

Entscheidungsvorlage

Vom Würfeln zu World of Minecraft. Spielen als formative Kraft der Kultur.

1. Nürnberg hat das Zeug zum Spielen

Es gibt in Deutschland und in Europa viele Orte, in denen man sich auf unterschiedlichste Weise mit den verschiedenen Facetten des Themas „Spielen“ beschäftigt.

Nürnberg hätte aus seiner Tradition als Spielzeugstadt heraus die Chance, angesichts der digitalen Entwicklung etwas ganz Neues entstehen zu lassen, das viele Facetten des Spielens zusammenführt! Eine kulturelle Attraktion, die der Spielzeug- und Spiele-Stadt Nürnberg – aktiv bespielbar – Raum, Gegenwart und Zukunft gibt.

Es könnte ein völlig neuartiger Ort des Spiels entstehen,

- an dem alle Arten von Spielen präsentiert, erklärt und gespielt werden und zwar in allen analogen und digitalen Erscheinungsformen
- an dem der kulturelle, pädagogische und kommerzielle Wert von Spielen gleichermaßen herausgestellt wird
- an dem die Bedeutung und der Nutzen von Spielen für unser Leben in Gegenwart und Zukunft erfahrbar wird
- an dem jedoch auch eine kritische und reflektierte Auseinandersetzung mit negativen Aspekten des Spiels stattfindet
- das Menschen jeglicher Herkunft, jeglichen Alters und mit allen persönlichen Stärken oder Einschränkungen über das Medium Spiel verbindet.
- von dem aus regionale, nationale und europäische Netzwerke in Sachen Spielkultur geknüpft werden können.

Von einer solchen Institution könnte der entscheidende Impuls ausgehen für die Weiterentwicklung der traditionsreichen Spielzeug- und Spielestadt Nürnberg mit seiner internationalen Messe, seinem renommierten Spielzeugmuseum und dem Deutschen Spielearchiv hin zu einem lebendigen, spannungsreichen Hotspot zeitgemäßer Spielkulturen.

Damit entsteht die Chance, eine schon vorhandene, aber in ihrer Außenwirkung weit unter ihren Möglichkeiten bleibende „Nürnberger Marke“ (Spielzeugstadt Nürnberg) neu zu definieren und weiter zu entwickeln. Denn nur durch das Miteinander von analogen und digitalen Spielformen wird Nürnberg zur dynamischen, gegenwarts- und zukunftsorientierten Stadt des Spiels und des aktiven Spielens.

Die folgenden Überlegungen zeigen, dass eine neue Institution sich sowohl durch ihre vernetzten und interdisziplinären Strukturanforderungen als auch inhaltlich sehr eng an den

Zielen der im Januar 2018 verabschiedeten Kulturstrategie für Nürnberg orientieren würde. Transkulturelle und generationenüberspannende Ansätze finden sich ebenso, wie die Ermutigung zum Experimentieren im analogen und digitalen Raum. Für die Bewohner Nürnbergs, das in der Analyse zur Kulturstrategie „mehr, älter und bunter wird“, könnte sie eine ideale Begegnungs-, Kommunikations- und Wissensplattform sein.

In der folgenden Zusammenstellung und in anhängendem Exposé von Christian Schmidt, Fachjournalist für Computer- und Videospiele, wird ein erstes Szenario entworfen.

2. Die Potentiale

a) Das wichtigste Kulturmedium der Zukunft gestalten

Die klassischen kulturellen Leitmedien der industriellen Gesellschaften – Bücher und Musik, Filme und Fernsehen – werden sicher nicht verschwinden, aber nach und nach ihre Dominanz verlieren. Sie werden durch andere Medien abgelöst und durch Spiele, insbesondere digitale Spiele ergänzt. An welchem Ort wird könnte diese kulturelle und ästhetische Vielfalt von Spielen präsentiert werden? Wo könnten stilistische und thematische Experimente gefördert werden? Wo könnte gemeinsam mit Entwicklerinnen und Entwicklern, Designerinnen und Designern und Künstlerinnen und Künstlern nach einer europäischen Sprache für Spiele gesucht werden? Die Antwort sollte in Nürnberg liegen.

b) Einen beispielhaften Experimentierraum für virtuelle Realitäten schaffen

Eine neuartige Institution wäre auch für Besucherinnen und Besucher der Stadt ein kulturelles Highlight, wo man spektakuläre neue Spielkonzepte ausprobieren, im Spielecafé chillen und mit Einheimischen ins Gespräch kommen kann. Denkbar wären beispielsweise ein Spielcafé, die Möglichkeit, neue Spielkonzepte zu erproben oder auch die Schaffung eines Experimentierraums für virtuelle Realitäten z.B. durch die Entwicklung eines Augmented-Reality-Gruppenspiels.

c) Menschen zusammenbringen und integrieren

In einer solchen Institution sollten Menschen jeglicher Herkunft, Schicht und Alters zusammenkommen können, um sich im gemeinsamen Spielen kennenzulernen und auszutauschen. Ein Ort, an dem über das Medium Spiel Gleichheit hergestellt und Verständnis geschaffen wird, ein Ort, an dem Besucher aus allen Teilen der Welt willkommen sind.

d) Menschen für die Digitalisierung des Lebens und der Arbeit qualifizieren

Analoge und digitale Spiele sollten zudem pädagogisch angewandt und als Lehr- und Lernmittel erschlossen werden. Eltern, Lehrer und Erzieher sollten Inspiration und Anleitung finden; Menschen mit speziellen Bedürfnissen das Spiel als Mittel, ihre Fähigkeiten zu erweitern, entdecken. Darüber hinaus können über das Spiel Schlüsselqualifikation für die digitale Arbeit vermittelt werden. Für Ausbildungsträger, Unternehmen und Bewohnerinnen und Bewohner der Stadt könnte damit auch eine Anlaufstelle entstehen, sich die Anwendung von Spielen als produktives, gestaltendes Instrument zur Bewältigung eines zunehmend digitalisierten Alltags zu erschließen.

e) Spielermacher fördern

Ein Nürnberger Kompetenzzentrum für Spielermacherinnen und -macher und solche, die es werden wollen, könnte alle Spiele-Disziplinen zusammenbringen, um sich zu vernetzen, Synergien zu schaffen und neue Ideen zu fördern. Hier fänden vor allem auch Jugendliche als Spieleentwickler Raum und Öffentlichkeit, um sich auszuprobieren und die Zukunft des Spielens zu präsentieren. Es geht nicht um ein Gründerzentrum, dennoch könnte eine neuartige Institution als Katalysator dienen, der durch seine Präsenz und Strahlkraft das Entstehen einer Szene und letztendlich eines Wirtschaftssektors begünstigt.

3. Voraussetzungen

a) Vorhandene Ressourcen nutzen

Die sich ständig erweiternde analoge Spiele-Sammlung des Spielearchivs oder die Computerspielsammlung des Museums Industriekultur könnten als Beiträge für eine dynamische Ausstellungsplattform eingebracht werden, um die Meilensteine der digitalen Spielentwicklung und ihre Potentiale zu zeigen.

In einer Mischung von Labor und Lounge, aus Lernumgebung und virtueller Erlebniswelt, könnten digitale und analoge Spiele in interaktiver, spielbarer Form bereitgestellt werden. Besucherinnen und Besucher sollten eingeladen werden, die Games miteinander zu spielen und sich auf die Werke der Game-Art einzulassen.

Die Wechselwirkungen einer neuen Institution auf die Präsentationen und die Zielgruppenansprache im Spielzeugmuseum und im Museum Industriekultur, müssten noch untersucht und bei den anstehenden strukturellen Neuüberlegungen in beiden Häusern mitgedacht werden.

b) Erfahrene Partner einbinden, neue Akteure aktivieren, freie Spielräume schaffen

Die Ausgestaltung eines solchen zukunftsgerichteten Angebots ist eine kooperative, interdisziplinäre Aufgabe, bei der verschiedene kulturelle Partner, aber auch das Arbeitsfeld der Offenen Kinder- und Jugendarbeit des Jugendamtes und des Kreisjugendrings mit seinen Mitgliedern ebenso wie medienpädagogische Institutionen wie das Medienzentrum Parabol intensiv mit eingebunden werden müssen. Alle Institutionen müssten diese neuen „Spielräume“ mitgestalten und nutzen können. Als weitere Partner sollten die Hochschulen der Metropolregion und Partner aus der Wirtschaft gewonnen werden. Die Spielebranche, analog und digital wird eine entscheidende Rolle spielen: Um attraktiv und „am Puls der Zeit“ zu bleiben, ist man darauf angewiesen, von der Industrie mit Neuerscheinungen beliefert zu werden, ein Modell, das im analogen Bereich schon sehr gut funktioniert.

Dabei ist zu prüfen, inwieweit kreativ und mutig Strukturen des etablierten Kulturbetriebs aufgebrochen und neu vernetzt werden müssen, um die kulturellen Weichen für die Zukunft richtig zu stellen.

Dies erfordert ein Bündel von vernetzenden Maßnahmen und Initiativen sowie die Zusammenarbeit vieler Geschäftsbereiche, damit „das Spiel“ sichtbar in den Stadtraum und die Region hineinwirkt. Dabei sollen bereits vorhandene Vor-Ort-Aktivitäten gestärkt werden.

c) Technische und räumliche Voraussetzungen

In technischer Hinsicht benötigt eine neuartige Institution eine leistungsfähige digitale Ausstattung, einen Breitband-Internetanschluss mit Anschlussmöglichkeiten in allen Räumen sowie leistungsfähiges W-LAN.

Wichtig werden sein:

- Ausstellungsräume (Rundgang), in denen analoge und digitale Spiele interaktiv und beispielbar präsentiert werden
- Gruppenräume für die vielfältigen Aktivitäten (Spieleerfinder- und Programmierwerkstatt)
- Räume für „anleitende Arbeiten“ für Kurse und Seminare
- Spielcafé, möglicherweise im Eingangsbereich
- ein großer Mehrzweckraum für Tagungen, Veranstaltungen aller Art, auch zur gemeinsamen Nutzung mit den Partnern, mit angebundenen Funktionsräumen (Garderobe, Vorbereitungsraum, Raum für kleines Catering)
- Arbeitsräume, Räume für technische Anlagen und Server, Büro, Lager

d) Ressourcen zur Projektentwicklung

Die Erarbeitung eines konkreten inhaltlichen Konzepts für eine neue Institution ist ein Novum. Weder die Museen, noch andere Kultureinrichtungen der Stadt können diese Aufgabe allumfassend qualifiziert abdecken. Die Expertise von externen Fachleuten wird ebenso erforderlich sein wie eine qualifizierte Erhöhung der Personalkapazität. Zur Steuerung des Prozesses wird eine interdisziplinäre Arbeitsgruppe empfohlen. Die notwendigen finanziellen und personellen Ressourcen werden bei den Haushaltsberatungen 2019 angemeldet werden.

4. Zeitplan

Eine neuartige Institution sollte ihre volle Wirkung erstmals während des Kulturhauptstadtjahres 2025 entfalten und in die Zukunft wirken. Eine erste Konkretisierung muss, um für den Titelgewinn relevant zu sein, bereits im Bewerbungsbuch enthalten sein, das im Frühjahr 2019 der europäischen Jury vorzulegen ist. Eine rasche Umsetzung ist daher erforderlich.

5. Nächste Schritte

a) Kulturpolitisches Gespräch über die Zukunft des Spiels

Tamagotchi, Super Mario und Grand Theft Auto sind in deutschen Jugendzimmern längst beliebte Spielkameraden. Aktuell hält die Gamification zur strategischen Entwicklung der digitalen Arbeit in Unternehmen Einzug. Den Vorbereitungen einer neuartigen Institution zum Thema Spielen sollte eine kulturpolitische Diskussion vorgeschaltet werden. Wie stellt sich die Spielzeugstadt Nürnberg den digitalen Herausforderungen? Wie kann eine Weiterentwicklung der Aufarbeitung des Kulturguts Spielen von off- zu online aussehen? Hierzu wird eine Diskussion im Rahmen der kulturpolitischen Gesprächsreihe im Frühjahr im Spielearchiv im Pellerhaus stattfinden. Die Intensivierung dieser Gesprächsreihe zu aktuellen Themen ist ein erster Schritt der Umsetzung der Kulturstrategie. Mögliche Teilnehmer wären Vertreterinnen und Vertreter der Games-Szene und der Politik ebenso wie Psychologinnen und Psychologen, Spieleforscherinnen und Spieleforscher und Vermittlerinnen und Vermittler.

b) „Testspiel“ im ausgeräumten Erdgeschoss des Spielzeugmuseums

Die im November 2018 startende Labor-Ausstellung „Testspiel“ könnte als erstes Erprobungsfeld fungieren. Das Projekt ist bereits in der Konzeptionsphase partizipativ und ressortübergreifend angelegt und soll Programmangebote wie auch freie Räume für Spielbegeisterte aus der digitalen und analogen Welt bieten.