

**Till Landstinget
Jönköpings län
Projektansökan**

V-art live

- en virtuell kulturarena för en innovativ och modern samhällsutveckling

Bakgrund

Enligt .SE årliga rapport Svenskarna och Internet 2011 finns det fler datorer än människor i de svenska hushållen – snittet är 2,8 datorer och 2,5 personer. 88 procent av befolkningen över 12 år har tillgång till Internet och 85 procent har tillgång till bredband i hemmet. I dag använder hälften av treåringarna Internet och bland de yngre är snart alla (96 procent) ute på de sociala nätverken.

När denna virtuella tillgänglighet finns kan vi nu leverera och erbjuda kulturellt innehåll till alla åldrar och grupper i samhället. Vi kan på ett nytt sätt koppla fysiska lokaler till de virtuella och därigenom öppna upp för helt ny kulturell innehållsproduktion och distribution.

Med V-art live vill vi erbjuda en virtuell kulturarena och mötesplats för kreativ samproduktion mellan kultur, skola, vården och näringslivet. Där alla åldersgrupper ska få möjlighet att ta del av ett kulturellt innehåll.

En komplett virtuell aktivitetsplats utan geografiska begränsningar. Den kulturella arenan är allestädes närvarande (Ubiquitous).

Syfte och mål med V-art live

Syftet är att skapa delaktighet, integration och öka tillgängligheten till konst och kulturellt innehåll till olika grupper i samhället via den virtuella kulturarenan. V-art live blir då katalysatorn och drivkraften för att genomföra detta genom att stimulera och starta olika innehållaktiviteter.

Målet är att projektet ska genomfört minst 20 olika aktiviteter inom perioden och att flera tusen personer i Jönköpings län ska ha tagit del av aktiviteterna i någon form.

Efter projektet räknar vi med att intresset ska vara så stort för den virtuella kulturarenan att den kan användas av olika intressenter inom kultur, skola, vård och näringsliv i andra projekt och därmed kunna leva vidare i annan form.

Projektet kommer att ha stort fokus på ungdomskultur och dess beteende som nu implementeras i samhället. Projektet vänder sig till ungdomar, invandrargrupper för kulturellt utbyte och konst och kulturintresserade i alla åldrar. En annan viktig målgrupp är att nå rörelsehindrade via den virtuella arenan. Primärt intressenter i Jönköpings län som utgångspunkt för vidare spridning.

Projektinnehåll

Projektledaren kommer att bygga upp den virtuella arenan och sedan omedelbart söka upp intressentgrupper för att starta olika aktiviteter. En hemsida med information kommer även att upprättas för spridning av information kring projektet och dess innehållsaktiviteter.

Alla aktiviteter är i startläget inte identifierade utan vissa ska växa fram utifrån behov och drivkraft. Nedan ger vi några exempel på aktiviteter som diskuteras:

- Samarbeten med konstskolor och konstnärer som inspirerar ungdomar, vuxna och alla andra konstintresserade.
- Studiecirklar, samtal som förmedlar konstens mysterier.
- Informationsseminarier online inom olika kulturområden.
- Kultursoffa där vi bjuder in intressanta kulturpersoner för samtal och debatter.
- Kulturella reportage av ungdomar från olika platser i världen.
- Performance av konstnärer och teaterföreställningar av skådespelare till ålderdomshem, sjukhem, skolor via storbild.
- Koppling mellan fysiska och virtuella platser kan innebära att konstnärer sänder live från sin ateljé i utbildningssyfte till skolklasser, museer och konsthallar.
- Konceptkonst/utställningar får publiken att delta aktivt via datorskärm, mobil styrd av konstnären eller konshall/museum
- Aktiviteter som videofestival, konstmässor och andra sändningar
- Poesi/läsning virtuellt för ökad tillgänglighet för äldre och rörelsehindrade innebär att författaren läser ur sin bok/text.
- Kulturella ungdomsprojekt- Vad händer i stan - webbTV team som gör direkt reportage från gatan, ungdomsgården, matchen eller konserten
- Samproduktion mellan ungdomar, skolan, vården, kulturen och näringslivet.
- Ungdomar kan inom skolprojekt köra visningar till vårdhem från en konshall eller konsert inom offentlig eller privat sektor.
- En komplett virtuell mötesplats för integration utan geografiska begränsningar.
- Internationella virtuella projekt med deltagare från olika delar av världen (utan resor).

Genomförande

- | | |
|---|----------------------|
| • Projektstart | 1/7 2012 |
| • Etablering av org. och den virtuella kulturarenan | 1/7-31/8 2012 |
| • Genomförande av innehållsaktiviteter | 1/9-2012--30/12-2013 |
| • Utvärdering/uppföljning/rapport | December 2013 |

Marknadsföring

Marknadsföringen kommer att fokusera främst på Jönköpings län. Vi kommer använda sociala medier, marknadsföra via olika kulturella nätverk. Spridning kommer även att ske i webinarieform där vi kommer att bjuda in till olika temaföreläsningar. En hemsida kommer att upprättas för projektet. Vi kommer även använda lämpliga marknadsföringskanaler i anslutning till innehållsaktiviteter under projektet.

Ekonomi

<u>Intäkter</u>	<u>Kr 2012</u>	<u>Kr 2013</u>	<u>Totalt</u>
Regionförbundet i Jönköping	180.000	180.000	360.000
Värnamo Kommun	90.000	180.000	270.000
LT Jönköping	90.000	180.000	270.000
Länsstyrelsen i Jönköping	50.000	180.000	230.000
Sparbanken Alfa	25.000	0	25.000
Summa intäkter	435.000kr	720.000	1.155.000

<u>Kostnader</u>	<u>Kr 2012</u>	<u>Kr 2013</u>	<u>Totalt</u>
Lön (25.000*1,6*50%)	120.000	240.000	360.000
Hyra kontor	18.000	36.000	54.000
Administration	12.000	24.000	36.000
Datakostnader	12.000	24.000	36.000
Resor/logi	12.000	24.000	36.000
Telefoni/internet	6.000	12.000	18.000
Marknadsföring	60.000	120.000	180.000
Virtuell kulturarena	135.000	120.000	255.000
Användarstöd/support kulturarena	60.000	120.000	180.000
Summa kostnader	435.000	720.000	1.155.000

Ansökan om finansiering

När det gäller finansiering ansöks om medel enligt intäktsfördelningen, se ekonomi.

Ansökande part

V-art ekonomiska Förening, orgnr. 769620-9258

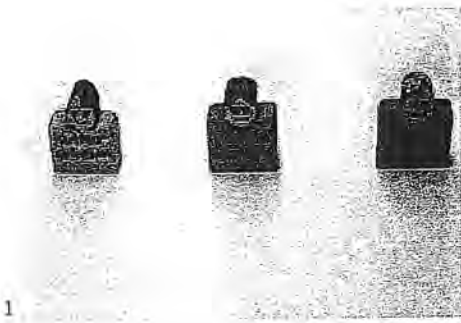
Adress: Christian Immonen; Mustagatan 18E, 331 33 Värnamo

Christian Immonen, projektledare Curator, 0705-933305, christian@v-art.se

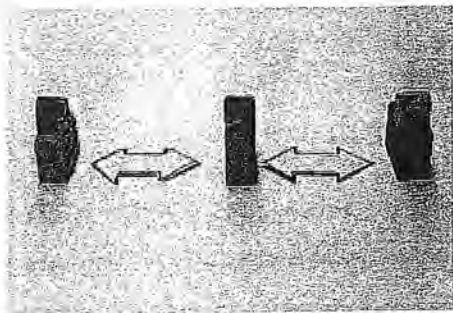
Stefan Bedin, Interaktivarkitekt, tel 070-9472900, stefan@v-art.se

V-art

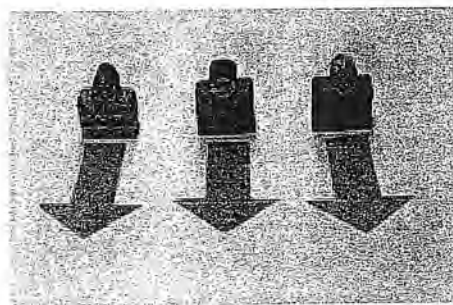
V-art är en konst och kulturdriven förening med fokus på utställningar och kulturella möten. V-art live är en helt ny unik virtuell kulturarena som möter samtiden och möjliggör kreativ produktion och innehållsdistribution till olika grupper och åldrar i samhället.



Vårt samhälle består av grenar som konst - kultur, kommun (skola/omsorg mm) - landsting och näringsliv. Naturligtvis finns det mer grenar men vi nöjer oss med att ta upp dessa tre i det här exemplet.



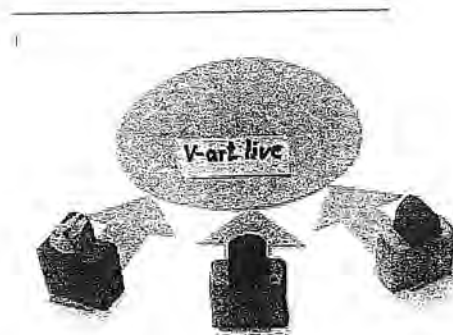
Även om vi samverkar mellan grenarna idag så fastnar vi ofta i gamla strukturer vilket gör att vi bevakar våra egna områden och har svårt att få ut den fulla potentialen.



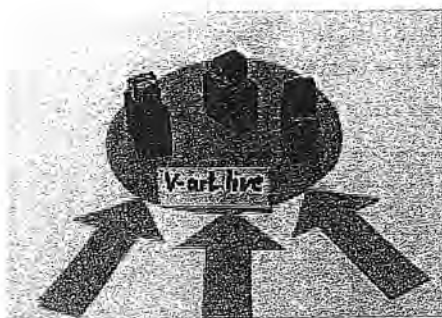
Vad V-art vill göra är skapa möjligheter för att se bortom "det gamla", vi vill skapa en helt ny yta. En neutral yta där man kan mötas och hitta nya samarbetsformer.



Fysiska världen plus den virtuella världen är lika med tre. Alltså tre är lika med V-art live. Glöm inte formeln $F + V=3$



V-art live är en arena som skapar delaktighet och samma möjligheter för alla grenar.



V-art live är en kulturarena och innovationsplattform där modern samhällsutveckling tar form. Vi kan skapa mångkulturella virtuella projekt med deltagare från olika delar av världen utan resor.



V-art live vill skapa projekt som leder till nya tjänster och företag, utbildning och kompetensutveckling, samproduktion mellan ungdomar, skolan, vården, kulturen och näringslivet.



V-art live vill arbeta med kulturell integration och ge möjlighet till reportage av ungdomar från olika platser i världen.
V-art live kan också möjliggöra sändningar från videofestivaler, konstmässor m.m.



Performance av konstnärer och teaterföreställningar av skådespelare, poesi/läsning av författare. Allt detta kan vi sända virtuellt till ålderdomshem, sjukhem, skolor via storbild. Vi skapar även en ökad tillgänglighet för rörelsehindrade som ges möjlighet att delta.

V-art live - Projektidéer

- en virtuell kulturarena för en innovativ och modern samhällsutveckling

Syfte och mål med V-art live

Syftet är att skapa delaktighet, integration och öka tillgängligheten till konst och kulturellt innehåll till olika grupper i samhället via den virtuella kulturarenan. V-art live blir då katalysatorn och drivkraften för att genomföra detta genom att stimulera och starta olika innehållsaktiviteter. Projektet kommer att ha stort fokus på ungdomskultur och dess beteende som nu implementeras i samhället.

Nedan ger vi några exempel på några projektidéer:

Kultur för äldre

- Poesi/läsning virtuellt för ökad tillgänglighet för äldre och rörelsehindrade innebär att författaren läser ur sin bok/text.

Kultur för ungdomar

- Kulturella ungdomsprojekt- Vad händer i stan - webbTV team som gör direkt reportage från gatan, ungdomsgården, matchen eller konserten
- Aktiviteter som videofestival, konstmässor och andra sändningar
- Kulturella reportage av ungdomar från olika platser i världen.

Kultur och lärande

- Studiecirklar, samtal som förmedlar konstens mysterier.
- Informationsseminarier online inom olika kulturområden.
- Kultursoffa där vi bjuder in intressanta kulturpersoner för samtal och debatter.

Kultur och hälsa

- Ungdomar kan inom skolprojekt köra visningar till vårdhem från en konsthall eller konsert inom offentlig eller privat sektor.
- Performance av konstnärer och teaterföreställningar av skådespelare till ålderdomshem, sjukhem, skolor via storbild.

Kultur över gränserna

- En komplett virtuell mötesplats för integration av kulturer utan geografiska begränsningar.
- Internationella virtuella projekt med deltagare från olika delar av världen (miljövänligt).

Kultur och samverkan

- Samproduktion mellan ungdomar, skolan, vården, kulturen och näringslivet.
- Samarbeten med konstskolor och konstnärer som inspirerar ungdomar, vuxna och alla andra konstintresserade.
- Konceptkonst/utställningar får publiken att delta aktivt via datorskärm, mobil styrd av konstnären eller konshall/museum
- Koppling mellan fysiska och virtuella platser kan innebära att konstnärer sänder live från sin ateljé i utbildningssyfte till skolklasser, museer och konsthallar.

Den virtuella kulturarenan

Projektet med den virtuella kulturarenan är unikt på flera olika sätt men framför allt att den skapar förutsättningar för kulturproducenter i hela Jönköpings län att leverera konstnärliga- och kulturella aktiviteter i realtid utan att behöva tänka på komplicerade tekniska lösningar. Kulturproducenterna ska bara behöva fokusera på sin innehållsleverans och den publika upplevelsen.

För att skapa tillgänglighet till virtuella kulturtjänster så används virtuella mötesplatser/rum. Dessa mötesplatser kan accessas från datorer, surfplattor (Ipad mm) och smarta telefoner. Visning av innehåll kan även ske via TV-monitorer (med PC ingång) eller projektorer för storbild t ex i ett café eller i en biosalong.

Det man behöver är en webbläsare, internetkoppling samt webbkamera med headset om man vill kommunicera med bild och ljud interaktivt. Den virtuella arenan är åtkomlig från hela världen. I den virtuella arenan kan man skapa interaktiva aktiviteter/performance "live" mellan olika personer eller fysiska platser men även chatta, visa video, spela musik, visa annat presentationsmaterial, ha studiecirkel använd forum mm.

Vi vill framhäva framför allt tre hörnstenar som är mycket viktiga i den virtuella kulturarenan - tillgänglighet, användardriven kreativitet och konstnärlig/kulturell motivation.

Tillgänglighet

Genom att vi bygger bort komplexiteten och ger användarsupport så blir det enkelt för kulturproducenterna att planera, öva och leverera sitt innehåll. Att skapa en mindre aktivitet kan gå på bara några dagar. I begreppet tillgänglighet lägger vi även lokal, regional, nationell och global access. Dvs det finns inga geografiska hinder att interagera (växelverka och samspeja) mellan personer, kulturella grupper och samhällen.

Användardriven kreativitet

Projektledaren i V-art live kommer att vara en katalysator, stöd och drivkraft vid framväxten av olika projekt i kulturarenan, men det är mycket viktigt att innehållsproducenterna kan driva sina aktiviteter underifrån med fria tankar och idéer i genomförandet. Vi tror att användardriven kreativitet med bra stödstrukturer är den säkraste vägen till kvalitativt innehåll och upplevelse.

Konstnärlig/kulturell motivation

V-art live är till 100% ett konstnärlig och kulturell projekt då den bygger på den konstnärliga kreativiteten och motivationen. Det är den kraftiga motivationen till att skapa och leverera upplevelser som hela den virtuella kulturarenan bygger på. Förmågan att bygga från ett blankt blad och skapa det nya. Oftast är denna motivation inte baserad på någon kommersiell tanke utan bara viljan att skapa, pröva det okända och gå in genom nya dörrar.

Visionen med den virtuella kulturarenan är att skapa nya upplevelser men även att på ett framtidsorienterat, kreativt och modernt sätt öppna nya vyer. Vi är helt övertygade att projekten i kulturarenan kommer att skapa förståelse och kunskap om den samtida samhällsutvecklingens snabba framfart där hälften av 3-åringarna idag använder internet och är en del av en kommande omdaning. Många behöver ta till sig det nya och förstå dess konsekvenser.

V-art live – en virtuell kulturarena

Svar till Länsstyrelsen 2012-04-29 - dnr 303-2276-2012

1. Vilka andra namngivna aktörer/projekt i länet kommer ni att samarbeta med?

I samtal med regionförbundet finns det önskemål om samverkan med SpelArena, Visualiseringscenter och Vandalorum i länet när det gäller befintliga projekt. En del av dessa kontakter och samtal har vi redan tagit.

Eftersom vi inte vet om projektet blir av har vi bara skissat lite kring samarbetspartners dock har vi varit i kontakt med några där vi berättat våra idéer och man har lyssnat med spänning.

Vi har varit i kontakt med den nyss inflyttade (Gislaveds kommun) konstgruppen art: screen från Örebro. Deras cv sträcker sig långt utanför Sveriges gränser och vi kommer att ha ett samarbete med dem redan i höst.

Vi har också fört ett samtal med Sergei Muchin på Läns museet, just nu vet vi inte vad det mynnar ut till?

Kulturföreningen Komma i Jönköping är en annan grupp som vi har kontakt med och som vi ser en stor potential att göra saker ihop med.

Ulrik Vinje, teckningslärare på Gymnasiet i Jönköping är en person som varit med under en workshop och som tycker det är spännande det vi gör. Troligen hittar vi någon gemensam nämnare även under nästa projekt.

Niclas Stensson från lärare på Apladalsskolan i Värnamo är en nyetablerad kontakt som vi hoppas på.

Rolf Gunnarsson rektor på Kulturskolan i Värnamo tog vi kontakt med redan för två år sedan och redan då tyckte han att våra tankar var intressanta trots att vi inte hittat formen för V-art live. Där vi är nu ser vi en stor möjlighet både kring dans, bild och musik i detta projekt.

Ungdomsföreningen 331 med Luis Gonzales från Värnamo, med ett nätverk över hela Sverige men framförallt i Jönköpings län, har vi redan etablerat kontakter och idé byten. Vi hade ett samarbete under konstmässorna 2009 och 2011. Vi ser det som givet att det blir ytterligare projekt tillsammans.

Vi har också varit i kontakt med författaren Thomas Lundh som ser möjligheter för författarna/skribenter m.m. att vara på flera ställen samtidigt te x skolor och bibliotek. Det finns också en önskan att köra poetry slam nationellt, där skulle också skolan kunna integreras för att fånga upp intresse för poesi.

Det finns också en hel del näringslivs kontakter.

Detta är bara några aktörer. Med ett klart finansierat projekt kommer vi i nästa steg att ta kontakter i stor skala både lokalt, regionalt, nationellt och internationellt. Att knyta influenser till länet genom olika samproduktioner över gränserna är en viktig beståndsdel i projektet V-art live.

2. Vad händer med den virtuella kulturarenan efter projekttidens slut?

Efter projekttiden kommer den virtuella kulturarenan vara inarbetad och vi tror det kommer finnas många kulturproducenter som vill fortsätta att driva projekt på arenan. Det kan vara allt från enskilda konst- och kulturarbetare till andra organisationer som vill samproducera mellan kultur, skola, hälsa och näringsliv.

V-art har ambitionen att vara en katalysator i samhällsutvecklingen och kommer fortsätta att koordinera och samordna aktiviteter och projekt i den öppna virtuella kulturarenan, troligtvis i en bredare plattform med olika konst och kulturkonstellationer.

Vi ser även att en del projekt kommer leda till att nya upplevelse- och tjänstepaketeringar skapas som kan leda till mer permanenta verksamheter. Den fortsatta finansieringen av kulturarenan räknar vi med kommer att bära sig av nya permanenta verksamheter som har uppstått samt nya projektaktörer som vill skapa aktiviteter med egna målgrupper.

3. Beskriv lite om föreningen och dess förankring/nätverk inom konst- och kulturvärlden.

När vi gjort V.art09 en konstmässa som Värnamo kommun stod för bestämde Christian Immonen som var initiativtagare att det skulle bli fler evenemang. Värnamo kommun ansåg sig inte ha kraft och resurser att arrangera en konstmässa till efter så kort tid. Kommunen föreslog Christian Immonen att starta en ekonomisk förening för att på detta sätt underlätta att söka projektpengar i V-arts namn.

Efter det, närmare bestämt december 2009, bestämdes att V-art skulle bildas för att kunna driva olika projekt. Vi anser oss mer effektiva om vi är en lite grupp och därmed kunna göra snabbare förflyttningar. V-art har egentligen inte tänkt så mycket kring frågan om medlemsantal eftersom vi hela tiden arbetat fram projekt som andra har deltagit i. Kort och gott har en liten grupp arrangerat saker för en större massa, likaså gäller det för V-art live projektet som vi söker pengar för nu. Vi vill nå tusentals mottagare under projektet.

V-art består av Christian Immonen konstnär, Stefan Bedin entreprenör, Kristina Bergqvist konstnär, Maria Immonen ekonomi och till viss del av Jeanette Gustafsson f.d. intendent på Jönköpings läns museum som flyttat till Skellefteå.

Vårt kulturella nätverk

- Kulturhuset Stockholm gjorde vi en livesändning 2010.
- Vi har deltagit i projekt på Kungliga Konstakademien våren 2011.
- Vi känner personligen John –E Franzén Professor och kunglig hovmålare,
- Carl Magnus Professor i skulptur
- Ulf Wahlberg Professor i måleri
- Enno Hallek Professor i måleri
- Magnus Bårtås Professor i konst
- Maj-Lis Stensman författare och skribent
- Torun Ekstrand Art Line, kultur i östersjöområdet (internationellt)
- Jan Watteus SAK Sveriges Allmänna Konstförening
- Jan Stene Internationell Gallerist i Stockholm
- Åke Andréen konstsamlare och donator.
- Iva Nestvabova Konst-makthavare i Prag Tjeckien
- Robert Machacek eu-expanding-use Bochum Tyskland

- Supermarket art fair Stockholm
- Art Vilnius- Litauen
- Ann- Marie LeQuesse konstnär från Kanada numera bosatt i London
- Silvie Pavlova Kulturministeriet Prag
- Cecilia Andersson expert på den Kinesiska konstscenen
- Anna Jobér doktorand bosatt i Beijing
- Andreas Ribbung konstnär och curator
- Osv.

Vi har kontakt med ett flertal konstnärsdrivna gallerier i Sverige och världen (ca 50-60 st). Framförallt Candyland, Studio 44, Fiberart, National galleriet från Stockholm Konstepidemin, Galleri Box från Göteborg, Cirkulationscentralen, Galleri Rosrum från Malmö Formverk art zone från Eskilstuna numera bosatta i Serbien som gjort projekt över hela världen. Videoart Prag, Microwestern Berlin- München,

Svårt att veta hur mycket ni vill veta om vårt nätverk men de konstnärliga nätverken är väldigt komplexa och sträcker sig väldigt långt både nationellt och internationellt. Många av dessa aktörer är intresserade och följer det V-art gör, en enorm källa till kvalitativa konstnärliga och kulturella innehållsaktiviteter.

4. Förtydliga under ekonomi: externa tjänster samt kostnadsposten virtuell arena.

Externa tjänster:

Denna post är kopplad till marknadsföring 60.000kr (år1) och 120.000kr (år2).

Tjänsteinnehåll:

Dessa tjänster kommer vi köpa externt och innehåller tjänster med koppling till hemsida, sociala medier, produktion av marknadsföringsmaterial för spridning med koppling till olika projektaktiviteter samt programkatalog med tjänsteinnehåll (när, var, hur olika aktiviteter sker) mm.

Kostnadsberäkning:

Vi har säkerställt all produktion till 350kr/tim. Vi räknar med att basuppbyggnaden hemsida/Youtube/marknadsmaterial mm kommer att ligga på ca. 28.000kr (ca. 2v. arbete). I övrigt har vi räknat med en schablon för projektmarknadsföring inklusive uppdatering/justering hemsida/programkatalog mm. På ca. 5-10.000kr/projekt (på beräknat 20 projekt) dvs runt 7.500kr/projekt.

Virtuell kulturarena:

Denna post är kopplad till uppbyggnad och avgifter för licenser 135.000kr(år1) och 120.000kr (år2).

Tjänsteinnehåll:

För att skapa tillgänglighet till virtuella kulturtjänster så används virtuella mötesplatser/rum. Dessa mötesplatser kan accessas från en dator (PC/Mac), Ipad och smarta telefoner. Visning av innehåll kan även ske via TV-monitorer (med PC ingång) eller projektorer för storbild t ex i ett café eller i en biosalong. Det man behöver är en webbläsare, internetkoppling samt webbkamera med headset om man vill kommunicera med bild och ljud interaktivt. Den virtuella arenan är åtkomlig från hela världen.

I den virtuella arenan kan man skapa interaktiva aktiviteter/performance "live" mellan olika personer eller fysiska platser men även chatta, visa video, spela musik, visa annat presentationsmaterial, ha studiecirkel användbara forum mm.

Den tekniska arenan består av en servermjukvara där man kompletterar med olika typer av mötesplatser/rum. I projektet finns två typer av mötesplatser/rum för olika ändamål. Den ena är kopplad till ett specifikt projekt och kan ha max 100st samtidigt platser/deltagare kopplad till sig vid samma tidpunkt. Den andra typen av mötesplats/rum (bara ett rum som bokas separat av alla i de olika projekten) innebär att 200st kan vara inne samtidigt vid ett tillfälle. Detta är tänkt för lite större sändningar.

Kostnadsberäkning:

Kostnaden för uppbyggnad av den virtuella arenan är:

År1.

Servermjukvara	= 56.400kr
Hyra drift (5.000kr/mån)	= 30.000kr
Tekniska tjänster	= 8.000kr
Licens 1st större rum	= 28.100kr
Licens 10st projekt rum	= 12.800kr
Summa år1.	= 135.300kr

År2.

Servermjukvara (uppgr.)	= 10.000kr
Hyra drift (5.000kr/mån)	= 60.000kr
Tekniska tjänster	= 15.000kr
Licens 1st större rum	= 5.300kr
Licens 25st projekt rum	= 30.400kr
Summa år1.	= 120.700kr

Dessa kostnader är löpande kostnader i projektet som vi hyr av externa leverantörer. Rena driftskostnader är kopplat till månadshyran (kvartalsvis betalning) och licenskostnader är start- och årsavgifter för Adobe Connect programvara.

Ansökande part

V.art ekonomiska Förening, orgnr. 769620-9258

Adress: Christian Immonen; Mustagatan 18E, 331 33 Värnamo

Christian Immonen, projektledare Curator, 0705-933305, christian@v-art.se

Stefan Bedin, Interaktivarkitekt, tel 070-9472900, stefan@v-art.se

V-art live (game) interaktiva kulturspel för ungdomar 15-19 år

Söka sig runt fysiskt till olika kulturplatser i staden/samhället och fotografera/filma/scanna med mobiltelefon eller liknande.

Spelet är ett chiffer eller kryptering i samarbete med ämnen i skolan.
Det kan också finnas koder som scannas av, bakom presenteras en film där någon ställer en fråga eller visa ett påstående.

1/Varje konstverk/utställningsrum ska ha en t ex bokstav, sifferkombination eller kod som man måste lösa, ett matematiskt problem eller något annat ämne

2/Varje nivå har en färg

3/Man vet inte nästa nivå's färg förrän man löst den framför, därför måste man besöka alla platser för att komma till nästa nivå

1:a nivå = röd + sifferkombination

2:a nivå = gul + sifferkombination

3:a nivå = grön + sifferkombination

All samlade dokumentation lägger man upp i V-art live (games)

För att genomföra spelet måste man besöka de fysiska platserna minst 3 gånger.

Via sms får man tillstånd att gå till nästa nivå på så sätt drar man ut på spelet och minimerar fusk.

Tänkvärt är att eventuellt koppla till GPS då får vi en grafiskbild (teckning) över spelet och dess rörelser.

Varje stad eller samhälle kan ha sitt egna kulturspel (lokalt), det går också att bygga på och köra länsvis (regionalt) eller över hela Sverige (nationellt) över världen (globalt).

Förslagsvis kan ungdomar från Jönköping skapa frågor för Värnamo.

Värnamo ungdomar skapar frågor för Nässjö.

Nässjö för Vaggeryd

Vaggeryd för Jönköping osv.

Priser som det lokala näringslivet sponsrar kan t ex vara 5-10 st surfplattor och 5-10 st helårs mobilabonnemang.

Varje samhälle får sin egna segrare
Samhälle tävlar också mot samhälle.

Målet är att få ungdomar att besöka våra kulturplatser genom att tala ungdomars språk och att integrerar skolan i detta arbete.

