

Die Schaffung einer Spielewelt

Die Schaffung einer einzigartigen innovativen und multimedialen SPIELEWELT in Altenburg ist eines der Hauptentwicklungsziele der Tourismusstrategie Altenburger Land. Damit wird historisch an die Erfindung des Skat in Altenburg vor über 200 Jahren in einem Altenburger Salon angeknüpft. Es schließt sich der Kreis zur Tourismusstrategie Altenburger Land: Denn in ihrem Zentrum steht die „Europäische Salonkultur“, mit einem zweiten Entwicklungsschwerpunkt übrigens um die Geschichte der Salonkultur von Dorothea von Kurland auf der Burg Posterstein.

Mit einem Grundsatzbeschluss im April 2018 hat sich der Stadtrat der Stadt Altenburg für die Schaffung der SPIELEWELT ausgesprochen. In einem mehrstufigen Antragsverfahren sollen nun Fördergelder der Wirtschaftsförderung Thüringen eingeworben werden.

Der Schloss- und Kulturbetrieb stellt an dieser Stelle die Grundidee der Spielewelt in Altenburg vor. Auf unserer Homepage, über unsere Social Media, in der Presse und auf Informationsveranstaltungen (Build2Play) werden wir regelmäßig über den Fortgang des Projektes berichten.



Die Grundidee: 1+1+1=4

Die Grundidee der Spielwelt ist simpel: Es werden drei Module, in deren Zentrum das “Spiel” steht, gemeinsam in einem Gebäude entwickelt. Diese Module bilden sich räumlich in drei Zonen ab. Sie erfüllen unterschiedliche Funktionen für unterschiedliche Zielgruppen. Vor allem aber entwickeln sie Synergie in der gemeinsamen Nutzung durch diese unterschiedlichen Zielgruppen. Daher ist die Summe (4) mehr als die Teile (1+1+1).

Erlebniswelt Spiel:

Erlebe die Geschichte der Menschheit wie du sie noch nie gesehen hast, in einer einzigartigen Erlebniswelt zum Thema Spiel. Reise durch die Zeit, erlebe wie und was Menschen schon vor 2000 Jahren gespielt haben und werde der Held in deinem eigenem Spiel.

Spielecafé:

Spielen kann man durchaus auch mit sich allein, doch richtig spaßig und herausfordernd wird es erst mit anderen Menschen. Diesem Prinzip verschreibt sich das Spielecafé als der zentrale Begegnungs- und Kommunikationsraum in der Spielwelt. Es ist ohne Ausstellungsbesuch zugänglich und beinhaltet ein umfangreiches Spieleangebot für Groß und Klein.

InnovationLAB:

Management-, Personalführungs- und Projektleitungstraining, Coaching von Start up oder auch Inkubatoren könnten hier ihren Ort finden. Sie würden die Spiel- und Partizipationsangebote der Spielwelt als integrativen Bestandteil des Schulungsprogramms nutzen. Moderne Organisationsansätze wie Design Thinking, Agiles Management u.Ä., die in den Trainings theoretisch behandelt werden, könnten durch einen Besuch in der Spielwelt (Spiel als komplexer/kontingenter Prozess und somit als Spiegel für den Unternehmensalltag) ihre praktische Ergänzung finden.

Der Synergieeffekt:

Die drei Elemente der Spielwelt lassen sich modular miteinander verknüpfen. So entstehen für die Besucher verschiedene Synergieeffekte. Beispielsweise können Besucher der Erlebniswelt danach im Spielecafé entspannt einen Kaffee trinken. Aber auch für Firmenkunden lässt sich ein **Besuch der Ausstellung mit einem anschließenden Workshop zur spielerischen Produktentwicklung im InnovationLab verbinden.**

Das Konzept der SPIELEWELT in aller Ausführlichkeit

Der umfassende Masterplan zur Schaffung der Spielwelt ist in der Rubrik [Strategie](#) unserer Homepage online lesbar.