

VOM WÜRFELN ZU WORLD OF MINECRAFT

Spielen als formative Kraft der Kultur

09.02.2018 | Christian Schmidt

1.	Vorhaben	2
2.	Gegenstand	3
3.	Aufgabe	3
4.	Vorteile für die Stadt Nürnberg	4
	a) Einer Tradition Raum und Gegenwart geben	4
	b) Den Wirtschaftszeit fördern	5
	c) Das wichtigste Kulturmedium der Zukunft gestalten	6
	d) Menschen für die digitale Arbeit qualifizieren	7
	e) Herausforderungen der Zukunft spielend bewältigen	8
	f) Menschen zusammenbringen und integrieren	8
	g) Existierende Ressourcen nutzen und entwickeln	9
5.	Voraussetzungen	11

1) Vorhaben

Es gibt in Deutschland viele Orte für Spiele.

In Nürnberg findet jährlich die weltgrößte Fachmesse für Spielwaren statt, in Köln die weltgrößte Publikumsmesse für digitale Spiele („GamesCom“).

In Nürnberg präsentiert das Spielzeugmuseum hunderte von Jahren Spielzeuggeschichte, in Berlin bewahrt das Deutsche Computerspielmuseum die junge Historie der digitalen Spiele.

In Karlsruhe vernetzt das „K3“ Spielermacher mit anderen Kreativschaffenden, in Hamburg unterstützt die „Game:City“-Initiative junge Unternehmen, in Berlin fördert die „Stiftung Digitale Spielkultur“ Bildung, Forschung und Kunst mit und über Games.

In München bietet die TU „Games Engineering“ als Studiengang an, die Universität Bayreuth lehrt Computerspielwissenschaften, in Magdeburg und Ilmenau forscht man zu Ludologie.

In Köln verbindet das Institut „Spielraum“ Spiele und Medienpädagogik, in München betreibt das Netzwerk Medienkompetenz den Medienraum „Pixel“ im Gasteig.

In Hamburg zeigte das Museum für Kunst und Gewerbe in der Ausstellung „Game Masters“ Spiele als Kunstform, in Köln präsentiert das Museum für Angewandte Kunst die Ausstellung „Im Spielrausch“, in Nürnberg organisiert das Künstlerhaus im Kunst- und Kulturquartier die interaktive Ausstellung „state of the art games“.

Alle diese Orte beschäftigen sich *entweder* mit analogen oder mit digitalen Spielen. *Entweder* mit Spielen als Gewerbe oder als Kulturgut. *Entweder* mit Spielen als Ausstellungsstück oder als Werkzeug.

Einen Ort, an dem ...

- ... **alle Arten von Spielen** zusammenkommen, unabhängig von ihren Erscheinungsformen
- ... der **kommerzielle, kulturelle und pädagogische** Wert von Spielen gleichermaßen herausgestellt wird
- ... Spiele **Bedeutung für unser Leben und unsere Zukunft** entfalten
- ... Spiele für jeden Menschen **unmittelbar erfahr- und nutzbar** werden,

kurz: ein wahrhaftiges Haus des Spiels – so einen Ort gibt es in Deutschland nicht.

Noch nicht.

Die Stadt Nürnberg ist durch ihre Historie und eine Reihe bedeutender Standortvorteile prädestiniert dafür, ein solches Haus zu schaffen. Ein Haus, das kein Museum ist und keine hermetische Forschungsstätte, sondern eine Attraktion.

Für die Nürnberger ein **Bürgerhaus** mit weit offenen Türen, das Spielstätte, Vermittlungszentrum und Labor gleichzeitig ist; in dem Menschen zusammenkommen, um über das Spiel Neues zu lernen, Kontakte zu knüpfen und den eigenen Horizont zu erweitern.

Für Spielermacher ein Kompetenzzentrum, in dem alle Disziplinen zusammenkommen, um sich zu vernetzen; in dem Synergien geschaffen und neue Ideen gefördert werden; in dem sie Raum und Öffentlichkeit finden, um sich auszuprobieren und die Zukunft des Spielens zu präsentieren.

Für Besucher der Stadt eine Sehenswürdigkeit, an dem spektakuläre neue Spielkonzepte ausprobiert werden können; an dem man im Spielcafé entspannt, neue Pläne schmiedet und mit der Stadtbevölkerung in Kontakt kommt; in dem sie über das Spiel einen unmittelbaren, faszinierenden Zugang zu unserer Kultur bekommen.

Eine solche Nürnberger Initiative hätte die Chance, eine Institution zu werden, die gleichermaßen der Stadtbevölkerung dient und Strahlkraft weit über die Metropolregion hinaus entfaltet; und die – mehr als jede andere öffentliche Einrichtung – Menschen aller Altersgruppen, Hintergründe und Motive zusammenbringt, weil das die einzigartige Macht der Spiele ist.

2) Gegenstand

Gegenstand wären alle Formen von Spielen. Dieser holistische Ansatz ist einzigartig, vor allem aber ist er notwendig. Das Genredenden, das vor allem klassische Gesellschaftsspiele und moderne Video- und Computerspiel trennt bzw. als Gegensätze positioniert, steht einem produktiven, zweckorientierten Einsatz von Spielen im Weg. Alle Spiele sollten als gleichwertig betrachtet werden. Dies fördert und feiert alle Spiele (Gesellschaftsspiele, Digitale Spiele, Nichtgegenständliche Spiele, Rollenspiele, Bewegungsspiele), denn nur so entstehen Inspiration und kreative Verknüpfungen.

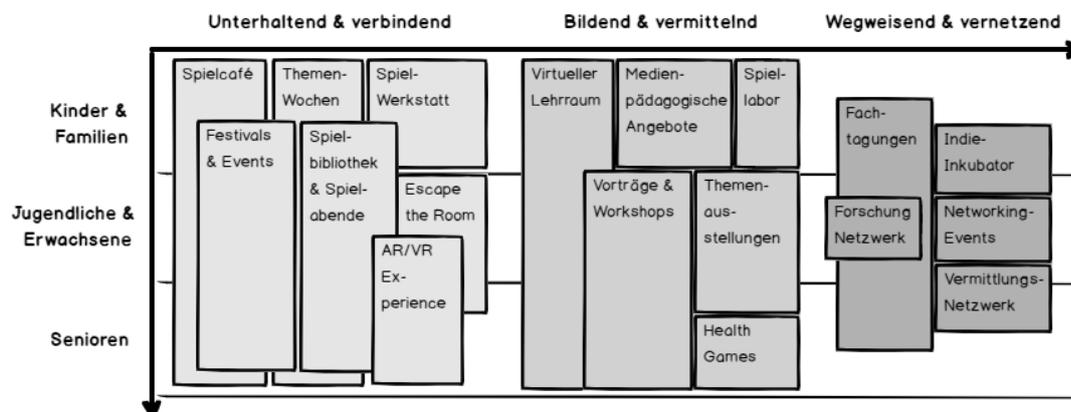
3) Aufgabe

Nürnberg besitzt Ressourcen, auf die eine Initiative für ein Haus des Spiels aufbauen könnte. Das Museum Industriekultur besitzt eine Sammlung von Videospielgeräten und -spielen, das Germanische Nationalmuseum und das Spielzeugmuseum bewahren eine einzigartige Sammlung von historischen Spielwaren und im Pellerhaus ist bereits das Deutsche Spielearchiv (eine Sammlung von mehr als 30.000 Gesellschaftsspielen) untergebracht.

Die Ausrichtung der neuen Institution ist primär gegenwärtig. Deren Aufgabe liegt darin, das Medium Spiel produktiv anzuwenden, Inhalte sind an aktuellen und zukünftigen Bedürfnissen der Bevölkerung orientiert. Sie entfaltet dadurch eine unmittelbare Relevanz für die Lebensrealität der Nürnberger Bürgerschaft – und zwar aller Bürgerinnen und Bürger. Eine zentrale Stärke liegt ihrer demographischen und thematischen Bandbreite. Sie macht es sich dediziert zur Aufgabe, attraktive und relevante Angebote für alle Altersgruppen und für verschiedene Zwecke anzubieten. Zusätzlich engagiert sie sich für die Vernetzung von Spielschaffenden, Spielforschung und technologischen Innovatoren und fördert die künstlerische Auseinandersetzung mit Spielen.

Eine solche Einrichtung ist ein lebendiger Ort der Begegnung, die neben terminierten Angeboten, Ausstellungen, Vorträgen, Schulungen etc. jederzeit zugängliche Attraktionen anbietet, zum Beispiel ein Spielcafé, interaktive Ausstellungen, Experimentierbereiche und Spielräume. Es braucht mindestens ein spektakuläres Hightech-Aushängeschild, etwa ein aufwändig inszeniertes Augmented-Reality-Gruppenspiel.

Die in der nachstehenden Grafik skizzierten Inhalte sind Beispiele für mögliche und sinnvolle Themensetzungen ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Die Ausgestaltung der Angebote wird eine kooperative Aufgabe für den Träger und alle Institutionen und Einrichtungen, die in der Stadt, in der Region und potenziell in ganz Deutschland dazu beitragen wollen.



4) Vorteile für die Stadt Nürnberg

a) Einer Tradition Raum und Gegenwart geben

»Nürnberger Tand geht durch alle Land«

Nürnberg ist die Stadt des Spielzeugs. Diese Tradition lebt weiter in der Spielwarenmesse, sie wird bewahrt im Spielzeugmuseum, beforscht im Brettspiel-Archiv und erneuert in den großen Spielzeugunternehmen, die in der Metropolregion ansässig sind.

Allerdings: Für die Bürgerinnen und Bürger der Stadt liegt die Tradition hinter Museumsglas, abgeschottet in den Hallen der nur für Fachbesucher zugänglichen Messe oder austauschbar in den Läden der Geschäfte. Sie manifestiert sich nicht spürbar, hat keinen Einfluss auf das Selbstverständnis der Stadtbevölkerung und keinen Ort, an dem sie Wirkung entfalten könnte. Ausgerechnet das Spiel, der Inbegriff von Lebendigkeit und Lebensfreude, ist in der Stadt des Spielzeugs entweder Artefakt oder kühles Business.

Und überhaupt: Der Begriff des „Spielzeugs“, der die Vorstellung von Gegenständen für Kinder impliziert, verstellt den Blick darauf, wie viel breiter der Zugang zum Spiel in unserer Moderne geworden ist – wie selbstverständlich alle Schichten, alle Altersgruppen spielen, und wie großen

Anteil daran jene Spiele haben, die eben kein Spielzeug mehr sind: die Video-, Computer und Handyspiele, die allen anderen elektronischen Medien längst den Rang abgelaufen haben. Sie finden in Nürnberg praktisch nicht statt. Sie werden nicht als Teil der Tradition begriffen. Dabei stehen sie nicht im Widerspruch zu ihr, sondern sind im Gegenteil ihre logische Fortführung: Sie sind das Mittel, das heute der jungen Generation Freude, Miteinander und Begeisterung schenkt, so wie es früher der Nürnberger Tand war.

Nürnberg als historisches Zentrum des Spiel-Zeugs hat die einmalige Chance, dieser Tradition eine neue Gegenwärtigkeit und echte Präsenz in der Stadt zu geben.

Eine neue Institution ist der Ort, an dem sich alle Formen des Spiels vereinen; die Spielzeug und Spiele lebendig werden lässt, indem sie sie als etwas begreift, das angefasst, ausprobiert und erlebt werden muss; die die Zukunft des Spielens mitgestalten kann, weil sie ihre Vergangenheit kennt; die Spielschaffenden ein Forum bietet, um Menschen von ihren Spielideen und Spielzeugen zu begeistern.

b) Den Wirtschaftszweig fördern

»Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.« (Jacques-Yves Cousteau)

Spielen ist ein globales Geschäft. 2016 gaben die Menschen weltweit 90 Milliarden Dollar (73 Milliarden Euro) für Spielzeug ausⁱ. Digitale Spiele durchbrachen erstmals die 100-Milliarden-Dollar Marke und landeten bei 101 Milliarden (82 Milliarden Euro)ⁱⁱ. Sie lassen damit andere Medien wie Musikverkäufe (15,7 Milliarden \$ⁱⁱⁱ) und Kinofilme (38,6 Milliarden \$^{iv}) weit hinter sich.

Deutschland trägt dazu einen Löwenanteil bei: Es ist der sechsgrößte Markt der Welt für Spielzeug^v, bei digitalen Spielen gar die Nummer 4 hinter China, den USA und Japan^{vi}. 3,1 Milliarden Euro gaben die Deutschen 2016 für Spielzeug aus^{vii}, 2,9 Milliarden für digitale Spiele^{viii}.

Sie sind damit in Europa führend beim Konsum; nicht aber bei der Herstellung, zumindest im digitalen Bereich. Während die Spielzeugindustrie in Deutschland Firmen und Marken von Weltrang wie Playmobil, Simba-Dickie, Ravensburger und Steiff hervorgebracht hat, partizipiert sie am Digitalgeschäft kaum: Nur 6,4% des Geldes, das die Deutschen für Games ausgeben, landet bei hiesigen Herstellern^x. Keine einzige der weltgrößten Games-Firmen kommt aus Deutschland. Das liegt auch an der unterentwickelten Branche: 521 Hersteller digitaler Spiele zählt der Verband BIU aktuell in Deutschland^x. In England sind es 2.255^{xi}. Das fünfzehnmal kleinere Finnland kommt immer noch auf 250 Spielehersteller, darunter das Milliardenunternehmen Supercell, und hat sich damit zum Hidden Champion in Europa gemausert^{xii}.

Jedoch: Der Rückstand bietet die Chance zur Aufholjagd. Schon einmal waren deutsche Spieleunternehmen die ersten, die ein neues Medium mit einem neuen Geschäftsmodell frühzeitig erkannten, mit dem Browser-Spiele-Boom der frühen 2000er-Jahre. Daraus entstanden in Norddeutschland große Unternehmen wie Innogames, Bigpoint und Goodgame Studios, kurz darauf zog die internationale Konkurrenz mit Handy-Spielen wieder vorbei. Im schnelllebigen Spielmarkt bieten neue Trends und Plattformen rasante Aufstiegsmöglichkeiten für Früheinsteiger.

Vor allem aber zeichnet sich inzwischen auch auf politischer Ebene der Wille ab, das Medium ernst zu nehmen. Digitale Spiele haben es im Wahlkampf 2017 in die Wahlprogramme geschafft. Sowohl CDU/CSU als auch SPD setzen Spiele als Kulturgut dem Film gleich und erkennen den Förderungsbedarf an für innovative Spiele an^{xiii}. Im aktuellen Koalitionspapier wurden geeignete Rahmenbedingungen für den eSport, den sportlichen Wettbewerb in digitalen Spielen in Aussicht gestellt (Fußnote). Die CSU will für Bayern einen Digitalminister schaffen und das Breitband-Internet massiv ausbauen.

Die Vorzeichen stehen besser denn je, um von der nächsten Generation deutscher digitaler Spiele zu profitieren. Auch wenn eine Institution rund ums Spielen kein Gründerzentrum sein soll, so kann sie doch als Katalysator dienen, der durch seine Präsenz und Strahlkraft das Entstehen einer Szene und letztendlich eines Wirtschaftssektors begünstigt.

Sinnvoll ist ein Ort, an dem sich Spielermacher vernetzen, Erfahrungen und Erkenntnisse austauschen; an dem Spielideen entstehen und Öffentlichkeit finden; an dem Tagungen und Kongresse stattfinden; an dem ein Leuchtturm für Spiele entsteht, der Teil einer attraktiven Infrastruktur für die digitale Branche ist.

c) Das wichtigste Kulturmedium der Zukunft gestalten

»Ich bin überzeugt davon, dass Videospiele sich als eines der wichtigsten künstlerischen Medien herausstellen werden, das die Menschheit je zur Verfügung hatte.« (Chris Mellissinos, Smithonian Museum of Art)

Die klassischen Leitmedien der industriellen Gesellschaften – Bücher und Musik, Filme und Fernsehen – werden abgelöst durch Spiele, insbesondere digitale Spiele. Bei den jüngeren Generationen ist diese Ablösung bereits im Gange. Laut der JIM-Studie 2017 rangieren digitale Spiele bei männlichen Jugendlichen in der Mediennutzung inzwischen deutlich vor Fernsehen, Büchern und DVDs; bei Mädchen haben Fernsehen und Bücher noch die Nase vorn^{xiv}.

In England war 2016 das Entertainment-Produkt, das am häufigsten gekauft wurde, nicht etwa der Star-Wars-Film „Das Erwachen der Macht“, sondern ein Videospiele, die Fußballsimulation „FIFA 17“^{xv}.

Digitale Spiele können erzählende Medien sein, und als solche strahlen sie mittlerweile auf andere Leitmedien aus – in den letzten zehn Jahren sind 20 Kinofilme entstanden, die auf Spielen basieren, darunter Blockbuster wie der Abenteuerfilm Assassin's Creed oder die Animationsfilme Warcraft und Angry Birds: The Movie^{xvi}. Videospielekultur und -ästhetik wiederum waren die Grundlage für Filme wie Ralph Reichts (Disney), Pixels oder den kommenden Ready Player One.

Digitale Spiele brillieren aber vor allem darin, virtuelle Orte und Universen zu erschaffen, in denen Spieler oft sehr viel Zeit verbringen und in denen sie kulturell prägende Erfahrungen machen. Solche Erfahrungen können schon sehr früh greifen: Unter den fünf Marken, die die meisten US-amerikanischen Kinder kennen, befindet sich neben Lego und Barbie auch das Computerspiel Minecraft.

Allerdings: Die kulturellen Werte und Normen, sie sich in Medien ausdrücken, sind in der Regel die der Gesellschaft, aus der sie stammen. Was für Filme, Fernsehsendungen und Musik gilt,

stimmt auch für Videospiele. Von den 26 meistverkauften Spielen des Jahres 2016 in Deutschland stammen 13 aus den USA oder Kanada, 5 aus Japan, aber nur eines aus Deutschland^{xvii}. Das Kulturgut Spiel ist im Mainstream weitgehend auf amerikanische Gewohnheiten und Vorstellungen genormt, selbst dann, wenn es nicht dort produziert wird; denn die USA sind auch der größte Absatzmarkt. Eine dediziert europäische Perspektive, ein Versuch, hiesige Themen zu verhandeln, Stile zu entwickeln und Weltentwürfe zu vermitteln findet viel zu selten statt. Hier wäre enormes Potenzial, das zu entwickeln notwendig ist, um über das Medium europäische Werte zu vermitteln.

Das digitale Spiel kann hier nicht zuletzt von Brettspielen lernen, bei denen die Situation genau umgekehrt ist – hier sind „Eurogames“ bzw. „german-style board games“ weltweit stilbildend und prägend vor allem auch im amerikanischen Raum eine ganze Generation neuer Spiele.

Eine neue Institution wäre ein Ort, an dem die kulturelle und ästhetische Vielfalt von Spielen dargeboten und gefeiert wird; an dem stilistische und thematische Experimente gefördert werden; an dem gemeinsam mit Entwicklern, Designern und Künstlern nach einer europäischen Sprache für Spiele gesucht wird.

d) Menschen für die digitale Arbeit qualifizieren

»Gerade um wertvolle Arbeit zu tun, muss man spielen, das heißt basteln, versuchen, experimentieren.« (Emanuel Lasker)

Spiele sind der Schlüssel zur digitalen Arbeit der Zukunft. Sie zu verstehen, sich auf sie einzulassen und sie gestalten zu können ist eine der Schlüsselqualifikationen für hochqualifizierte Arbeitskräfte.

Einerseits dienen Spiele – egal ob analog oder digital – als hochgradig effektives Lehr- und Lerninstrument, dessen Bedeutung im pädagogischen Raum immer mehr zunimmt. Spiele ermöglichen innerhalb ihres Regelraums Autonomie und Selbstbestimmung, machen Selbstwirksamkeit erfahrbar und schaffen soziale Beziehungen. Sie sind besser als jede andere Form von Medium geeignet, komplexe Sachverhalte versteh- und erfahrbar zu machen.

Eine neue Institution wäre ein Ort, an dem beliebige Arten von Spiel pädagogisch angewandt werden; virtuelle Räume und experimentelle Spiele als Lehrmittel erschlossen werden; Lehrer und Erzieher Inspiration und Anleitung finden; Menschen mit speziellen Bedürfnissen das Spiel als Mittel entdecken, ihre Fähigkeiten zu erweitern.

Andererseits sind Spiele ein Gestaltungsinstrument, dessen sich digitale Facharbeiter bedienen können und zunehmend müssen. Der Zweig der „Applied Interactive Technologies“ (AIT) wendet Spieltechnologie und -methodik schon auf die industrielle Produktion an. Dazu gehören die 3D-Editoren für Spielwelten, in denen Modelle von Industrieprodukten oder Architektur gebaut werden; Augmented-Reality-Programme, die Facharbeitern kontextuelle Informationen direkt in ihr Arbeitsumfeld projizieren; die Erschaffung und Gestaltung von Simulationen, die Herstellungsprozesse oder Entscheidungsszenarien berechnen, bevor sie in der Realität umgesetzt werden; Gamification-Strategien, die unerfreuliche oder repetitive Aufgaben attraktiver machen. Die Sprache der digitalen Spiele – der Code – ist die Lingua Franca der digitalen Weltgemeinschaft, und über nichts findet man leichter Zugang zum Code als über Spiele.

Eine neue Institution wäre ein Ort, an dem das Verständnis von Spielen als Schlüsselqualifikation für die digitale Arbeit verstanden wird; an dem Ausbildungsträger, Unternehmen und Stadtbürger eine Anlaufstelle finden, um sich die Anwendung von Spielen als produktives, gestaltendes Instrument zu erschließen.

e) Herausforderungen der Zukunft spielend bewältigen

»Leute hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!« (Oliver Wendell Holmes)

Spiele eignen sich als Werkzeuge zur Bewältigung von gesellschaftlichen Herausforderungen. Im digitalen Bereich existiert ein ganzes Segment namens „Serious Games“, das Spiele in erster Linie als Mittel zur Problemlösung begreift. Darunter fällt zum Beispiel das junge Genre der „Health Games“, die als therapeutische Maßnahme eingesetzt werden – etwa das Online-Spiel „Luftikids“, das an Asthma erkrankte Kinder über den Umgang mit ihrer Krankheit schult und über die Krankenkasse angerechnet wird^{xviii}, oder das Browserspiel „Game in Flame“, das im Universitätsklinikum Erlangen entwickelt wurde und die Mechanismen von chronischen Entzündungen begreifbar macht.^{xix} Dazu gehören aber auch Ansätze, Senioren mit dem Mittel des Spiels bei der Bewältigung des Alltags zu unterstützen, sie sozial einzubinden und an wichtige Tätigkeiten zu erinnern.

Elemente aus Spielen helfen dabei, nachhaltige Verhaltensänderungen zu bewirken, indem erwünschte Aktivitäten als Spiel gestaltet und belohnt werden – dieser Akt der „Gamification“ kann gesellschaftliche Veränderungsprozesse vom Energiesparen im Haushalt über umsichtigeres Autofahren bis hin zu gesunder Ernährung unterstützen. Strategien, die durch Spiele und in Spielen vermittelt werden, dienen damit als Werkzeug für die Gestaltung einer lebenswerteren Umwelt.

Eine neue Institution wäre ein Ort, an dem das Potenzial von Spielen für eine positive Umgestaltung des Alltags erkannt wird; an dem Spiele als konstruktive Werkzeuge zur Problemlösung erfahrbar werden; an dem Ideen gefördert und verbreitet werden, die Spiele als Hilfsmittel zur Bewältigung gesellschaftlicher Herausforderungen einsetzen.

f) Menschen zusammenbringen und integrieren

»Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.« (Plato)

Moderne Großstädte wie Nürnberg sind Orte, an denen sehr heterogene Bevölkerungsgruppen auf vergleichsweise engem Raum nebeneinander leben. Die alternde und vereinzelnde Gesellschaft schafft eine wachsende Gruppe von Senioren, denen der Kontakt zur Jugend fehlt oder sogar Vereinsamung droht. Die Zuwanderung und sozialen Verschiebungen der letzten Jahre verstärken bestehende Gegensätze und schaffen neue Extreme. Eine Reaktion darauf ist eine Renaissance von alten Ressentiments und ausgrenzenden Ideologien.

Städte wie Nürnberg stehen vor der Herausforderung, wie sie Ungleichheiten verringern, sozialen Frieden wahren und Miteinander fördern können. Zudem haben sie die Aufgabe, Einwanderer und Flüchtlinge in die Bürgerschaft zu integrieren. Ein Schritt dazu ist die Schaffung von Begegnungsräumen und Gelegenheiten, bei denen Vorbehalte abgebaut werden

können, und bei denen Kommunikation auch dann gelingt, wenn eine gemeinsame Sprache fehlt.

Spiele können eine solche Gelegenheit sein; denn die Faszination von Spielen ist universal menschlich, sie schaffen Gemeinsamkeit, Nähe und Beziehungen, vor allem wenn es sich um kooperative Spiele handelt; und ihre Regelmäßigkeit erlaubt eine Verständigung auch ohne Sprache.

In einer touristischen Stadt wie Nürnberg ist ein Ort, der zum Spielen einlädt und Spiele als Attraktion begreift, zudem ein weiterer Anziehungspunkt, der eine unmittelbare Begegnung zwischen Besucherinnen und Besuchern und Bürgerschaft ermöglicht, der sonst eher ungewöhnlich ist.

Eine neue Institution wäre ein Ort, an dem Menschen jeglicher Herkunft, Schicht und Demographie zusammenkommen, um sich im gemeinsamen Spiel kennenzulernen und auszutauschen; an dem über das Medium Spiel Gleichheit hergestellt und Verständnis geschaffen wird; an Besucherinnen und Besucher aus allen Teilen der Welt willkommen sind.

g) Existierende Ressourcen nutzen und entwickeln

Nürnberg kann bei der Ausgestaltung potenziell auf die Expertise einer Vielzahl von öffentlichen und privaten Organisationen zurückgreifen, die sich bereits im Bereich der Spiele engagieren. Umgekehrt würde jeder dieser Akteure von der Existenz einer zentralen Institution in Nürnberg profitieren. Die folgende Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit:

Wirtschaft (Auswahl)

- Die **Spielwarenmesse Nürnberg** verwandelt als weltgrößte Fachmesse ihrer Art einmal im Jahr die Stadt in ein Mekka für Spielermacher, Dienstleister und Fachjournalisten. Sie ist damit nicht nur Aushängeschild, sondern hat vor allem ein einmaliges Netzwerk in die Branche und schafft Zugang zu praktisch allen Marktteilnehmern
- Mit **Geobra Brandstätter** (Playmobil) und **Simba-Dickie** sitzen zwei der größten Spielzeughersteller Deutschlands in der Metropolregion
- Die Handelsorganisation **VEDES** verknüpft von Nürnberg aus mehr als 1.000 Spielwaren-Fachhändler
- In Fürth sitzt mit dem **Computec**-Verlag eines der führenden europäischen Verlagshäuser mit dem Schwerpunkt auf Games und Entertainment; zum Verlag gehören Fachzeitschriften wie PC Games und Web-Portale wie 4players.de und golem.de
- Zum Computec-Verlag gehört die Event-Agentur **Aruba Events**, die sowohl die größte deutsche Entwicklerkonferenz für Games-Unternehmen ausrichtet („Quo Vadis“, Berlin) als auch den jährlichen Branchenpreis „Deutscher Entwicklerpreis“ (Köln)
- Die Nürnberger Games-Studios **Pixel Maniacs**, **Playata** und **Zockrates Laboratories** haben 2017 jeweils Fördergelder für die Spiele-Entwicklung aus dem FilmFernsehFonds Bayern erhalten^{xx}
- Das Nürnberger Unternehmen **Cykyria** ist spezialisiert auf den Einsatz von VR-Technologie für Spiele und speziell die Planung und Einrichtung von VR-Räumen und -Anlagen.^{xxi}

- Das **Fraunhofer-Institut** in Erlangen unterhält eine „Holodeck 4.0“ genannte Virtual-Reality-Testanlage und ist spezialisiert auf Design und Programmierung von Virtual-Reality-Anwendungen.
- Mit **Exit the Room**, **Escape Agency**, **The Game: Escape Room** u.a. gibt es in Nürnberg mehrere Anbieter der populären „Escape the Room“-Livespiele.
- In Nordbayern sitzen mit **Upjers** (Bamberg), **HandyGames** (Giebelstadt bei Würzburg) und **Cipsoft** (Regensburg) drei mittelgroße Games-Unternehmen mit jeweils mehr als zehn Jahren Erfahrung.

Organisationen (Auswahl)

- Der **Verband SpieleGilde** in Nürnberg setzt sich für die Öffnung neuer Geschäftsfelder für die Spielebranche ein, unterstützt Forschungsprojekte und richtet u.a. jährlich den „Silver Gamer Kongress“ aus, der sich mit Spielen für die Generation 55+ beschäftigt.
- Der **Ali Baba Spieleclub e.V.** richtet zweimal in der Woche Spieleabende im Pellerhaus aus und betreut Spielveranstaltungen wie das jährliche Nürnberger Spielefest (s.u.).
- Der Verein **Spieler, Abenteurer und Phantasten e.V.** richtet Rollenspiel- und Live-Rollenspieltreffen in ganz Franken aus.
- Der **Indie Outpost** ist eine Netzwerk-Plattform für Entwickler digitaler Spiele in Franken und richtet regelmäßige Treffen u.a. im Coworking Nürnberg aus.

Kultur (Auswahl)

- Das **Künstlerhaus im KunstKulturQuartier** hat eine Sparte für digitale Spiele und richtet unter anderem die Ausstellung „state of the art games“ sowie Vorträge zu Gaming-Themen aus
- Das **Museum Industriekultur** besitzt eine Sammlung von Videospiele-Hardware und -Software, die für Ausstellungen und für Forschungszwecke genutzt wird
- Das Spielzeugmuseum im Germanischen Nationalmuseum präsentiert Kulturgut aus dem hochschichtlichen Gesellschaftsbereich
- Das **Deutsche Spielearchiv** im Pellerhaus kuratiert mehr als 30.000 Gesellschaftsspiele, organisiert Spiele-Abende und unterstützt Forschungsprojekte

Forschung (Auswahl)

- Das **Institut für Theater- und Medienwissenschaften der FAU Erlangen** unterhält ein „Games Lab“; dort findet u.a. zweiwöchentlich die Veranstaltung „Game Screening“ statt, eine interdisziplinäre, jeweils thematisch gerahmte Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele^{xxii}
- Die **Technische Hochschule Georg Simon Ohm** unterhält ein „Game Tech Lab“, in dem Studierende an Projekten der Medieninformatik und an digitalen Spielen arbeiten können
- Das in Nürnberg ansässige gemeinnützige **Piaget Institute for Human Game Machine Interaction** beschäftigt sich mit der Übertragung von Spielmechanismen auf andere Bereiche wie Wirtschaft, Gesundheit oder dem lebenslangen Lernen
- Das **Universitätsklinikum Erlangen** hat 2017 das Browserspiel „Game in Flame“ veröffentlicht, das die Mechanismen von chronischen Entzündungen und die Wirkung dagegen eingesetzter Medikamente erfahrbar macht

Veranstaltungen (Auswahl)

- Parallel zur Spielwarenmesse im Februar findet seit 31 Jahren das **Nürnberger Spielefest** statt, auf dem eine breite Auswahl von Brett- und Kartenspielen ausprobiert, ausgeliehen und in Workshops erlernt werden kann
- Jeden Januar finden im E-Werk in Erlangen die **Erlanger Spieletage** statt, ein bunter Mix aus Gesellschafts-, Karten-, Rollen- und Livespielen samt dazugehörigen Turnieren.

- Jeweils im Oktober findet mit der **Nürnberg Web Week** ein Treffen statt, das eine Menge Unternehmen und Akteure der digitalen Gesellschaft in die Stadt lockt
- Das Jugendamt Nürnberg richtet jedes Jahr zur **Feier des Weltkindertags** im September eine Veranstaltung auf dem Jakobsplatz und Ludwigsplatz mit vielen Spielangeboten aus
- Das **Wirtschaftsreferat der Stadt Nürnberg**, das **Forum Wirtschaft und Infrastruktur** sowie das **Forum Kultur der Metropolregion** richteten 2015 gemeinsam das Symposium „Games Impact“ aus^{xxiii}

5) Voraussetzungen

Im Rahmen einer Konzeptentwicklung müssen die Themen Personalausstattung, räumliche Unterbringung und Raumausstattung sowie die technische Grundausstattung intensiv durchdacht werden.

Neben den grundsätzlichen Anforderungen an ein Haus mit regem Publikumsverkehr greifen hier im speziellen Anforderungen durch den Bereich der digitalen Spiele. Dazu gehören:

- Hochgeschwindigkeits-Internet mit WLAN-Hotspot im gesamten Bereich des Gebäudes
 - Serveranlagen
 - High-End-Ausstattung mit PCs, Konsolen und Mobilgeräten
 - VR- und AR-Räume
 - High-End-Projektions- und Audiotechnik in allen Seminar- und Konferenzräumen
-

-
- ⁱ The Toy Association, http://www.toyassociation.org/PressRoom2/News/2016_News/Global_Toy_Market_to_Surpass_90_Billion_in_2016.aspx
- ⁱⁱ Newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>
- ⁱⁱⁱ IFPI, <http://www.ifpi.org/downloads/GMR2017.pdf>
- ^{iv} Variety, <http://variety.com/2017/film/news/box-office-record-china-1202013961/>
- ^v Statista: Spielzeugmarktgröße pro Land, <https://www.statista.com/statistics/194399/toy-market-size-by-country-since-2009/>
- ^{vi} Newzoo, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- ^{vii} Bundesverband Spielzeug, <http://www.bvspielwaren.de/News/Marktdaten.php>
- ^{viii} Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), <https://www.biu-online.de/marktdaten/gesamtmarkt-digitale-spiele-2016/>
- ^{ix} Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), <https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2017/11/15-biu-Umsatzanteile-deutscher-spieleentwicklungen.jpg>
- ^x Industriekompass Games, <http://www.industriekompass-games.de>
- ^{xi} Gamesmap UK, <https://gamesmap.uk/#/map>
- ^{xii} Neogames, http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2017/04/Finnish-Game-Industry-Report-2016_web_Update201705.pdf
- ^{xiii} SPD-Regierungsprogramm, https://www.spd.de/fileadmin/Dokumente/Bundesparteitag_2017/Es_ist_Zeit_fuer_mehr_Gerechtigkeit_Unser_Regierungsprogramm.pdf
- ^{xiv} JIM-Studie 2017, https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf
- ^{xv} UKIE, <https://ukie.org.uk/research>
- ^{xvi} Wikipedia: List of movies based on video games, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games
- ^{xvii} Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), <https://www.biu-online.de/wp-content/uploads/2017/11/14-biu-entwicklungsstandorte-computer-und-videospiele.jpg>
- ^{xviii} Luftikids, <https://www.luftikids.de/html/start>
- ^{xix} Game in Flame, <http://gameinflame.de>, <https://www.fau.de/2017/05/header/game-in-flame-molekulare-entzuendungsmechanismen-spielerisch-verstehen/>
- ^{xx} FilmFernsehFonds Bayern: Förderbereich Games, <http://www.fff-bayern.de/foerderung/foerderbereiche/games/>
- ^{xxi} Fraunhofer-Institut, <https://www.iis.fraunhofer.de/de/ff/iv/lok/proj/holodeck.html>
- ^{xxii} Game Screening, <https://gamescreening.wordpress.com>
- ^{xxiii} Games Impact, https://www.metropolregionnuernberg.de/fileadmin/metropolregion_nuernberg_2011/03_aktivitaeten/01_kreativitaet/07_symposium/Mitwirkende_2015/Flyer_-_Symposium_Games_und_Software_K08.pdf