

Entscheidungsvorlage:

Die Zukunft des Pellerhauses als Haus des Spielens

## 1. Ausgangssituation

Im Juni/Juli 2018 hat der Kulturausschuss sowie der Kultur- und Jugendhilfeausschuss KuM beauftragt, die vielfältigen Möglichkeiten generationsübergreifender kultureller Bildung beim Thema Spielen zu konkretisieren und die Rahmenbedingungen sowie die benötigten personellen und finanziellen Ressourcen zu entwickeln. KuM hat zur Umsetzung der Beschlüsse eine Arbeitsgruppe aus Ref.IV, H, J, KuKuQ und KuF etabliert und über 100 Kooperationspartner in die Vorbereitung und Durchführung der Veranstaltungsreihe „Testspiele“ (Dezember 2018 bis Juli 2019) integriert.

Die Resonanz auf „Testspiele“ 2018/19 war enorm: In nur 6 Monaten wurden etwa 10.000 Menschen erreicht. Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum ist dies eine Verdoppelung der Besucherzahlen – im Vergleich zu 2016/2017 sogar eine Verdreifachung.

Auf Basis der rund 150 Veranstaltungen von „Testspiele“ und ihrer Fortsetzung in 2019/2020 (siehe Programmflyer) können nun konkretere Aussagen über Konzept, Programm und die hieraus folgenden baulichen und personellen Rahmenbedingungen für die erfolgreiche und nachhaltige Entwicklung eines Haus des Spielens (**Arbeitstitel**) gemacht werden. eine einzigartige zentrale **Plattform**, ein **Netzwerkknotenpunkt**, **Labor** und **Kulturzentrum** des analogen und digitalen Spiels, das sich programmatisch grundlegend von den bestehenden Einrichtungen der Spielkultur wie etwa dem Spielzeugmuseum unterscheidet.

Ein detailliertes Betriebskonzept mit Kostenrahmen und Betreiberform für das Haus des Spielens ab 2025 kann erst vorgelegt werden, wenn die baulichen, förderrechtlichen und inhaltlichen Rahmenbedingungen konkreter sind.

Parallel zum inhaltlich-konzeptionellen Prozess beauftragte der Stadtrat im Mai 2019 das Büro *Rechenauer Bloß Architekten* (München/Nürnberg) mit der Entwurfsplanung für die Sanierung des Pellerhauses als Grundlage für die Kostenermittlung.

### Die endgültige Namensfindung als partizipativer Prozess ab 2023

Im Bidbook für die Bewerbung Nürnbergs als europäische Kulturhauptstadt 2025 wird das herausragende kulturelle Entwicklungsprojekt als **Haus des Spielens** bezeichnet. KuM hat bisher den kürzeren Namen **Haus des Spiels** favorisiert. Denn er bildet eine Klammer für die für die gesamte Welt des Spiels und des Spielens, die Brettspiele, Schafkopf oder Bridge ebenso integriert wie Gaming, eSports, Spielewissenschaft und Gamification-Strategien, er schafft Markenidentität und Alleinstellung und ist offen für zukünftige Entwicklungen. Beide Arbeitstitel halten jedoch weiterhin die Option offen, die Namensfindung in einen gesteuerten, professionell begleiteten Prozess einzugliedern, in dem die gesamte Stadtgesellschaft digital und analog, partizipativ und spielerisch beteiligt werden sollte. Eine solche bewusst offensive Branding-Strategie, die zugleich als Teil der Öffentlichkeitsarbeit fungiert, ist allerdings erst parallel zum weiteren Bau- und Projektfortschritt ab 2023 bis zur Eröffnung 2025 sinnvoll.

## 2. „Spiel kann viel“

Das Kulturgut Spiel hat in den letzten Jahren an gesellschaftlicher Bedeutung gewonnen. Spielen funktioniert unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsstand oder Herkunft. Das Medium Spiel wirkt in einer komplexen Informationsgesellschaft zukunftsgerichtet: es gibt klare Regeln vor, definiert Spielräume und erlaubt das „Durchspielen“ aller Szenarien. Das

Spiel ist wirkungsvolles Medium für die persönliche Entwicklung und den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Spielen ist lebenslanges Lernen. Spiel ist Partizipation und Experiment. Analoge und digitale Spiele sind für Millionen von Menschen wichtigste Form des Kulturerlebens. Im Computerspiel wird die fortschreitende Digitalisierung sichtbar und (be)greifbar. Das Brettspiel – Fundament jeglicher Spieleentwicklung – ist trotz der scheinbar übermächtigen digitalen Konkurrenz beliebter denn je. Es profitiert ebenso von einer Gesellschaft, die das Spiel zunehmend als alltägliche kulturelle Praxis begreift.

### 3. Erkenntnisse aus den „Testspielen“ 2018/2019

#### Die wichtigsten Erkenntnisse des Veranstaltungsprogramms

- Wie Brettspielerinnen und Brettspieler wollen und brauchen auch Gamer einen Ort für Gruppenerlebnisse. Seit Herbst 2018 neben dem analogen Ali Baba Spieleclub e.V. neuer digitaler Partner: Jugendinitiative **Project HIVE Gaming**. Selbst eingerichtete Räume im Pellerhaus sind Zuhause für ihre Spielkultur von Minecraft bis eSport, von Cosplay bis Pen&Paper-Rollenspiel. Veranstaltungshighlights sind eSports-Turniere mit etwa 100 auch internationalen Teilnehmerinnen und Teilnehmern.
- Das Projekt Haus des Spielens erreicht ein Publikum, das den Museen und den klassischen Kultureinrichtungen bislang entgeht: die erlebnisorientierte Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 12 und 35 Jahren.
- In kürzester Zeit konnte ein Netzwerk aus über 100 Kooperationspartnern aus den unterschiedlichen spielrelevanten Kontexten entwickelt werden.

#### Die wichtigsten Säulen der Kooperationsarbeit

- Bildungseinrichtungen von der Vor- bis zur Hochschule
- Fachakademien und berufsbildende Schulen
- Vereine, Initiativen und Gruppen, die sich der Spielkultur (analog/digital) widmen
- Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit
- Medienpädagogische Einrichtungen
- Kultureinrichtungen
- Partner in überregionalen Kooperationen

Beispielhaft seien hier fünf unterschiedliche Kooperationsprojekte hervorgehoben:

- **Veit-Stoß-Realschule:** Partnerschule des Haus des Spielens
- **TH Nürnberg (Wirtschaftsinformatik) und Projekt EMPAMOS**
- **Franken Game Jam:** Vernetzungstreffen der fränkischen Spieleentwickler
- **Spielelounge der Behindertenhilfe der Rummelsberger Diakonie**
- **Minecraft Projekt:** Block für Block: Bau Nürnbergs Zukunft

### 4. „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen“ – Vision

Bis 2025 wird das Pellerhaus zum überregional wahrgenommenen Leuchtturm der Spiel- und Stadtkultur entwickelt. Es wird zum dynamischen Impuls-, Innovations- und Ermöglichungsraum rund um die vielfältigen Facetten der digitalen und analogen Spielkultur. Hier können Menschen spielen, Spielkultur erleben, sich über Spiele austauschen, sich vernetzen, mit Spielen experimentieren und lernen, das Kulturgut Spiel vermitteln, erforschen und nachhaltig fördern. Der Markenkern Nürnbergs als traditionsreiche **Stadt des Spiels** wird durch ein Haus des Spielens zukunftsorientiert weiterentwickelt und im Stadtraum niederschwellig sichtbar und erlebbar gemacht: PAST FORWARD

## 5. Das Haus des Spielens in der Nürnberger Kulturlandschaft

Das Haus des Spielens widmet sich allen analogen und digitalen Facetten des Kulturguts Spiel – ob wissenschaftlich, ökonomisch, gesellschaftspolitisch, künstlerisch, pädagogisch, sozial oder technologisch. Bestehende Spieleangebote bzw. kulturelle Auseinandersetzungen mit dem Thema Spiel, die im Kulturbetrieb örtlich und konzeptionell stimmig verortet sind (z.B. Spielzeugmuseum, Museum Industriekultur, KuKuQ und Kulturläden, medienpädagogische Einrichtungen), sollen jedoch nicht an den Egidienplatz verlagert werden. Ihre individuellen Perspektiven auf das Kulturgut Spiel sollen hier lediglich sichtbar, verknüpft und in immer neuen Zusammenhängen vermittelt und für die Stadt nutzbar gemacht werden.

## 6. Die Funktionen und Aufgaben des Haus des Spielens

### Ein familienfreundlicher Freizeitort

- **Zielgruppen:** alle Bevölkerungsgruppen, insbesondere Familien
- **Formate:** niederschwellige, offene Angebote wie Spielecafé, Spielenachmittage und -abende
- **Partner:** Ali Baba Spieleclub, Project HIVE Gaming, Initiative Bridge für alle, Spielecoaches

### Ein Kommunikations- und Inspirationsort

- **Zielgruppen:** Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Familien
- **Formate:** kuratierte Spieleangebote (digital/analog) von internen und externen Partnern, z.B. Familienspiele, inklusive Spiele, transkulturelle Spiele
- **Partner:** Kultur- und Freizeiteinrichtungen, Jugendhilfe- und Sozialarbeit, medienpädagogische Zentren

### Ein Lern- und Arbeitsort

- **Zielgruppen/Partner:** Universitäten, Hochschulen und Schulen, Akteure aus dem sozial- und medienpädagogischen Bereich, der Senioren- und Jugendarbeit, Fachakademien
- **Formate:** buchbare Angebote für Kitas und Schulen, Workshops, Seminare, Beratungsangebote, Spieleentwicklungs- und Programmierworkshops, Spiele-Labor und -werkstatt

### Ein Innovations- und Vernetzungsort

- **Zielgruppen/Partner:** Universitäten und Hochschulen, Spieleentwicklungsunternehmen (Big Player wie auch Start-Ups), städtische Wirtschaftsförderung, IHK, Medienpädagogik, Akteure aus dem sozialpädagogischen Bereich, der Senioren- und Jugendarbeit, Fachakademien
- **Formate:** BarCamps, Vorträge, Conventions, Workshops, Fortbildungen, Beratungsangebote

### Ein neuer Kultur- und Veranstaltungsort

- **Zielgruppen/Partner:** Altstadtfreunde, Kulturpublikum, interessierte Öffentlichkeit, institutionalisierte Kulturarbeit, freie Szene und Kulturvereine, Firmen, Agenturen
- **Formate:** Konferenzen, Empfänge, Turniere, Lesungen, Inszenierungen, Vorträge, Workshops, Fortbildungen, Beratungsangebote

## 7. Synchronisierung von inhaltlichem und bauplanerischem Prozess

Angestrebt ist eine hohe Multifunktionalität in Bezug auf die Raumnutzung. Als räumliche Ergänzung für Großveranstaltungen kann die neue Kultur-Kirche St. Egidien mitgedacht werden.

## **Grobes Raumkonzept**

- zukünftige Nutzung nimmt die baulichen Gegebenheiten des gesamten Gebäudes auf
- ab 3. OG des Pellerhauses wie auch im Imhoff'schen Haus: Räume mit niedriger Höhe (2,30 m) weiterhin als Depot und Archiv auch für die Sammlung des Spielzeugmuseums nutzbar
- EG: Café und repräsentative Eingangs- und Veranstaltungszone angedacht, die den Pellerhof und das Foyer integrieren, Raumbedarf der Altstadtfreunde vor allem im Veranstaltungsbereich wird angemessen zu berücksichtigen sein
- Integration des westlich des Hauses gelegenen Peststadels als Grünfläche
- 1. OG des Imhoff'schen Hauses mit Innenhof: öffentliche Spielzonen
- 2. OG: eher „ruhige“ Funktionen einschließlich Büros

## **Infrastrukturelle und technische Voraussetzungen**

- flexible Raumkonzepte, mobile Wände für Arbeitsräume
- akustische Konzepte in drei Zonen: leise (z.B. Schach, Recherche), belebt (z.B. Café, Diskussion), laut (Public Viewing, Turniere, Gaming, Werkzeugnutzung)
- maximale Flexibilität – bewegliches Mobiliar
- maximale Barrierefreiheit
- Breitbandausbau im Gigabitbereich, eigener Server, eigene IT

## **8. Weitere Planung und Ressourcenbedarf**

### **Planungsphasen**

#### **2020 – 2023: Planungs- und Testphase**

- Planung der Aktivitäten während der Umbau- bzw. Neubauphase ab 2023
- Begleitung der Bauplanung und Planung des Umzugs der Bestände des DSAN
- Weiterführung der Veranstaltungsreihe „Testspiele“, um als Haus des Spielens sichtbar zu bleiben

#### **2023 – 2025: Umbauphase**

- „Bespielen“ anderer Flächen in der Stadt, z.B. durch Open-Air Spiele im Stadtraum, Nutzung von Leerständen für Spielaktionen, Teilnahme an Großveranstaltungen der Stadt
- Ausbau der digitalen Aktivitäten des Hauses, Online-Sammlung, Kommunikationsstrategie, insbesondere Social Media, digitale Netzwerkplattform

#### **2025 – folgende: Inbetriebnahme**

### **Ressourcenbedarf**

#### **a) Personal**

#### **Derzeitige personelle Ausstattung DSAN**

Im Stellenplan abgesichert sind zwei Vollzeitstellen der 3. Qualifizierungsebene (Museologie) und eine Hausmeisterstelle.

#### **Temporär**

- Projektleitung für das Haus des Spielens wird bis Ende 2020 von der Abteilungsleiterin der kulturhistorischen Museen der Museen der Stadt Nürnberg wahrgenommen
- „Abordnung“ von Personalkapazität aus anderen Museumsbereichen (Spielzeugmuseum, Zentrale)

- budgetfinanzierte Erweiterung des Personalstamms bis Mitte 2020 für Projektentwicklung „Haus des Spielens“ und Realisierung der Veranstaltungsreihe „Testspiele“

### **Situation ab 2021**

Die budgetfinanzierten Kapazitäten müssen in reguläre Stellenplankapazitäten überführt werden. Die „abgeordneten“ Kräfte müssen wieder ihre originären Aufgaben wahrnehmen.

### **Neuer Stellenbedarf**

- Gesamtleitung (neu zu schaffen, Besetzung ab 2021): 1 Stelle Vollzeit 4. QE
- Projektentwicklung digital und Betreuung der Projektpartner digital (bislang budgetfinanziert, neu zu schaffen, Besetzung ab 2021): 1 Stelle Vollzeit
- Pädagogische Fachkraft (bislang beim Spielzeugmuseum budgetiert, neu zu schaffen): 1 Stelle Vollzeit
- Verwaltungskraft (neu zu schaffen, Besetzung ab 2021): 1 Stelle Vollzeit

### **Die bereits vorhandenen Stellen behalten ihre Funktionen**

- Programm-Koordination, Betreuung der Projektpartner, Werbung und Öffentlichkeitsarbeit (bereits vorhanden): 1 Stelle Vollzeit
- Sammlungsmanagement (bereits vorhanden): 1 Stelle Vollzeit
- Hausmeister und Haustechnik (bereits vorhanden): 1 Stelle Vollzeit

### **b) Finanzbedarf**

Für die Konzeption und Durchführung der Veranstaltungsreihe „Testspiele“ sowie für externe Beratung wurden Projektmittel in Höhe von 115.000 Euro veranschlagt. Die größten Ausgabenposten sind der Honorarkräftepool (Spielecoaches) zur Durchführung der Spielveranstaltungen sowie Wach- und Schließdienste bei Abend- und Wochenendveranstaltungen.

Entsprechende Projektmittel müssen auch für die weitere Durchführung von „Testspielen“ in den folgenden Jahren eingeplant werden, um die Attraktivität des Hauses für Nutzer und Projektpartner weiterhin, auch in der Umbauphase, zu garantieren.

13.09.2019/Museen der Stadt Nürnberg