



# HAUS DES SPIELENS 2020 – 2025

# **DIE ZUKUNFT DES PELLERHAUSES ALS „HAUS DES SPIELENS“ (Arbeitstitel)**

<b>1. Ausgangssituation</b>	<b>3</b>
<b>2. „Spiel kann viel“</b>	<b>4</b>
<b>3. Erkenntnisse aus den „Testspielen“ 2018/2019</b>	<b>5</b>
<b>4. „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen“ – Vision</b>	<b>7</b>
<b>5. Das Haus des Spielens in der Nürnberger Kulturlandschaft</b>	<b>7</b>
<b>6. Die Funktionen und Aufgaben des Haus des Spielens</b>	<b>8</b>
<b>Ein familienfreundlicher Freizeitort</b>	
<b>Ein Kommunikations- und Inspirationsort</b>	
<b>Ein Lern- und Arbeitsort</b>	
<b>Ein Innovationsort</b>	
<b>Ein Vernetzungsort</b>	
<b>Ein neuer Kultur- und Veranstaltungsort</b>	
<b>7. Synchronisierung von inhaltlichem und bauplanerischem Prozess</b>	<b>10</b>
<b>8. Weitere Planung und Ressourcenbedarf</b>	<b>11</b>
<b>9. Die im Verlauf der „Testspiele“ entwickelten Kooperationen</b>	<b>13</b>
<b>Anhang: Expertenstatements zum Haus des Spielens</b>	<b>17</b>

## 1. Ausgangssituation

Im Juni/Juli 2018 stellten die Museen der Stadt Nürnberg dem Kulturausschuss sowie dem Kultur- und Jugendhilfeausschuss erste Überlegungen im Hinblick auf die Entwicklung des Pellerhauses zu einem Haus des Spielens (Arbeitstitel) vor. Grundlage hierfür waren die bisherigen Aktivitäten und Angebote des Deutschen Spielearchivs Nürnberg. Die Verwaltung wurde beauftragt, die vielfältigen Möglichkeiten generationsübergreifender kultureller Bildung beim Thema Spielen zu konkretisieren und die Rahmenbedingungen sowie die benötigten personellen und finanziellen Ressourcen zu entwickeln.

Daraufhin realisierte das Deutsche Spielearchiv Nürnberg von Dezember 2018 bis Juli 2019 das Aktionsprogramm „Testspiele“ mit 150 Veranstaltungen. Unterstützt von einer Arbeitsgruppe aus Ref.IV, H, J, KuKuQ und KuF wurden auf dieser Projektbasis vielversprechende Kooperationen mit Akteuren aus den unterschiedlichsten Bereichen der Spielkultur geschlossen. Neben Spieleabenden und -nachmittagen sowie pädagogischen Angeboten für Kinder, Jugendliche und Erwachsene bereichern nun neue Formate wie BarCamps, Podiumsdiskussionen, Lange Nächte der Videospiele, Vortragsreihen und Workshops für Kinder und Erwachsene das Programm.

Die Publikumsresonanz auf „Testspiele“ 2018/19 war enorm: In nur 6 Monaten konnten etwa 10.000 Menschen erreicht werden. Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum ist dies eine Verdoppelung der Besucherzahlen – im Vergleich zu 2016/2017 sogar eine Verdreifachung. Eine Neuauflage der „Testspiele“ von September 2019 bis Juli 2020 nimmt das Beste aus diesem ersten Durchgang, packt es in weitere neue Formate, lädt neue Projekte und Partner ein und probiert noch einmal neue Dinge aus (siehe Programmflyer).

Die Erfahrungen aus dieser intensiven Veranstaltungsreihe als Testphase ermöglichen es nun, konkretere Aussagen über Konzept, Programm und die hieraus folgenden baulichen und personellen Rahmenbedingungen zu treffen für die erfolgreiche und nachhaltige Entwicklung eines Haus des Spielens: eine einzigartige zentrale **Plattform**, ein **Netzwerkknoten**, **Labor** und **Kulturzentrum** des analogen und digitalen Spiels, das sich programmatisch grundlegend von den in Nürnberg bestehenden Einrichtungen der Spielkultur, wie etwa dem Spielzeugmuseum, unterscheidet.

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. Vorausgegangen war ein Verhandlungsverfahren mit Teilnehmerwettbewerb, an dem sieben Architekturbüros beteiligt waren. Für die Sanierung des Gebäudes sollen Mittel aus der Städtebauförderung beantragt werden, es gibt positive Signale.

Für ein detailliertes Betriebskonzept des Haus des Spielens ab 2025, das sich mit Finanzierungserfordernissen und Finanzierungsmodellen, festen Kooperationsmodellen sowie möglichen Betreiberformen beschäftigt, ist es noch zu früh. Erst wenn die Finanzierung für die Sanierung des Pellerhauses sichergestellt und geklärt ist, wie das gewünschte Raumprogramm im Gebäude umgesetzt werden kann, können dauerhafte Kooperationspartner und Förderer angesprochen werden. Zur Finanzierung der Ausstattung des Hauses stehen diverse Fördertöpfe (z.B. Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes) zur Verfügung, da die Eignung gerade des digitalen Spiels als Schlüssel für die digitale Transformation des Alltags erkannt wurde und derzeit große Unterstützung erfährt.

### **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, Spielwissenschaft 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“

In den letzten Jahren hat das Kulturgut Spiel in besonderer Weise an gesellschaftlicher Bedeutung gewonnen. Spielen ist eine der ältesten universellen Kulturtechniken des Menschen und funktioniert unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsstand oder Herkunft. Und es entwickelt sich konstant weiter – das Spiel ist wie kein anderes Medium in der Lage, in einer komplexen Informationsgesellschaft zukunftsgerichtet zu wirken, indem es klare Regeln vorgibt, Spielräume definiert und das „Durchspielen“ aller Szenarien erlaubt. Für die Dauer des Spiels fördern vielfach Spielregeln die nonverbale Kommunikation und ermöglichen ein Agieren auf Augenhöhe. Das Spiel ist somit auch das wirkungsvollste Medium für die persönliche Entwicklung und den gesellschaftlichen Zusammenhalt – ein Phänomen wie Fußball beispielsweise, ob real oder an der Konsole gespielt, verbindet Menschen auf der ganzen Welt. Spielen ist lebenslanges Lernen. Es schafft die Voraussetzungen für einen individuellen Zugang zu Bildung, Kultur und Kunst und ermöglicht gesellschaftliche Teilhabe. Spiel ist auch stets Partizipation und Experiment: Im Spiel werden eine Stadt oder ein Unternehmen zu Optionsräumen, die man neu denken und gestalten kann. Denn Spielen erlaubt das Heraustreten aus der Wirklichkeit, öffnet die Augen für Visionen und entlockt durch die Möglichkeit zum Rollen- und Perspektivenwechsel enorme Kreativität. Es wird auch deshalb höchst erfolgreich in anderen Kontexten angewendet: Stadtplanung oder neue Management-Strategien, sogar die Veränderung ganzer Organisationen werden mit Hilfe von Spielelementen und Spielmechaniken angegangen.

Aber auch das tägliche Leben folgt längst spielerischen Mechanismen: ob Social Media oder Online Banking, ob Wegeleitsysteme oder Trainingspläne im Sport. Hier muss eine seriöse Auseinandersetzung mit dem Spiel auch kritisch vorgehen: Einerseits motiviert Spielen, macht Spaß und Mut, anders und flexibler zu denken und unterstützt bei der Entwicklung von Eigeninitiative und Selbstorganisation. Andererseits sind Spielmechanismen auch mächtige Instrumente für Manipulation und Kontrolle, die zu Suchtverhalten führen können.

Eine zukunftsweisende Auseinandersetzung mit dem Thema Spiel, die seine Potentiale reflektiert bewertet und auch Prozesse wie **Gamification** als neue, nachhaltige Form der Motivationsförderung mitdenkt, ist unerlässlich – ein Haus des Spielens kann dies als **Netzwerkknoten** und **Labor** für die Stadtgesellschaft leisten.

Analoge und digitale Spiele sind für Millionen von Menschen wichtigste Form des Kulturerlebens. 34,3 Millionen Menschen in Deutschland spielen auf ihren Smartphones, Konsolen und Computern zumindest gelegentlich digitale Spiele. Dabei handelt es sich durchaus nicht nur um Kinder und Jugendliche: Gerade die Gruppe der über 50-jährigen wird immer größer und stellt inzwischen nahezu ein Drittel der „zockenden“ Bevölkerung (Quelle: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018).

Zum Brettspiel, auch als „analoges Spiel“ bezeichnet, sind keine detaillierten Erhebungen bekannt, doch die Verkaufszahlen sind ebenso sprechend: Über 1.000 neue Spiele kamen

2018 auf den deutschen Markt, 50 Millionen Einheiten wurden verkauft (Quelle: Pressemitteilung DVSI).

Im Computerspiel wird die fortschreitende Digitalisierung sichtbar und greifbar. Es entstehen neue Unterhaltungs-, Kultur-, Bildungs- und Lernformen, die ein Schlüssel für den Umgang mit der digitalen Transformation der Gesellschaft sind. Die Einstiegshürde zur Beschäftigung mit Technologien wie Virtual Reality oder Location-based Gaming, die besonders im Phänomen Pokémon Go sichtbar wird, sinkt im digitalen Spiel bedeutend.

Das Brettspiel – Fundament jeglicher Spieleentwicklung – ist jedoch trotz der scheinbar übermächtigen digitalen Konkurrenz beliebter denn je, ob beim Spieleabend oder im Kindergarten, ob in der Erwachsenenbildung, in der Forschung oder im therapeutischen Bereich. Es profitiert ebenso von einer Gesellschaft, die das Spiel zunehmend als alltägliche kulturelle Praxis begreift.

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

Das seit 2013 im Pellerhaus untergebrachte **Deutsche Spielearchiv Nürnberg (DSAN)** ist mit über 30.000 Brett- und Kartenspielen deutschlandweit die größte öffentlich betreute Sammlung von Gesellschaftsspielen. Sie wächst jährlich durch die Aufnahme der wichtigsten Neuerscheinungen. Durch vielfältige Aktionen und aktive Vernetzung ist das DSAN als „Gedächtnis und Kompetenzzentrum der analogen Spielebranche“ auch überregional anerkannt. Seit Ende 2018 wird hier im Kontext der „Testspiele“ nun auch digital gespielt.

Der große Publikumserfolg der Veranstaltungsreihe „Testspiele“ und nicht zuletzt das positive Medienecho (NN, NZ, SZ, BR, Gaming-Podcast) zeigen, dass Spielkultur in Nürnberg Tradition und Gegenwart, vor allem aber Zukunft hat.

Die wichtigsten Erkenntnisse des Veranstaltungsprogramms waren:

- Wie Brettspielerinnen und Brettspieler wollen und brauchen auch Gamer einen Ort für Gruppenerlebnisse, die so zu Hause oder in Online-Communities nicht existieren. Seit Herbst 2018 neben dem Ali Baba Spieleclub e.V. (seit 2013 Spielepartner) neuer, digitaler Partner: die 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 regelmäßige eSports-Turniere mit etwa 100 auch internationalen Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Insbesondere die Cosplayer in ihren aufwändig selbst hergestellten Kostüme aus Comics, Filmen oder Videospiele nutzen das Pellerhaus als einzigartigen historischen Ort für Fotoshootings.
- Das Projekt Haus des Spielens erreicht unmittelbar ein Publikum, das den Museen und den klassischen Kultureinrichtungen der Stadt bislang großflächig entgeht. Eine Besucher-Evaluation ergab, dass das Angebot besonders von der erlebnisorientierten Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 12 und 35 Jahren wahrgenommen wurde.
- In kürzester Zeit konnte in der Vorbereitung und während des Verlaufs der „Testspiele“ ein Netzwerk aus über 100 Kooperationspartnern aus den unterschiedlichen spielrelevanten Kontexten entwickelt werden. Dieses noch mehr in die tägliche Arbeit einzubeziehen und weiter zu fördern ist ein zentrales Anliegen aller Aktivitäten.

Die wichtigsten Säulen der Kooperationsarbeit sind:

- 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

Eine ausführliche Zusammenfassung und Beschreibung aller während der Testspielphase geknüpften Kooperationen, ist unter Kapitel 9 aufgeführt. An dieser Stelle seien daher nur beispielhaft fünf unterschiedliche Kooperationsprojekte hervorgehoben:

#### **Veit-Stoß-Realschule**

Der regelmäßige soziale Lerntag für die Klassenstufe 7 und Kreativ- und Spielangebote für die Schülerinnen und Schüler der offenen Ganztagschule werden gemeinsam mit dem Haus des Spielens gestaltet. Auch das Kulturhauptstadt-Projekt „**Share Democracy**“ wurde unterstützt. 2019/2020 wird mit der Schule und weiteren Partnern das Wahlfach Game Design angeboten, in dem ein digitales Spiel entsteht, das per Storytelling Eindrücke von der Stadt Nürnberg aus Sicht der Schülerinnen und Schüler verarbeitet. Das Haus des Spielens fördert das Projekt inhaltlich und mit Netzwerkpartnern durch die Organisation von vier Workshops mit Profis aus der Spieleentwicklung, die zu den Themen Game Design und Coding, Storytelling, Grafik und Sound referieren.

#### **TH Nürnberg (Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik) und Projekt EMPAMOS**

Über 5.000 vom Deutschen Spielearchiv als Scans bereitgestellte Spieleanleitungen wurden von Studierenden auf motivierende Spielelemente untersucht. Das EMPAMOS-Projekt birgt essentielle Erkenntnisse über die Wirkungsweise von Gamification, für die motivierende Gestaltung von Informations- und Anwendungssystemen, aber auch Perspektiven für die soziale Arbeit, die Spielentwicklung und die Kulturvermittlung.

#### **Franken Game Jam**

Ein Wochenende lang wurden an verschiedenen Standorten in Franken (Würzburg, Bayreuth, Ansbach, Nürnberg) digitale Spiele entwickelt. Das Haus des Spielens war maßgeblich an der Organisation des regionalen Vernetzungsformats beteiligt und richtete den Jams am Standort Nürnberg aus.

#### **Spielounge der Behindertenhilfe der Rummelsberger Diakonie**

Kooperation mit deren Forschungs- und Veranstaltungsprojekt „Inklusion und Spiel“, das Möglichkeiten des barrierefreien digitalen Spielens erprobt. Parallel erarbeitete das Haus des Spielens eine inklusive Brettspieltheke, die im Rahmen von Veranstaltungen zum Einsatz kommt. Ende 2019 ist ein gemeinsamer **inklusive Game Jam** geplant. Bei der barrierefreien Raumplanung im Zuge des Umbaus des Pellerhauses wird Unterstützung durch die Behindertenverbände in Aussicht gestellt.

#### **Block für Block: Bau Nürnbergs Zukunft**

In Kooperation mit KuKuQ und Project HIVE entwickelt das Haus des Spielens ein Instrument der partizipativen, spielerischen Stadtentwicklung. Straßenzüge und Grundriss der Nürnberger Altstadt existieren bereits, einzelne Areale werden für interessierte Vereine, Schulen und Initiativen freigegeben, die mit Hilfe des erfolgreichen Sandbox-Games Minecraft – von dem inzwischen weltweit bereits 176 Millionen Exemplare verkauft wurden – bebaut und weitergedacht werden. Block für Block ist offizielles Teilprojekt der Kulturhauptstadtbewerbung Nürnbergs für 2025.

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

Nürnberg: seit Jahrhunderten Zentrum der Spielzeugherstellung und des Spielzeughandels, heute Sitz der weltweit größten Spielwarenmesse und eines der ersten und größten Spielzeugmuseen in Deutschland. Aufbauend auf diesem reichen Schatz, soll das Kulturgut Spiel in seinen vielseitigen Facetten als ein wesentlicher Baustein der kulturellen DNA dieser Stadt und damit als ein Markenzeichen weiterentwickelt werden – ganz nach dem **Motto der Kulturhauptstadtbewerbung: Past Forward**

Einen ganz wesentlichen Anteil hierfür wird das zukünftige Haus des Spielens leisten.

##### Vision

Bis 2025 soll das Pellerhaus zu einem überregional wahrgenommenen, zukunftsorientierten Leuchtturm der Spiel- und Stadtkultur entwickelt werden, zu einem aktiven, ganzheitlichen Impuls-, Innovations- und Ermöglichungsraum im Kontext der vielfältigen Facetten und Formen des Themas „Spiel“, analog und digital. Am Egidienberg im Zentrum der Altstadt soll ein Haus des Spielens entstehen, in dem Menschen:

- spielen
- Spielkultur erleben, sich über Spiele austauschen, sich vernetzen, mit Spielen experimentieren und lernen
- das Kulturgut Spiel vermitteln, erforschen und nachhaltig fördern

Mit dem Umbau des denkmalgeschützten einstigen Bibliotheks- und Archivgebäudes, das für den Wiederaufbau der späten 1950er Jahre steht, wird das Pellerhaus zu einem innovativen, lebendigen Kulturhaus. Ein neuer architektonischer Auftritt ermöglicht eine neue Wahrnehmung und Nutzung des Gebäudes und des gesamten davorliegenden Egidienplatzes. Das Haus des Spielens im Pellerhaus hat Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zugleich. Das große bürgerschaftliche Engagement der Altstadtfreunde ermöglichte die Rekonstruktion des Renaissance-Innenhofs und hat damit einen höchst attraktiven historischen Ort geschaffen. Die Wiederaufbauleistung der Nachkriegszeit bleibt sichtbar, das Konzept des Haus des Spielens steht für die Zukunft, indem es die digitale Transformation der Stadtgesellschaft durch das Medium Spiel in einzigartiger Weise verkörpert, lebt und fördert. Es entsteht ein Ort, der die neue Nutzung im Spannungsfeld zwischen maximaler Tradition und maximaler Innovation befördert, in dem es ganzheitlich, ob im digitalen oder analogen Spiel, Menschen zusammenbringt und somit zu einem wirkungsvollen **community building** beiträgt.

Ein solch groß gedachtes und bislang einmaliges Projekt Haus des Spielens trägt wesentlich dazu bei, den Markenkern Nürnbergs als **Stadt des Spiels** zukunftsorientiert weiterzuentwickeln, im Stadtraum niederschwellig sichtbar und erlebbar zu machen und ihn nachhaltig in der Stadtgesellschaft zu verankern. Denn das Spiel entfaltet seine Wirkung nur dann, wenn es gespielt wird.

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

Mit dem Haus des Spielens entsteht eine singuläre Kultureinrichtung, die sich allen analogen und digitalen Facetten des Kulturguts Spiel – ob wissenschaftlich, ökonomisch, gesellschaftspolitisch, künstlerisch, pädagogisch, sozial oder technologisch widmet.

Das Haus des Spielens will ganzheitlich als **Kommunikationsort** und **Vernetzungsort** in Sachen Spiel, vor allem aber als **Übersetzungsort** spielerischer Prozesse in die Stadtgesellschaft hinein wahrgenommen werden.

Deshalb sollen bestehende Spieleangebote bzw. kulturelle Auseinandersetzungen mit dem Thema Spiel, die im Kulturbetrieb örtlich und konzeptionell stimmig verortet sind, nicht an den Egidienplatz verlagert werden, bewährte Profile anderer Einrichtungen werden nicht tangiert. Vielmehr hilft eine thematische Konzentration im Haus des Spielens dabei, ein tragfähiges Netzwerk für alle spielbezogenen Angebote der Metropolregion zu knüpfen und die Stärken der einzelnen Akteure zu identifizieren und zu bündeln.

Kulturinstitutionen wie das Spielzeugmuseum, das Museum Industriekultur, das KuKuQ und die Kulturläden, medienpädagogische Einrichtungen wie das Jugendmedienzentrum Connect oder das Medienzentrum Parabol oder der Bildungscampus Nürnberg sind von Anfang an aktive Partner und fester Bestandteil der Netzwerkarbeit des Haus des Spielens. Ihre wertvollen individuellen Perspektiven zum Thema Spiel sollen hier sichtbar, neu verknüpft und in immer neuen Zusammenhängen vermittelt und für die Stadt nutzbar gemacht werden.

Denn ein solcher Netzwerkknoten des Spiels und des Spielens muss sich nicht nur immer wieder neu erfinden, um auf eine sich stetig verändernde Stadtgesellschaft reagieren zu können, sondern auch versuchen, Veränderungsprozesse aktiv zu begleiten und zu steuern.

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

Schon anhand der Veranstaltungsflyer der „Testspiele“ wird deutlich, dass Offenheit und Dynamik in der Programmgestaltung nicht Beliebigkeit bedeuten. Für das künftige Haus des Spielens muss ein vermittelbares Profil des Hauses entwickelt werden, das Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit zur Identifikation bietet. Seine lokalen und überregionalen Alleinstellungsmerkmale müssen herausgearbeitet und zu Wiedererkennungswerten entwickelt werden.

### Was kann das Haus des Spielens sein?

#### **Ein familienfreundlicher Freizeitort**

- Alle Bürgerinnen und Bürger können unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft, kulturellem Hintergrund und Bildungsstand ganztägig, auch an den Wochenenden, ein stets aktuelles Spieleangebot nutzen. Sie werden an Spiele herangeführt und professionell begleitet.
- Es entsteht ein barrierefreier Ort mit hoher, insbesondere familienfreundlicher Aufenthaltsqualität. Hier können Kinder- und Familienaktivitäten ebenso wie Privates und Berufliches verbunden werden.
- Ein ansprechender gastronomischer Betrieb und verschiedene großzügige Innen- und Außenflächen ermöglichen längerfristiges oder sogar ganztägiges Verweilen.

**Zielgruppen:** alle Bevölkerungsgruppen, insbesondere Familien

**Formate:** niederschwellige, offene Angebote wie Spielecafé, Spielenachmittage und -abende

**Partner:** u.a. Ali Baba Spieleclub, Project HIVE Gaming, ausgebildete Spielecoaches

#### **Ein Kommunikations- und Inspirationsort**

- Thematische Spieleangebote und Kooperationen ermöglichen schnell und flexibel auf die Bedürfnisse einer diversen Stadtgesellschaft zu reagieren.

- Menschen finden hier eine interkulturelle Plattform, um gemeinsam Spielkultur in all ihren Facetten zu pflegen und zu gestalten.
- Menschen können hier aktiv und kreativ in andere Rollen schlüpfen und sich selbst, andere und neue Welten entdecken.
- Das aktive Spielen ermöglicht, sich in einer sicheren Umgebung mit anderen zu messen, die eigenen Kompetenzen wahrzunehmen, zu stärken und soziale Eingebundenheit zu erleben.

**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

- Im Zentrum stehen die Sammlung und die Bibliothek des Spielearchivs, die zeitgemäß erweitert werden müssen.
- Spiele und Spielmechaniken werden genutzt, um Inhalte zu vermitteln, Lernprozesse zu verbessern und um neue Formen des Lernens zu ermöglichen.
- Spiele werden aus verschiedensten Perspektiven analysiert, erprobt und Kompetenzen im Umgang mit Spielen entwickelt.
- Die praktischen Einsatzmöglichkeiten von Spielen und Spielmechanismen, z.B. im pädagogischen, sozialen, therapeutischen und kulturellen Bereich, werden erarbeitet, diskutiert, kritisch hinterfragt und durchgespielt.
- Die technische und personelle Infrastruktur des Hauses ermöglicht digitale und analoge Spiele selbst zu entwerfen und zu entwickeln.

**Zielgruppen/Partner:** regionale und überregionale wissenschaftliche Fachleute in 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 Innovationsort

- Durch eine beispielhafte digitale Infrastruktur von der Gebäudetechnik bis zu Virtual Reality-Ausstattung kann sich die Stadt als Innovationsträgerin in Sachen digitale Transformation positionieren und alle Bürgerinnen und Bürger teilhaben lassen kann. Sie erhalten durch das digitale Spiel Zugang zu modernsten Kommunikations- und Medientechnologien.
- Die Stadtgesellschaft bringt sich hier partizipativ in die Gestaltung des Kultur- und Stadtraums einwirken. Neue Technologien, Ideen oder Pilotprojekte können erprobt werden, stadtrelevante Themen (Müllvermeidung, Klimawandel etc.) können spielerisch aufgegriffen, für neue Zielgruppen erschlossen und damit intuitiv verständlich gemacht werden.

### Ein Vernetzungsort

- Menschen treffen sich aus den unterschiedlichsten Kontexten, die das berufliche, private oder wissenschaftliche Interesse am Thema Spiel verbindet. Durch Erfahrungsaustausch entstehen neue Kooperationen und Synergien.
- Hier entsteht eine Plattform für eigeninitiativ entwickelte und durchgeführte Projekte im Spielkontext. Das Haus des Spielens macht so das gesamte Spektrum des Spiels in Kultur, Wirtschaft und Wissenschaft sichtbar und fördert die Vernetzung der Akteure.

- Hier kann ein Stadtlabor entstehen, das einen Beitrag zu einer zukunftsfähigen Ausrichtung und Vernetzung der Universitätslandschaft der Metropolregion und einen Wissenstransfer in die Stadtgesellschaft leistet.  
**Zielgruppen/Partner:** regionale und überregionale wissenschaftliche Fachleute in Universitäten und Hochschulen, Spieleentwicklungsunternehmen (Big Player wie auch Start-Ups), städtische Wirtschaftsförderung, IHK, Medienpädagogik, unterschiedlichste Akteure aus dem sozialpädagogischen Bereich, der Senioren- und Jugendarbeit, Fachakademien  
**Formate:** BarCamps, Vorträge, Conventions, Workshops, Fortbildungen, Beratungsangebote

### Ein neuer Kultur- und Veranstaltungsort

- In einzigartigem Ambiente (Foyer/Pellerhof und das Obergeschoss des Pellerhauses mit großer Raumhöhe und faszinierendem Blick über Nürnberg) finden künftig kulturelle und gesellschaftliche Veranstaltungen aller Art statt. Sie werden vor allem auch vom Hauspartner Altstadtfreunde organisiert und durchgeführt.
- Ein Rahmen für Festivals und Events rund um die vielfältigen Aspekte des Spiels entsteht und kulturelle und gesellschaftliche Veranstaltungen werden dort durch spielerische Elemente bereichert. Durch Vermietungen können künftig nicht unerhebliche Einnahmen generiert werden.
- Attraktive Abendveranstaltungen finden auch im gastronomischen Bereich statt, von der Übertragung großer Spielturniere bis hin zu Kleinkunst im Spielkontext reichen.
- Eine Anlaufstelle für Kulturschaffende entsteht, die die Entwicklung und Etablierung neuer Formate und Ansätze der Kulturarbeit mit spielerischen Vermittlungsansätze fördert.
- An einem historischen Ort entwickelt sich ein Experimentierraum für virtuelle Realitäten. Mit einer VR-Simulation des beeindruckenden Renaissancebaus, der Kriegsruine, der Nachkriegsarchitektur und des Egidienviertels könnte zeitgemäß das touristische Potential des Pellerhauses intensiviert werden.  
**Zielgruppen/Partner:** Altstadtfreunde, interessierte Öffentlichkeit, institutionalisierte Kulturarbeit, freie Szene und Kulturvereine, Firmen, Agenturen, Tourismusmarketing  
**Formate:** Konferenzen, Empfänge, Turniere, Business-Meetings, Lesungen, Inszenierungen, Vorträge, Workshops, Fortbildungen, Beratungsangebote

## 7. Synchronisierung von inhaltlichem und bauplanerischem Prozess

Ein so beschriebenes offenes Kulturzentrum setzt möglichst hohe Multifunktionalität der Raumnutzung voraus, vor allem im Hinblick auf die Spiel-, Veranstaltungs- und Kreativräume, Tagungsräume und Büros.

In der Konzeptionphase wird daher darauf verzichtet, jedem vorhandenen Raum eine feste inhaltliche Nutzung zuzuschreiben. Stattdessen wird bewusst Raum für aktuelle Entwicklungen und die Möglichkeit zur Reaktion auf individuelle, kurzfristige oder zeitlich begrenzte Bedarfe der Akteure aus der Spieleszene gelassen. Dieser Ansatz schafft die idealen Voraussetzungen, um die vielgestaltigen Formate im Bereich der Spielkultur bedarfsgerecht planen, ausprobieren und im Bedarfsfall entsprechend erweitern zu können.

Wichtig ist auch, Möglichkeiten für eine zeitgleiche Bespielung aller Veranstaltungsflächen zu schaffen. Das ist nötig, um auch während raumübergreifender Veranstaltungsformate wie Festivals oder Konferenzen die notwendige Flexibilität für den öffentlichen Spielbetrieb zu gewährleisten.

Als räumliche Ergänzung für Großveranstaltungen kann die neue Kultur-Kirche St. Egidien mitgedacht werden. Gegenseitige Synergien und Kooperationen wurden schon angesprochen.

### **Grobes Raumkonzept**

Die zukünftige Nutzung resultiert vor allem aus den baulichen Gegebenheiten des gesamten Gebäudes. Die Räumlichkeiten ab dem 3. Obergeschoss des Pellerhauses wie auch im Imhoff'schen Haus können aufgrund der niedrigen Raumhöhe (2,30 m) nur als Archiv- bzw. Lagerflächen genutzt werden. Vor diesem Hintergrund wäre es die wirtschaftlichste Lösung, diese Raumaufteilung auch nach einer Generalsanierung beizubehalten. Somit könnten die Grundstruktur und die Geometrie des Gebäudes bestehen bleiben. Die oberen Stockwerke eignen sich hervorragend als Depotflächen für die bereits dort angesiedelte Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg und für die bedeutsame Sammlung des Spielzeugmuseums. Beide Sammlungen sollen, zumindest in Teilbereichen, als Schaudepot eingerichtet werden. Die bisher ebenfalls in den Obergeschossen untergebrachten Archivalien des Stadtarchivs müssen bei einer Neugestaltung des Depotkonzepts mitgedacht werden.

Im Erdgeschoss sind ein Café und eine repräsentative Eingangs- und Veranstaltungszone angedacht, die den Pellerhof und das Foyer integrieren. Der hier von Seiten der Altstadtfreunde benötigte Raumbedarf vor allem im Veranstaltungsbereich wird angemessen zu berücksichtigen sein.

Der westlich des Hauses gelegene Peststadel sollte als Grünfläche in das Ensemble integriert werden.

Im 1. Obergeschoss des ehemaligen Imhoff'schen Hauses werden sich die öffentlichen Spielzonen befinden. Der Innenhof im 1. Obergeschoss soll miteinbezogen werden. Über die Lage weiterer Funktionsräume ist noch nicht abschließend entschieden. Im 2. Obergeschoss sollen die eher „ruhigen“ Funktionen einschließlich Büros untergebracht werden.

### **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 (z.B. Public Viewing, Turniere, Gaming, Werkzeugnutzung). Eine Abkopplung der Zonen ist notwendig. Die akustische Grundausrichtung des Gebäudes sollte der Zone „belebt“ entsprechen.
- Maximale Flexibilität – bewegliches Mobiliar
- Maximale Barrierefreiheit
- Das Pellerhaus muss ein „digitaler Leuchtturm“ der Stadt werden: Breitbandausbau im Gigabitbereich. Standleitung pro Etage 500Mbit Download / 10MBit Upload pro Client, auch im WLAN. Ausreichend Bandbreite für 100 Geräte, die gleichzeitig am Netz sind.
- Eigener Server / interne Cloud, autonome Netzinfrastruktur, eigene IT

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

Das Haus des Spielens muss auch während der jetzt bereits begonnenen Planungshase und der ab 2023 anstehenden Umbauphase sichtbar bleiben, bevor 2025 der endgültige Startschuss erfolgen wird. Während der Umbauphase ist eine Verlagerung der Aktivitäten in die Stadtteile und in den offenen Stadtraum geplant.

## **Planungsphasen: Aufgaben und Anforderungen**

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

- Planung der Aktivitäten während der Umbau- bzw. Neubauphase ab 2023
- Entwicklung einer umfassenden digital-analogen Gesamtstrategie. Diese Strategie bildet sowohl die Grundlage für die Aktivitäten während der Bauphase als auch für die Zeit nach 2025
- Begleitung der Bauplanung und Planung des Umzugs der Bestände des DSAN
- Weiterführung der Veranstaltungsreihe „Testspiele“, um als Haus des Spielens sichtbar zu bleiben, weitere Erfahrungen zu sammeln und vor allem intensiv mit dem Ausbau des Netzwerks, der Entwicklung neuer und der Weiterentwicklung vorhandener Formate fortzufahren

### **2023 – 2025: Umbauphase**

- „Bespielen“ anderer Flächen in der Stadt, z.B. durch Open-Air Spiele im Stadtraum, vor allem auch in exponierten Lagen, Nutzung von Leerständen für Spielaktionen, Teilnahme an Großveranstaltungen der Stadt Nürnberg
- Ausbau der digitalen Aktivitäten des Hauses, Online-Sammlung, Kommunikationsstrategie, insbesondere Social Media, digitale Netzwerkplattform
- Einrichten von temporären „Außenstellen“ in der Stadt und online, die alle Aktionsräume des Haus des Spielens widerspiegeln – diese sollen beim Einzug 2025 im Haus des Spielens zusammengeführt und in den anlaufenden Betrieb integriert werden

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

## **Ressourcenbedarf**

### **a) Personalbedarf**

Die Aufgaben und Anforderungen während der Planungsphase und der Umbauphase erfordern bereits ab 2021 deutlich erweiterte personelle und auch finanzielle Ressourcen. Das dann zusammengestellte Entwicklungsteam wird im Idealfall auch das „verantwortliche Betriebsteam“ sein, das ab 2025 um weitere Funktionen (z.B. Technik, IT, Besucherservice) ergänzt werden muss.

### **Derzeitige personelle Ausstattung**

Das Deutsche Spielearchiv Nürnberg wird planmäßig von zwei Vollzeitstellen der 3. Qualifizierungsebene (Museologie) und einem Hausmeister betrieben. Für die Projektentwicklung zum Haus des Spielens und Realisierung der Veranstaltungsreihe „Testspiele“ wurde der Personalstamm bis Mitte 2020 budgetfinanziert erweitert:

- Zur Entlastung der Leiterin des Spielzeugmuseums und bisherigen Leiterin des DSAN liegt die Projektleitung für die Entwicklung des Haus des Spielens bis Ende 2020 bei der Abteilungsleiterin der kulturhistorischen Museen der Museen der Stadt Nürnberg.
- Zum Ausbau des wichtigen Bereichs digitales Spielen wurde eine versierte Fachkraft (3. QE) befristet bis 30.06.2020 eingestellt. Eine weitere Überbrückung bis 31.05.2021 ist möglich, sofern zum Haushalt 2021 eine entsprechende Stelle geschaffen wird.
- Eine pädagogische Fachkraft (2. QE Erzieherin) wurde vom Spielzeugmuseum abgezogen und wird bis auf weiteres im Spielearchiv eingesetzt. Die im Spielzeugmuseum entstandene Lücke muss auf Sicht wieder kompensiert werden.

- Eine Verwaltungskraft aus dem Sekretariat der Leitung (2. QE) wurde ab September 2019 mit vorläufig 8 Wochenstunden zum DSAN „abgeordnet“. Auch diese Personalkapazität muss auf Sicht wieder zurückgeführt werden.

### **Situation ab 2021**

Ab 2021 sind die budgetfinanzierten Kapazitäten in reguläre Stellenplankapazitäten zu überführen und hierfür in das Stellenschaffungsverfahren 2021 einzubringen. Die vorübergehend aus anderen Museumsbereichen „ausgeliehenen“ Kräfte müssen wieder ihre originären Aufgaben wahrnehmen.

### **Daraus entsteht ab 2021 folgender 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 Spielearchiv (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 von Dezember 2018 bis Juli 2019 Projektmittel in Höhe von Euro 115.000.- veranschlagt. Die größten Ausgabenposten waren

- der benötigte Honorarkräftepool (Spiele-Coaches) zur Durchführung der Spielveranstaltungen.
- die 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.

## **9. Die im Verlauf der „Testspiele“ entwickelten Kooperationen**

Für einige Kooperationspartner stellen wir im Pellerhaus selbstverwaltete Räume zur Verfügung. Im Gegenzug fungieren die Mitglieder als Spiele-Coaches bei Veranstaltungen.

- **Ali Baba Spieleclub:** gemeinsame Spielenachmittage und -abende, Großveranstaltungen wie „Stadt-Land-Spielt!“
- **Project HIVE:** Beteiligung an Großveranstaltungen, Turniere, Zusammenarbeit mit Haus des Spielens und Künstlerhaus beim Projekt Block für Block, intensiver Austausch
- **Initiative Bridge für alle:** Bridge-Schule, Bridge-Turnier
- **Egidienberg e.V.:** Schafkopf-Schule

### **Universitäten, Hochschulen**

Die Kooperationen mit Universitäten und Hochschulen reichen von Exkursionen, der Koordination von Forschungsaufenthalten und Unterstützung bei Hochschulprojekten über intensive Arbeit im Rahmen von Publikationen und Ausstellungen bis zur wissenschaftlichen

Zusammenarbeit, etwa bei der Betreuung von Abschlussarbeiten und längerfristigen Forschungsvorhaben.

- **Kunsthochschule Halle Burg Giebichenstein:** Studiengang Spiel- und Lerndesign
- **HTWK Leipzig:** Praktikumsplatz im Praxissemester Museologie
- **Rochester Institute of Technology, USA:** Forschungsaufenthalt: Game Design, Game Studies
- **TH Köln:** Studiengang Restaurierung und Konservierung von Kunst- und Kulturgut
- **TH Nürnberg:** Projekt EMPAMOS, Kinderuni, Studiengang Soziale Arbeit
- **Universität Augsburg:** Studiengänge Spielpädagogik, Interdisziplinäre Europastudien
- **Universität Bayreuth:** Studiengang Computerspielwissenschaften
- **Universität Bamberg:** Studiengang Psychologie und empirische Bildungsforschung
- **Universität Erlangen-Nürnberg:** Studiengänge Pädagogik/Lehramt, Medien- und Theaterwissenschaft
- **Universität Regensburg:** Studiengang Vergleichende Kulturwissenschaft
- **Universität Würzburg:** Studiengang Museologie
- **Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz, Polen:** Forschungsaufenthalt: Linguistik / Medienwissenschaft

### **Fachakademien und berufsbildende Schulen**

Zusammenarbeit mit pädagogischen Fachakademien oder therapeutisch orientierten Berufsausbildungen, die spielerische Vermittlungsansätze oder Spieltherapie auf dem Lehr- und Lernplan haben.

- **Berufsfachschule Fürth**
- **Evangelische Fachakademie für Sozialpädagogik Nürnberg**
- **Döpfer Schulen Nürnberg**
- **Fachakademie Dillingen**
- **Montessori-Akademie Eichstätt**

### **Schulen**

Zahlreiche Schulen und Betreuungseinrichtungen haben bereits Spielangebote an Wandertagen oder Bastel- und Spieleentwicklungsangebote in Anspruch genommen. Mit einigen Schulen besteht ein besonders intensiver Austausch bei der Entwicklung von pädagogischen Angeboten.

- **Berufsschulen 5 + 7:** Kommunikative Spiele für Integrationsklassen
- **Bürgerstiftung Nürnberg:** Schulklassenangebote zur Stärkung der Rechenkompetenz
- **Grundschule Insel Schütt:** Initiieren eines jährlichen Brettspieltags
- **Johannes-Scharrer-Gymnasium:** Unterstützung beim Aufbau einer Schul-Ludothek
- **Veit-Stoß Realschule:** Partnerschule
- **Bildungszentrum:** Führung für Senioren im Rahmen der „Treffpunkt“-Kurse

### **Kinder- und Jugendarbeit**

- **AWO:** Spielangebote für Hortgruppen
- **Kreisjugendring:** Unterstützung als Netzwerkplattform
- **Jugendinformation Nürnberg:** Durchführung der Stadtspiele
- **Mutter-Kind-Einrichtung „Haus Anna“:** Vermittlung der Bedeutung des gemeinsamen Spiels für Eltern und Kinder
- **Jugendmedienschutz:** Veranstaltungsort für die Tagung des Arbeitskreises

### **Medienpädagogik**

- **Medienzentrum Parabol:** Ausrichtung einer Vortragsreihe und einer Fachtagung im Haus des Spielens, Kooperation bei Gaming-Angeboten, langfristige Partnerschaft

- **Medienzentrum Connect Fürth:** Zusammenarbeit mit der Medienwerkstatt
- **Kunst- und Kulturpädagogisches Zentrum der Museen in Nürnberg, KPZ:** Veranstaltungsort und inhaltliche Begleitung für den Jahresempfang Museumspädagogik
- **Referat Medienpädagogik / MiB:** Konzeption: Einrichtung einer „Lernwerkstatt Digitale Medien“ im künftigen Haus des Spielens als Ort des Spielens und Ausprobierens für Kinder der Jahrgangsstufen 1-4 mit ihrer Lehrkraft am Schulvormittag

### Angebote für Seniorinnen und Senioren

- **Haptikon:** Workshops zum Thema Spiel als therapeutisches Hilfsmittel für Menschen mit Demenz
- **Architektenkammer Bayern:** Hausführung und Spielangebot für Großeltern und Enkel

### Kultureinrichtungen und Museen

- **Tiergarten / Bionicum:** externes Spieleangebot beim Tiergartensommerfest
- **Museum für Kommunikation:** Spiel- und Vermittlungsangebot im Rahmenprogramm der Ausstellung „Raumschiff Wohnzimmer“
- **Stadtbibliothek:** Beteiligung beim Programm „hochdrei – Stadtbibliotheken verändern“ der Kulturstiftung des Bundes
- **Kulturhauptstadtwerbungsbüro:** Projekt GameOn 2025 – Transregionales local-based Game, Unterstützung und Hilfe bei der Koordination
- **Amt für Kultur und Freizeit:** Mitwirkung bei der Großveranstaltung „Nürnberg spielt“
- **Kulturkirche St. Egidien:** zukünftig intensive Zusammenarbeit und Austausch bei der Revitalisierung des Egidienbergs als innerstädtischer Kulturort
- **Kulturhauptstädtla:** Unterstützung des Kulturprogramms mit einer kuratierten Spieletheke und Spielecoaches
- **Spielzeugmuseum:** Mitkonzeption der Ausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“
- **Memorium Nürnberger Prozesse:** Mitwirkung an einem Förderantrag zur Entwicklung eines digitalen Spiels, das Erinnerungskultur greifbar macht
- **Stadtmuseum im Fembohaus:** Mitkonzeption der Ausstellung „Spiel mit der Antike“
- **KuKuQ:** Minecraft-Projekt „Block für Block: Bau Nürnbergs Zukunft“

### Theater

- **Staatstheater:** Beteiligung am Stück NO WORK AND ALL PLAY in Koproduktion mit Prinzip Gonzo (freies Ensemble im Gaming Theater), Premiere voraussichtlich am 08.03.2020 im alten Arbeitsamt am Frauentorgraben, Teilnahme am Austauschformat DigitalxKultur
- **Stückwerkstatt Schimmert:** bringt im Rahmen der Reihe Theater(t)Räume ein klassisches Theaterstück in einen Game-Bezug
- **Game Theater:** ein theaterpädagogisches Projekt, bei dem vom Haus des Spielens gemeinsam mit zwei Theaterpädagogen und Jugendlichen ein Stück entwickelt und gespielt wird – es gibt kein Publikum, sondern nur aktive Player

### Digitales Spiel im Großraum Nürnberg

- **Nürnberg Digital Festival 2019:** fünf Programmpunkte – ein Showcase für Spielentwicklungsstudios, eine überregional beachtete Podiumsdiskussion zum Spielen in Forschung und Lehre, ein Workshop für Spieleentwicklungsstudios, ein Vortrag zu „Playful Participation“ von Christoph Deeg und ein Treffen von eSport-Turnierorganisatoren, betreut durch Project HIVE
- **Pixelmaniacs:** das wohl wichtigste Nürnberger Game Design-Studio, Kooperationen im Rahmen der Themenmonate für „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen!“, Vortrag

zum Haus des Spielens beim regelmäßigen Austauschformat Indie Outpost, Überlegungen für Kooperation bei Showcase-Veranstaltungen

- **Zollhof:** Ausrichtung eines Startup-Frühstücks und weitere Co-Veranstaltungen 2019
- **Franken Game Jam:** Mitorganisation und Ausrichtung des Franken Game Jams, einer ehrenamtlich organisierten Veranstaltung zur Förderung der regionalen Spieleentwicklungsszene

**Ultra Comix, Europas größter Spieleladen:** Zusammenarbeit bei Live-Action-Rollenspielen, Turnieren und der Aktion „Hoher Spielwert“, ein neues Veranstaltungsformat ab Herbst 2019

**Städtische Wirtschaftsförderung:** Veranstaltungs- und Vernetzungsort für zwei BarCamps/Unkonferenzen der Wirtschaftsförderung im Haus des Spielens 2018/2019, Austausch zur Dachstrategie „Digitales Nürnberg“ mit dem Wirtschaftsreferat

### Überregionale Vernetzung

- **Ludothek „Ludovico“ (Graz):** Erfahrungsaustausch, um aus der Praxis zu lernen – für die Konzeptentwicklung müssen die positiven, aber auch negativen Erfahrungen ähnlicher Spielhäuser beachtet werden
- **Stiftung digitale Spielkultur (Berlin):** Anbahnung intensiverer Kontakte, Treffen in Berlin zur möglichen Realisierung des Projekts „Das Quartett der Spielkultur“ in 2020ff in Nürnberg. Angelehnt an das TV-Format „Das Literarische Quartett“ diskutierten auf dem Podium vier Games-Experten die kulturellen Aspekte ausgewählter digitaler Spiele, gefördert wird die Veranstaltung von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, Prof. Monika Grütters MdB
- **SagSaga Planspielgesellschaft:** Ausrichtung eines Workshops, angeschobene Entwicklung eines gemeinsamen Planspiels, Veranstaltungen zum Internationalen Planspieltag

**Bundeszentrale für politische Bildung:** Planspielkongress

**Spiel des Jahres e.V.:** Aktionen „Spielend für Toleranz“, „Frisch auf den Tisch“

**Deutscher Verband der Spielwarenindustrie (DVSI):** Austausch zum Haus des Spielens, Sponsoring für BarCamp

**Verkehrsclub Deutschland:** Scotland Yard im Rahmen von „Nürnberg spielt!“

**Games/Bavaria:** Austausch BarCamp/GameCamp Munich, ÖA-Zusammenarbeit, Workshopformat im Rahmen des Nürnberg Digital Festival

**Coding da Vinci:** Ein Kultur-Hackathon, bei dem Museen, Bibliotheken und Archive digitale Daten aus ihren Sammlungen (Bilder, Metadaten, Audio- und Videodateien) einreichen und zur kreativen Verarbeitung zur Verfügung stellen. Bei Coding da Vinci hat das Deutsche Spielearchiv Nürnberg Fotos, Scans und Metadaten von historischen Kartenspielen der Sammlung SPEAR eingereicht und vorgestellt. Die Beteiligung am Hackathon zeigt, dass das DSAN in einem Haus des Spielens bereit ist, seine Sammlung zu öffnen und zur Verfügung zu stellen – nicht nur zum passiven Konsumieren, sondern zum aktiven (spielerischen) Verarbeiten.

**Partizipative Projekte:** Partizipatives Planspiel zur Entwicklung des „Haus des Spielens“ durch **intrestik**, erste Kontakte sind geknüpft.

**Büro für E-Partizipation der Stadt:** Eine E-Partizipation sollte ab 2020 angedacht werden. Partizipatives Spielen für den Stadtraum: Erste Kontaktaufnahme zu **mikromakro e.V. – Verein für spielerische Partizipation.**

## **Anhang: Experten-Statements zum Haus des Spielens**

### **Ernst Kick**

#### **Vorstandsvorsitzender Spielwarenmesse eG**

Ich begrüße außerordentlich die Idee eines Haus des Spiels in Nürnberg. Auf der Spielwarenmesse nehmen Spiele einen großen Stellenwert ein – die komplette Branche ist hier einmal im Jahr versammelt. Während dieser Zeit finden im Rahmen unseres ToyCity Programms bereits verschiedene Spiele-Veranstaltungen statt. Damit wird das besondere Messe-Flair in die Innenstadt transportiert, so dass nicht nur unsere Fachbesucher davon profitieren. Wir sind traditionell eng mit der Stadt Nürnberg verbunden und freuen uns umso mehr darüber, dass nun ein ganzjähriger Treffpunkt für solch ein Kulturgut entsteht, der für jeden zugänglich ist und alle Facetten des analogen sowie digitalen Spiels abbildet.

### **Axel Kaldenhoven**

#### **Geschäftsführer des Berliner Spieleverlags Schmidt Spiele und Vorsitzender des Aufsichtsrats der Spielwarenmesse**

Nicht nur für Schmidt Spiele® als einer der größten Spieleverlage Deutschlands, sondern für die gesamte Spielebranche ist Nürnberg ein bedeutender Standort. In kaum einer Stadt in Deutschland ist „Spielen“ so allgegenwärtig wie hier. Während die jährlich stattfindende Spielwarenmesse Fachbesucher aus aller Welt anzieht und vom hohen Innovations- und Entwicklungsgeist im Bereich Brettspiele überzeugt, unterstreicht das Deutsche Spielearchiv Nürnberg, das ich als Beiratsmitglied seit vielen Jahren unterstütze, als Forschungs- und Dokumentationsstelle den hohen Stellenwert von Spielen in der Gesellschaft. Wir freuen uns, dass mit dem Haus des Spiels eine weitere Institution in Nürnberg hinzukommt, die sich der Bedeutung von Brett- und Gesellschaftsspielen annimmt. Als generationsübergreifender Ort für Kommunikation und Spiel wird das Haus des Spiels wichtige Impulse für Nürnberg, als auch über die Stadtgrenzen hinaus, setzen.

### **Prof. Max J. Kobbert**

#### **Wahrnehmungspsychologe, Spieleentwickler, Autor von „Kulturgut Spiel“ (Schriftenreihe der Museen der Stadt Nürnberg, Band 17, herausgegeben von Ingrid Bierer)**

Spiele sind Erfindungen der Menschen im Rahmen ihrer Kultur. Kultur als symbolisches Universum (Ernst Cassirer) wird in Spielen unendlich facettenreich realisiert, es ahmt nicht nur Kulturbereiche nach, sondern auch vor und erprobt so alternative Handlungsmöglichkeiten für die Zukunft. Die Freude am Spiel ist ein Teil dessen, was das Leben lebenswert macht. Das Spiel als solches ist eine Erfindung der Natur. Es belohnt – schon im Tierreich – mit dem Spaß am Spiel das lebensnotwendige Erlernen von Fähigkeiten und von Kenntnissen über die Welt. Dieses Lernen en passant gilt nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene. Die Bewahrung von Flexibilität ist unverzichtbar gerade in unserer Zeit, in der sich Vieles wandelt und alte Routinen sich oft als überholt erweisen. Zu den Wandlungen gehört nicht zuletzt die Digitalisierung unserer Welt, die sich in wesentlichen Zügen innerhalb einer Generation vollzogen hat.

Hier kommt dem „Haus des Spiels“ eine einzigartige Bedeutung zu. Es pflegt die Freude am Spiel als einem Teil des individuellen und gesellschaftlichen Lebens. Das „Haus des Spiels“ ist, getragen von einer weitgespannten Tradition in Nürnberg, einerseits dem „analogen“ Spiel verpflichtet, das nicht nur wegen seiner haptischen Qualitäten nach wie vor unverzichtbare Relevanz besitzt. Es fördert die Gemeinschaft von Menschen, die unabhängig von Alter, Geschlecht und Herkunft als gleichberechtigte Mitspieler

zusammenfinden und im Spiel neue Regeln und Welten erproben. Regeln werden vereinbart und variiert, die Spieler denken und handeln real, durchleben die ganze Vielfalt von Emotionen innerhalb des Spiels, obwohl es räumlich, zeitlich und existentiell von den Notwendigkeiten und Risiken des Alltags gesondert ist. Daneben haben sich die elektronischen Spiele in den letzten Jahrzehnten als Motoren der digitalen Welt insgesamt erwiesen. Mit den ihnen eigenen Möglichkeiten erweitern sie das Spektrum symbolischer Universen erheblich. Es steht zu erwarten, dass sich aus dem digitalen Spiel heraus weitere Feedbacks in Technologie und andere kulturelle Bereiche ergeben werden, so wie aus den analogen Spielen heraus sich Disziplinen wie die wissenschaftlich bedeutsame Wahrscheinlichkeitsrechnung und die wirtschaftlich erfolgreiche Spieltheorie entwickelt haben.

**Dr. Marius Raab**

**Psychologe und Informatiker am Lehrstuhl für Allgemeine Psychologie und Methodenlehre der Uni Bamberg, Lehrbeauftragter an der TH Nürnberg**

Ein Haus des Spiels wird auch ein Haus der Forschung sein, das Wissenschaftler aus Deutschland und der Welt in Nürnberg zusammenbringt. Spiel ist ein Kulturphänomen, analog wie digital, und in der Anwendung als Gamification für viele Disziplinen interessant: Psychologie, Sozialwissenschaften, Informatik, Ingenieurwissenschaften, BWL ... Ich freue mich auf die nationale und internationale Vernetzung, von der die ganze Metropolregion profitieren wird!

**Michael Hopf**

**Habermas GmbH (Haba)**

Spiele sind die am schnellsten wachsenden Kategorien unter den Spielzeugen weltweit. Kein anderes Produkt fördert die soziale Kompetenz, die Persönlichkeit und das Lernen miteinander besser als das Spiel. Spiele bringen Kulturen und Generationen zusammen, ohne zu belehren. Die große und wachsende Popularität von analogen Spielen im Zeitalter der Digitalisierung ist kein Widerspruch, sondern entsteht aus dem Wunsch nach echten sozialen Kontakten, Zusammenhalt und Kommunikation. Ein Haus des Spiels als wissenschaftliches und kulturelles Zentrum wäre ein Glücksfall für die Branche. Nürnberg wird damit zum Botschafter gelebter Spielkultur und festigt die Stellung als Welthauptstadt der Spielwarenbranche.