

Projektentwicklung Haus des Spiels:

1. Projektidee:

Spielen ist eine der ältesten Kulturäußerungen der Menschheit. Spielen ist universell. Die Spielformen sind stets Spiegel der Zeit und des kulturellen Umfelds. Unsere Gesellschaft verändert sich im Moment tiefgreifend. Das Thema Spielen begleitet diesen Veränderungsprozesses sehr dynamisch und gewinnt stetig an Bedeutung. Dabei sind die Grundmuster immer gleich, digitale Spiele nutzen sie ebenso wie klassische (Brett)spiele. Heute ist Spielen/Gaming eine sehr verbreitete Kulturtechnik. Die mit Abstand meisten Gamer finden sich zwar unter den Jüngeren: 81 Prozent der 14- bis 29-Jährigen spielen digital. Allerdings ist Gaming längst kein reines Jugendphänomen mehr: In der Altersgruppe zwischen 30 und 49 Jahren ist mehr als jeder zweite Deutsche (55 Prozent) ein Gamer. In Europa bzw. in anderen Industriestaaten sind die Verhältnisse ähnlich.

In der traditionsreichen Spielzeug- und Spielestadt Nürnberg mit ihrer internationalen Spielwarenmesse, seinem renommierten Spielzeugmuseum und dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg soll das „Kulturgut Spiel“ mit all seinen Facetten zukünftig eine herausragende Rolle spielen. Die Spielzeugstadt Nürnberg soll nicht in der Tradition verharren, sondern – geschichtsbewusst und zukunftsorientiert zugleich – die vielfältigen Dynamiken und Möglichkeiten des analogen, aber auch des digitalen Spiels aufzeigen und damit Neuland betreten.

Der Nukleus dieser nach außen und nach innen gerichteten „Markenbildung“ wird ein völlig neuartiges, lebendiges, generationsübergreifendes, interkulturelles und interdisziplinär aufgestelltes Haus des Spiels sein. Es ist - auch in Abgrenzung zum Spielzeugmuseum – nicht in erster Linie ein Haus musealer Präsentationen, sondern ein Kompetenzzentrum des Spiels für möglichst viele Facetten dieses Genres, in verschiedenen Funktionen, für unterschiedliche Zielgruppen.

2. Funktionen und Zielgruppen des Hauses:

Spielfeld 1: Ort der Begegnung und der Unterhaltung

- Analoge und digitale Spiele werden präsentiert, erklärt und gespielt, in offenen Angeboten, frei zugänglich, aber auch in Formaten für besondere Zielgruppen (z.B. Familienspiele). Es besteht jedoch nicht der Anspruch, dass – insbesondere im digitalen Bereich – stets die aktuellsten und aufwändigsten Spieleinheiten zur Verfügung stehen, das ist nicht zu leisten und entspricht auch nicht dem Charakter des zukünftigen Hauses.
- Menschen jeglicher Herkunft, jeglichen Alters und mit allen persönlichen Stärken oder Einschränkungen begegnen sich über das Medium Spiel, bauen interkulturelle und generationsübergreifende Brücken und erweitern ihren Horizont.

- Es gibt ein ausgewähltes Angebot an besondere Spielen (z.B. Escape the room, VR/AR Spiele).
- Ein öffentliches (Spiele-) Café bietet einen entspannten räumlichen Rahmen mit hoher Aufenthaltsqualität und ist gleichzeitig eine Catering Station für Veranstaltungen.
- Festivals und Events aus dem Bereich Spiel, aber auch für weitere kulturelle Veranstaltungen aller Art, vor allem im Foyer und im Pellerhof runden das Angebot ab.

Zielgruppen: Alle Bevölkerungsgruppen; offener Zugang; Kulturinteressierte

Partner: „Spieleclubs“/Gamer aller Art (analog und digital) sind einerseits „Benutzer“, denen Flächen und Spiele zur Verfügung gestellt werden, können aber auch als Multiplikatoren und Erklärer fungieren. Dieses Modell funktioniert zwischen dem Spieleclub Alibaba und dem Deutschen Spielearchiv bereits und soll auf andere Bereiche und Partner, u.a. der Kinder- und Jugendarbeit ausgedehnt werden.

Formate: offene Angebote (Plattform) und thematische Spieleveranstaltungen.

Spielfeld 2: Erprobungsort, Labor, Beratungs- und Kompetenzzentrum

- Die kulturellen, pädagogischen und kommerziellen Aspekte von Spielen werden aufgezeigt und erprobt. Gleichzeitig findet eine kritische und reflektierte Auseinandersetzung mit negativen Aspekten des Spiels und seinen Entwicklungen statt.
- Die praktischen Einsatzmöglichkeiten von Spielen (Serious Games/Health Games), z.B. im pädagogischen Bereich, in der Medizin, aber auch im wirtschaftlichen Bereich (Gamification) werden erarbeitet, diskutiert, kritisch hinterfragt und erläutert.
- Es wird ein „Spielelabor“ angestrebt, in dem Interessierten aller Generationen Raum und Öffentlichkeit geboten wird, sich als „Spieleentwickler/Spielerprogrammierer“ auszuprobieren und die Zukunft des Spielens zu präsentieren. Gleichzeitig kann über das Medium Spiel eine Annäherung an die digitale Welt für diejenigen erfolgen, die auf diesem Gebiet (noch) wenig Zugang haben.

Zielgruppe: Anlaufstelle für einschlägige Berufsgruppen, die das Spiel als

„Hilfsmittel“ für ihre beruflichen Aufgaben einsetzen;

interessierte Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Senioren;

Eltern und Familien, die sich informieren und ausprobieren wollen

sonstige Interessierte, Gruppen oder Einzelpersonen.

Im „Labor“ sollen nicht-professionelle Spieleentwickler betreut werden.

Partner: Medienzentrum Parabol, die Strukturen der Nürnberger Kinder und Jugendarbeit; Spieleverlage; die „freie-Gamer-Szene“, Spieleentwickler, Schulen, u.v.m.

Formate: Veranstaltungen, Kurse, Workshops mit Betreuung, Beratungsangebote

Spielfeld 3: interdisziplinäre (wissenschaftliche) Netzwerk-Plattform

- Über Tagungen und Kongresse können regionale, nationale und europäische Netzwerke in Sachen Spielkultur geknüpft werden. Spielermacher können sich vernetzen, Erfahrungen und Erkenntnisse werden ausgetauscht, Spieleideen entstehen.

Zielgruppen: Wissenschaftler, Spielermacher, sonstige Interessierte

Partner: Universitäten, Spieleclubs

Formate: Kongresse, Barcamps, Foren

Spielfeld 4: Digitaler und analoger Kulturort

- Ein Archivort für Spiele, für die Graphische Sammlung der Stadt Nürnberg und das Stadtarchiv
- Ein Ort für Kulturveranstaltungen aller Art, auch im Pellerhof
- Ein beispielhafter Experimentierraum für virtuelle Realitäten, beispielsweise für eine virtuelle, nicht reale Rekonstruktion des Renaissancebaus, der Kriegeruine, der Nachkriegsarchitektur des Pellerhauses, des Egidienviertels.

Zielgruppen: Nutzer der Sammlungen und Archive (Wissenschaftler, sonstige Interessierte); Nürnberg Besucher, Nürnberger, die „digital“ in die Vergangenheit der Stadt eintauchen wollen, Stadtführungen.

Partner: Stadtarchiv; Kulturveranstalter, Altstadtfreunde

Formate: Zeitfenster für Archivnutzer, Terminvereinbarungen; Veranstaltungen, Ausstellungen

3. Das Pellerhaus als Kulturhaus des Spiels

Wie könnte das Pellerhaus in Zukunft aussehen?

Naturgemäß gibt es noch keine architektonischen Planungen. Dennoch sind aus den Funktionszusammenhängen manche räumliche Verortungen zwingend.

Im Erdgeschoß sind ein Café und eine repräsentative Veranstaltungszone angedacht, die den Pellerhof einbezieht. Es wäre wünschenswert, den westlich des Hauses gelegenen Peststadel mit einzubeziehen, sicher eine herausfordernde Aufgabe für einen Architekten.

Im ersten OG, zugänglich über das offene 50er Jahre Treppenhaus im ehemaligen Imhoff'schen Haus, werden sich in den beiden Spielesälen und in den umzubauenden Büroräumen zum Pellerhof hin die öffentlichen Spielzonen befinden. Der Innenhof im 1. OG soll einbezogen werden.

Über die Lage weiterer Funktionsräume, auch die Nutzung der Kellerräume, ist noch nicht abschließend entschieden. Im 2.OG. sollen die eher „ruhigen“ Funktionen einschl. Büros untergebracht werden.

Die Archivgeschosse werden weiterhin als Archivräume genutzt, allerdings nicht als reines Depot, sondern auch mit Flächen für die Nutzer. Die Erschließung (Zugänglichkeit Treppen, Aufzüge, Fluchtwege) muss also so verbessert werden, dass ein (eingeschränkter) Publikumsbetrieb möglich ist.

4. Projektstruktur (siehe Anlage1)

Die Projektleitung liegt bei der Abteilungsleiterin der kulturhistorischen Museen der Museen der Stadt Nürnberg. Das Projekt gliedert sich in vier Einzelprojekte, die an die zukünftigen Funktionen des Hauses (siehe oben) angelehnt sind. Zusätzlich ist ein Teilprojekt ausgewiesen, das die bauliche und technische Entwicklung des Hauses, also die Abstimmung mit H übernimmt, ebenso wie die Ressourcenplanung.

Das Haus des Spiels soll bereits in seiner Konzeptphase ressortübergreifend und möglichst partizipativ arbeiten. Daher sollen in allen Einzelprojekte auch Mitarbeiter anderer Dienststellen und Ressorts sowie potentielle Nutzer des Hauses mitwirken. Darüber hinaus wird eine übergreifende Steuerungsgruppe installiert, die mit Vertretern aus den verschiedenen Referaten, Fachleuten und Nutzern besetzt sein wird.

Zeitplan:

Das Haus des Spiels sollte zum Kulturhauptstadtjahr 2025 eröffnet werden und in die Zukunft wirken. Eine erste Konkretisierung muss, um für den Titelgewinn relevant zu sein, bereits im Bewerbungsbuch enthalten sein, das im Herbst 2019 der europäischen Jury vorzulegen ist.

2019 Vorstellung und Beschluss des inhaltlichen Konzepts inkl. Raumkonzept im Frühjahr 2019 (Juni). Einarbeitung in das Bewerbungsbuch

2019 Durchführung des BiC-Verfahrens; Bereitstellung der städtischen Eigenmittel, Förderantrag zur Sanierung des Hauses;

2020/2021 Beginn der konkreten Bauplanung und Umsetzung
Parallel dazu: Konkretisierung des inhaltlichen Konzepts. Zu gegebener Zeit :
Wettbewerb, Ausschreibungen Vergaben

2025 Eröffnung

5. Konkrete nächste Schritte

Kulturdialog

Am 5. Juli 2018 wird im Spielesaal des Pellerhauses die Auftaktveranstaltung des in der Kulturstrategie empfohlenen Diskussionsformats „Kulturdebatten-Debattenkultur“ stattfinden. Experten verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen werden sich zu Möglichkeiten, Chancen und Risiken eines zukünftigen „Haus des Spiels“ äußern, welche Voraussetzungen geschaffen werden müssen und welche Probleme sich bei der Konzeption, aber auch im späteren Betrieb in den Weg stellen können. Das Publikum ist ausdrücklich aufgefordert, mitzudiskutieren, idealerweise können weitere „Mitspieler“ gewonnen werden.

„Wer wagt, gewinnt – Nürnberg baut das Haus zum Spielen“

Unter diesem Titel wird im Pellerhaus ein Aktionsprogramm eingeläutet, das die Bandbreite eines Haus des Spiels andeuten und die Resonanz testen soll. Ein offenes Haus zum Spielen für Spielbegeisterte aus der digitalen und analogen Welt und solche, die es werden wollen, wird durch konkrete Programmangebote unterschiedlichster Art und für unterschiedliche Zielgruppen ergänzt. Theoretisch unterfüttert wird das Aktionsprogramm durch eine Ausstellung im Spielzeugmuseum, die der Frage nachgeht: Warum spielt der Mensch? Bei „**Wer wagt gewinnt – Nürnberg hat das Zeug zum Spielen**“ können sich die Besucher von November 2018 – Mai 2019 an beispielbaren Themeninseln mit den Beweggründen des Spielens und seinen analogen und digitalen Erscheinungsformen befassen.

Teilhabe

In den nächsten Wochen ist vorgesehen, mit Multiplikatoren und potentiellen zukünftigen Nutzern direkt in Gespräch zu kommen, angelehnt an die vier zukünftigen Funktionen des Hauses. Die Vertreter der kommunalen Kinder- und Jugendarbeit und die der freien Träger mit dem Kreisjugendring Nürnberg-Stadt werden dort ebenso einbezogen, wie beispielsweise der Spieleclub Ali Baba und andere Akteure. Ein Workshop, speziell für den Themenbereich 2 (Erprobungsort, Bildungs- und Kompetenzzentrum) ist vorgesehen.

Best – Practice Modelle:

Es gibt bereits einige (wenige) Spielhäuser im europäischen Ausland. Wir werden die dortigen Macher einladen und ihre Erfahrungen und Ideen nutzen. Ein Workshop mit potentiellen Nutzern ist im Rahmen des Aktionsprogrammes im Pellerhaus angedacht.

Zusammenarbeit mit der Metropolregion

Im Rahmen der Bewerbung der Stadt Nürnberg zur Kulturhauptstadt wurde von der Metropolregion ein Projekt zur Entwicklung und Umsetzung eines „local-based-games“ zusammen mit der Metropolregion angestoßen. Mit Hilfe eines digitalen Spiels in Form einer Smartphone-App, sollen „Kulturräume“ der Region auf neue Art und Weise erschlossen und dargestellt werden. Durch die App werden die Spieler an

reale Orte geführt und können dort Rätsel oder andere Aufgaben lösen. Das Spielformat soll vor allem die jüngere Generation aktivieren, die App nicht nur zu benutzen, sondern auch mit zu entwickeln.

Der Begriff des Kulturraumes wird hier sehr weit gefasst sein und meint nicht nur alle klassischen Kulturinstitutionen, sondern Orte der Pop- oder Gegenwartskultur wie z.B. Musik-Clubs, Gaming-Orte, Fußball-Stadien aber auch. Orte neuer Formen der Zusammenarbeit wie z.B. Makerspaces, Co-Working-Areas etc.

Eine Verzahnung mit der Projektentwicklung zum Haus des Spiels liegt auf der Hand und ist über die Projektleitung organisatorisch sichergestellt. Die Entwicklungs- und Umsetzungsstrategie für das „local-based-game“ sieht zahlreiche Workshops vor (vor allem 2019) für die sich natürlich auch das Pellerhaus als Ort anbietet. Darüber hinaus muss das Pellerhaus sich als aktiver „Kulturraum“ im Projektsinne einbringen.