auf einem Plakat visualisiert wird. Dieses Poster dient den Teilnehmern als Leitfaden, um Diskussionen über einen gemeinsamen Weg für lokale Aktionen zu beginnen, eine gemeinsame Vision für die Zukunft zu entwerfen oder ein besseres Verständnis zwischen den Mitgliedern der Gemeinschaft zu fördern, um Konflikte anzugehen und zu entschärfen. Für die Durchführung dieser Methode werden verschiedene Materialien benötigt, wie z.B. eine

Karte, ein Luftbild oder eine Visualisierung des Raumes, um einen räumlichen Kontext zu schaffen. Kleine Boxen dienen als Behälter für die Kulturtester-Materialien, während die Teilnehmer Stifte verwenden, um die Aufgaben zu lösen. Karten mit vordefinierten Aufgaben helfen den Teilnehmern bei der Erkundung. Ein Marker ist unerlässlich, um Ideen auf Flipchart-Papier zu visualisieren und festzuhalten, was die gemeinsame Ideenfindung und Brainstorming-Sitzungen erleichtert. Die Anzahl der Aufgaben und deren Inhalt können entweder gemeinsam mit den Community-Mitgliedern erarbeitet oder vom Moderator festgelegt werden. Wichtig ist, dass sie dazu anregen, Dinge, Prozesse, Ereignisse, Erfahrungen und andere Aspekte zu erforschen und die lokale Kultur zu erkunden. Diese Boxen werden den Mitgliedern der Gemeinschaft zur Verfügung gestellt, mit der Aufgabe, sie im Raum auszufüllen. Dadurch kann der Moderator besser verstehen, wie Kultur entsteht und wie der Raum erlebt wird. Die Gemeindemitglieder werden sich des Raumes bewusst und beginnen, versteckte Werte zu erkennen, da sie sich der "Kultur", die sie im Alltag produzieren, oft nicht bewusst sind. Die Ergebnisse sollten gesammelt werden (sie können auf einer Karte, in Objekten, Zeichnungen usw. festgehalten werden). In der Analyse- oder Sensibilisierungsphase lädt der Moderator die "Sammler" wieder zu einem gemeinsamen Treffen ein. Hier werden die Ergebnisse diskutiert, die Objekte ausgetauscht und durch kollektives Brainstorming eine gemeinsame Kulturbeschreibung auf einem Plakat erstellt. Das Poster kann den Teilnehmern helfen, einen gemeinsamen Weg für lokale Aktionen zu diskutieren, eine gemeinsame Vision für die Zukunft zu entwickeln oder ein besseres gegenseitiges Verständnis zu schaffen, um Konflikte zu entschärfen.

Erwartetes Ergebnis

Das Ergebnis ist eine Sammlung kultureller Darstellungen, die dazu beitragen, ein gemeinsames Verständnis des Raumes zu schaffen. Auf dieser Grundlage können je nach Zielsetzung unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden. Das kann eine einfache Visualisierung der Objekte sein, aber auch Aktionspläne, Minderungsstrategien oder Zukunftsszenarien. Der Moderator sollte sich darüber im Klaren sein, welche Ergebnisse am nützlichsten sind.

Veränderungen, die die Methode den Gemeinden bringt

Die Kulturtester-Methode basiert darauf, den Nutzern ein Verständnis dafür zu vermitteln, wie sie einen Raum erleben, indem sie ihm einen kulturellen Wert und eine Bedeutung geben. Die Größe des Raumes kann jedoch variieren. Das Ziel ist nicht, eine klare und endgültige Antwort auf das zu geben, was da ist, sondern den Einzelnen oder eine Gruppe dazu zu bringen, darüber nachzudenken. Dies führt in der Regel zu einem ersten Schritt hin zu einem besseren Verständnis des Raumes. Das Verständnis des Wertes oder dessen, was genau der Wert ist, hilft der Gruppe, tatsächliche Veränderungen in der physischen Umgebung herbeizuführen. Je nach Bedarf hilft die Methode bei der Diskussion von Zukunftsszenarien, indem eine mögliche Zukunft mit dem lokalen "kulturellen" Erbe verbunden wird. Die Szenarien können in Aktionspläne umgewandelt werden, die zu konkreten Maßnahmen in der Gemeinde führen. Da die Methode darauf abzielt, Menschen mit gemeinsamen Erfahrungen zusammenzubringen, kann sie auch zur Entschärfung von Raumnutzungskonflikten oder der Konkurrenz um sozialen Raum, wie sie bei der Gentrifizierung auftreten, eingesetzt werden. Ein gutes Beispiel dafür, wie diese Wirkung erzielt werden kann, ist die Arbeit mit dem Stadtgarten, die alle drei Aspekte beinhaltet. Die Mitarbeiter wurden sich bewusst, was sie wollten und was nicht, und entwickelten eine neue Vision für den zukünftigen Garten, während sie in die Nachbarschaft gingen, um deren Kultur, Verhaltensweisen und Traditionen zu erfassen und in ihr zukünftiges Szenario zu integrieren, um potenzielle Konflikte bei der Nutzung des sozialen und öffentlichen Raums von Anfang an zu vermeiden.

Anpassung/Anwendung der Methode

Diese Methode kann in verschiedenen Kontexten angewendet werden, wenn es darum geht, eine Gemeinschaft in das Verständnis und die Erforschung ihrer lokalen Kultur und ihres Raumes einzubeziehen.

Mögliche Anwendungsgebiete sind

- Gemeindeentwicklungsprojekte: Der Kulturtester kann im Rahmen von Gemeindeentwicklungsinitiativen eingesetzt werden, um die Bewohner in das Verständnis und die Wertschätzung der kulturellen und räumlichen Aspekte

ihres Viertels oder ihrer Gemeinde einzubeziehen. Er kann dazu beitragen, ein Gefühl der Eigenverantwortung, des Stolzes und der kollektiven Verantwortung für die lokale Umwelt zu fördern.

- Stadtplaner und -gestalter können diese Methode nutzen, um Interessengruppen in den Prozess der Gestaltung ihrer städtischen Umwelt einzubeziehen. Sie ermöglicht es den Gemeindemitgliedern, sich aktiv an Entscheidungsprozessen zu beteiligen, ihre Meinung zu äußern und zur Schaffung einer integrativeren und nachhaltigeren Stadtlandschaft beizutragen.
- Bildung und Lernen: Die Methode kann in Bildungseinrichtungen wie Schulen und Universitäten eingesetzt werden, um erfahrungsorientiertes Lernen und ein tieferes Verständnis der lokalen Kultur und Geschichte zu fördern. Sie ermutigt Schüler, sich aktiv mit ihrer Umgebung auseinanderzusetzen und fördert kritisches Denken, Kreativität und Zusammenarbeit.
- Soziale Integration und Inklusion: In Kontexten mit vielfältigen Gemeinschaften kann diese Methode dazu beitragen, Kluft zu überbrücken und die soziale Integration zu fördern. Durch die Einbeziehung von Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund in die Erforschung und Wertschätzung ihrer gemeinsamen kulturellen Räume kann sie den Dialog, das Verständnis und das Zugehörigkeitsgefühl zwischen den Mitgliedern der Gemeinschaft fördern.

Credits, Referenzen und Ressourcen

Siehe Projekte des Comparative Research Network - <http://www.crnonline.de>