

Sitzungsunterlagen

Sitzung des Kulturausschusses
11.10.2019

Inhaltsverzeichnis

Sitzungsdokumente	3
Tagesordnung -öffentlich-	3
Vorlagendokumente	5
TOP Ö 1 Kunst und öffentlicher Raum	5
Sitzungsvorlage H/031/2019	5
Abbildungen der Skulpturen von Christian Ruckdeschel H/031/2019	8
Protokoll des Beirats für Bildende Kunst H/031/2019	11
TOP Ö 2 Die Zukunft des Pellerhauses als Haus des Spielens	13
Sitzungsvorlage KuM/003/2019	13
DiversityCheck KuM/003/2019	16
Projekt "Haus des Spielens 2020 - 2025" KuM/003/2019	17
Sachverhalt KuM/003/2019	35
TOP Ö 3 Gestaltung des Generationenwechsels in der Kulturverwaltung	40
Sitzungsvorlage Ref.IV/033/2019	40
Sachverhalt Ref.IV/033/2019	43
SPD-Antrag vom 26.06.2019_Gestaltung des Generationswechsels in der Kulturverwaltung (AN/278/2019) Ref.IV/033/2019	45
TOP Ö 4 Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit	46
Sitzungsvorlage KuF/019/2019	46
Sachverhalt KuF/019/2019	49
TOP Ö 5 Sanierung des Loni-Übler-Hause	60
Sitzungsvorlage KuF/018/2019	60
DiversityCheck KuF/018/2019	64
Sachverhalt KuF/018/2019	65
SPD-Antrag vom 18.02.2019 Sanierung des Loni-Übler-Hauses KuF/018/2019	73
TOP Ö 6 Sachstand "Virtueller BCN" - Umsetzung und Verstetigung	74
Bericht BCN/006/2019	74
Bericht "Virtueller BCN" BCN/006/2019	77
Kostenplanung Virtueller BCN BCN/006/2019	88
TOP Ö 7 Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg	91
Sitzungsvorlage BCN/008/2019	91
Sitzungsvorlage mit Beratungsfolge BCN/008/2019	94
Entwurf_Honorarordnung_BZ_2020 BCN/008/2019	98
Honorarordnung (aktuell) BCN/008/2019	100
TOP Ö 8 Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitengebührensatzung - SeGebS)	102
Sitzungsvorlage BCN/007/2019	102
Sitzungsvorlage mit Beratungsfolge BCN/007/2019	106
Aktuelle Sehenswürdigkeitensatzung BCN/007/2019	110
Änderungssatzung_SeGebS BCN/007/2019	119
DiversityCheck BCN/007/2019	121
Ref. I/II/Stk-Stellungnahme vom 06.09.2019 BCN/007/2019	122

TAGESORDNUNG

Sitzung

Sitzung des Kulturausschusses



Sitzungszeit

Freitag, 11.10.2019, 09:00 Uhr

Sitzungsort

Rathaus, Fünferplatz 2, Großer Sitzungssaal

TAGESORDNUNG

Öffentliche Sitzung

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. Kunst und öffentlicher Raum
hier: Ankauf von Skulpturen von Christian Ruckdeschel für den Tiergarten Nürnberg

Ulrich, Daniel | Beschluss
H/031/2019 |
| 2. Die Zukunft des Pellerhauses als Haus des Spielens

Lehner, Julia, Prof. Dr. | Beschluss
KuM/003/2019 |
| 3. Gestaltung des Generationenwechsels in der Kulturverwaltung
hier: Antrag der SPD-Stadtratsfraktion vom 26.06.2019 (AN/278/2019)

Lehner, Julia, Prof. Dr. | Beschluss
Ref.IV/033/2019 |
| 4. Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit

Lehner, Julia, Prof. Dr. | Beschluss
KuF/019/2019 |
| 5. Sanierung des Loni-Übler-Hause
hier: Antrag der SPD-Stadtratsfraktion vom 18.02.2019 (AN/171/2019)

Lehner, Julia, Prof. Dr. | Beschluss
KuF/018/2019 |
| 6. Sachstand "Virtueller BCN" - Umsetzung und Verstetigung

Lehner, Julia, Prof. Dr. | Bericht
BCN/006/2019 |
| 7. | Gutachten |

**Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter
am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg**

BCN/008/2019

Lehner, Julia, Prof. Dr.

8. **Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die
städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen
(Sehenswürdigkeitengebührensatzung - SeGebS)**

Gutachten
BCN/007/2019

Lehner, Julia, Prof. Dr.

9. **Genehmigung der Niederschrift der Sitzung vom 12.07.2019,
öffentlicher Teil**

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Beschluss

Betreff:

Kunst und öffentlicher Raum

hier: Ankauf von Skulpturen von Christian Ruckdeschel für den Tiergarten Nürnberg

Anlagen:

Abbildungen der Skulpturen von Christian Ruckdeschel
Protokoll des Beirats für Bildende Kunst

Sachverhalt (kurz):

In der 85. Sitzung des Beirats für Bildende Kunst am 11.07.2019 hat der Beirat über den Ankauf von drei Skulpturen des Künstlers Christian Ruckdeschel beraten. Das Gutachten für den Ankauf fiel positiv aus. Der Beirat entschied sich einstimmig für den Ankauf.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☒ Ja

- ☐ Kosten noch nicht bekannt

- ☒ Kosten bekannt

<u>Gesamtkosten</u>	50.000 €	<u>Folgekosten</u>	€ pro Jahr
		☐ dauerhaft	☐ nur für einen begrenzten Zeitraum
davon investiv	50.000 €	davon Sachkosten	€ pro Jahr
davon konsumtiv	€	davon Personalkosten	€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?

(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt, ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

- ☒ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Die Mittel kommen aus dem Budget "Kunst in der Stadt" 2019

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☒ Nein (→ weiter bei 3.)
☐ Ja
☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans
☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)
☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☒ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:

- ☒ Nein
☐ Ja

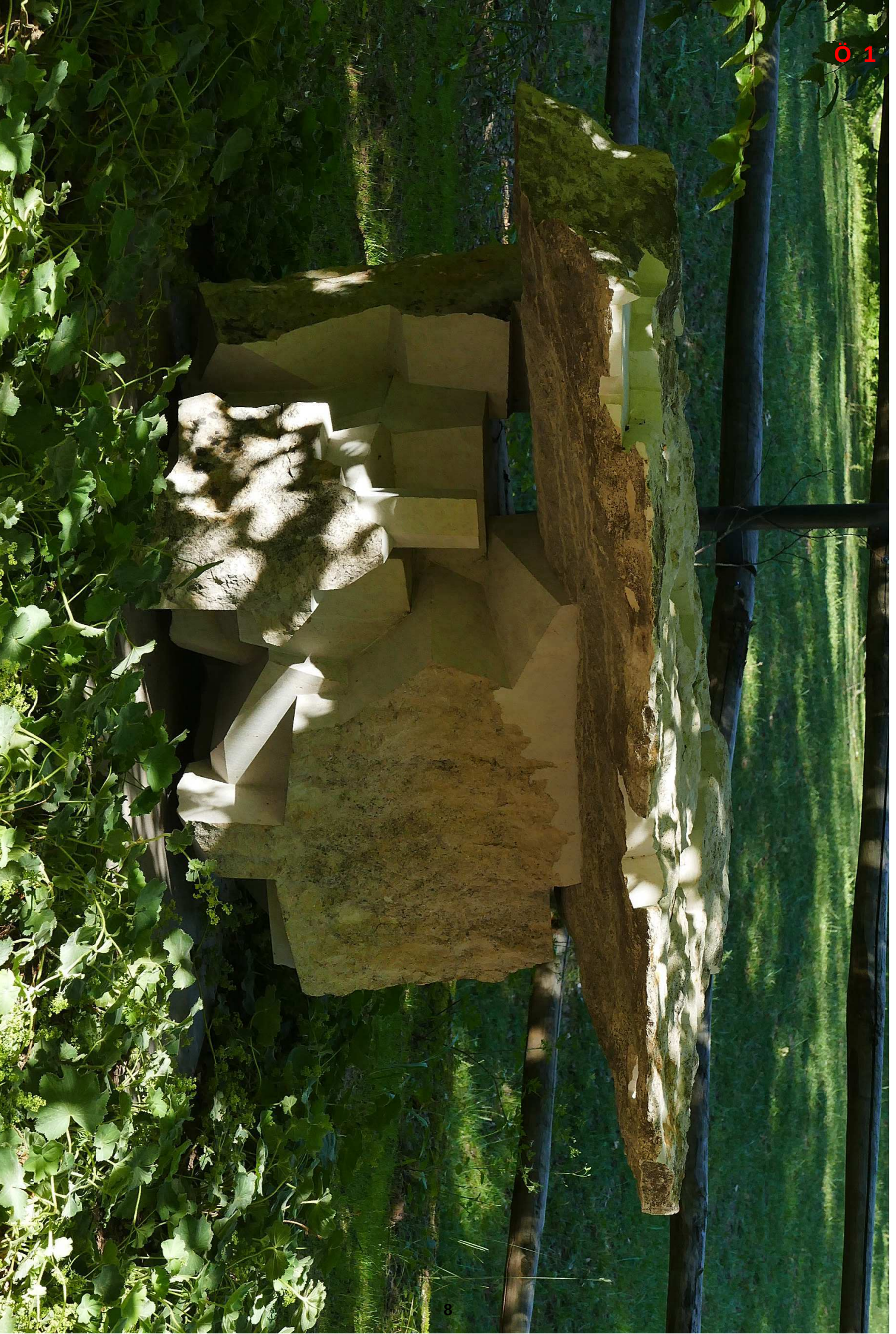
Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

- ☐ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☐
☐
☐

Beschlussvorschlag:

Der Ausschuss beschließt den Ankauf der drei Skulpturen von Christian Ruckdeschel für den Tiergarten Nürnberg in Höhe von 50.000 Euro.







Niederschrift der 85. Sitzung des Beirats für Bildende Kunst am 11.07.2019

Öffentlicher Teil

Top 1: Kasia Prusik-Lutz: Schließfächer Karstadt

Das Projekt, Kunst in den Schließfächern des Zwischengeschoßes der U-Bahn-Station Lorenzkirche zu zeigen, traf im Beirat auf breite Zustimmung. Das Projekt, das Anfang 2020 umgesetzt werden soll, wurde ohne Gegenstimme angenommen.

Aus dem Beirat kam der Vorschlag, über die Oberflächen der Schließfächer noch einmal nachzudenken, da die vorgestellte blaue Farbgebung keinen Bezug zur Umgebung hat.

Top 2: Aufwertung Platz der Deutschen Einheit

Der Beirat möchte, dass die Verwaltung noch vor dem Umsetzen des Mauerstücks dessen Eigentumsrechte klärt.

Der Bitte von SÖR, sich die Aufstellvarianten anzusehen, wird nachgekommen. Zum Termin werden Herr Raab, Herr Kronberger, Frau Maué, Herr Kücking anwesend sein. Der Bürgerverein und die Bürgerin, die den Vorschlag zur Aufwertung gemacht hat, werden ebenfalls eingeladen.

Top 3: Sina Gerke und Julian Vogel: VAG-Unterwerk Mögeldorf

Der von der VAG für das Trafohäuschen dem BBiK vorgelegte Entwurf wurde abgelehnt, da ihnen die Figuren zu grafisch-dekorativ und zu wenig ortsbezogen sind. Da diese Problematik im Stadtraum nun schon öfter vorgekommen ist, würde der Beirat gerne Künstler vorschlagen und gleich ein Projekt, bei dem mindestens fünf Unterwerke oder andere Flächen gebündelt werden, ausführen lassen. Dabei sollen die Flächen als temporär gestaltbar ausgewiesen werden. Dabei soll die Möglichkeit entstehen, dass auch ein zusammenhängendes künstlerisches Konzept entwickelt wird.

Der Beirat hat die VAG am 10. Oktober um 14:00 Uhr zur nächsten Beiratssitzung eingeladen, um die oben genannten Punkte noch einmal detaillierter zu besprechen.

Zu diesem Termin wird auch die Fläche der Überfahrt/Brücke zur Wand besprochen.

Top 4: Sparkasse Äußere Bayreuther Straße

Der Beirat bittet die Sparkasse, sie als beratendes Gremium dazu einzuladen. Von Seiten des Beirats haben sich dazu Herr Raab, Frau Schröder, Herr Kuhn, Frau Rumetsch und Herr Kücking bereiterklärt. Die Verwaltung wird den Termin mit der Sparkasse koordinieren.

Top 5: Straßenbahndepot St. Peter

Der Beirat lehnt ein Graffiti an der Rückwand des Straßenbahndepots ab. Stattdessen verweist der Beirat auf die Beschlussvorlage Begrünung und schlägt vor, an den Fassaden Rosenstöcke zu pflanzen.

Top 6: Graffiti Rochusfriedhof

Frau Heider von der Evang.-Luth. Friedhofsverwaltung und Herr Gärtner vom Bestattungsamt haben ihren Wunsch vorgetragen, dass die rückwärtige Friedhofsmauer von St. Rochus verschönert werden soll. Den Vorschlag, auch am Rochusfriedhof Graffiti zu anbringen, kam der Beirat nicht nach. Stattdessen soll hier mit einer Begrünung gearbeitet werden.

Top 7: Christian Ruckdeschel: Skulpturen für den Tiergarten

Der Tiergarten Nürnberg ist mit der Bitte auf den Beirat zugegangen, die Skulpturen von Christian Ruckdeschel, die zurzeit im Tiergarten stehen, anzukaufen. Der Beirat hat die drei Skulpturen bewertet und einstimmig beschlossen, dass diese für den Tiergarten angekauft werden sollen.

Für diesen Ankauf sollen 50.000 Euro aus dem Topf „Kunst in der Stadt“ genommen werden.

Top 8: Datenschutz-Grundverordnung und Protokoll

Adressen werden weggelassen bzw. geschwärzt, um der Datenschutz-Grundverordnung nachzukommen.

Top 9: Amtsniederlegung

Herr Naumann möchte sein Amt niederlegen. Deswegen ist der Beirat aufgefordert, Kandidatinnen oder Kandidaten für eine Nachfolgerin oder einen Nachfolger vorzuschlagen. Die Vorschläge sollen 14 Tage vor der nächsten Sitzung am 10. Oktober an Herrn Wissen geschickt werden, damit er die Vorschläge schon im Vorfeld an die Mitglieder zur Sichtung verteilen kann.

Nichtöffentlicher Teil

Top 10: Stand der Dinge

Verlagt.

Nürnberg, 30.08.19



Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Beschluss

Betreff:

Die Zukunft des Pellerhauses als Haus des Spielens

Anlagen:

DiversityCheck

Projekt "Haus des Spielens 2020 - 2025"

Sachverhalt

Sachverhalt (kurz):

Mit Beschlüssen vom 09.03.2018 und 28.6.2018 wurde die Verwaltung beauftragt,
1. eine erste inhaltliche Skizze zu erstellen, die die vielfältigen Möglichkeiten generationsübergreifender kultureller Bildung beim Thema Spielen sowohl analog als auch digital konkretisiert und
2. die Rahmenbedingung sowie die benötigten personellen und finanziellen Ressourcen zu entwickeln.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☒ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Kostenschätzung für den Betrieb ab 2021: ca. 115.000 Euro/Jahr.

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☒ Kosten bekannt

<u>Gesamtkosten</u>	115.000 €	<u>Folgekosten</u>	€ pro Jahr
		☐ dauerhaft	☐ nur für einen begrenzten Zeitraum
davon investiv	€	davon Sachkosten	€ pro Jahr
davon konsumtiv	115.000 €	davon Personalkosten	€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?
(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt,
ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

- ☐ Ja
☒ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Erfolgt im Rahmen der Haushaltsanmeldung 2021.

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☐ Nein (→ weiter bei 3.)
☒ Ja
☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans
☒ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von 4 Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)
☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☒ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Erfolgt im Rahmen der Stellenschaffungen 2021.

3. Diversity-Relevanz:

- ☐ Nein
☒ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Siehe Anhang.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

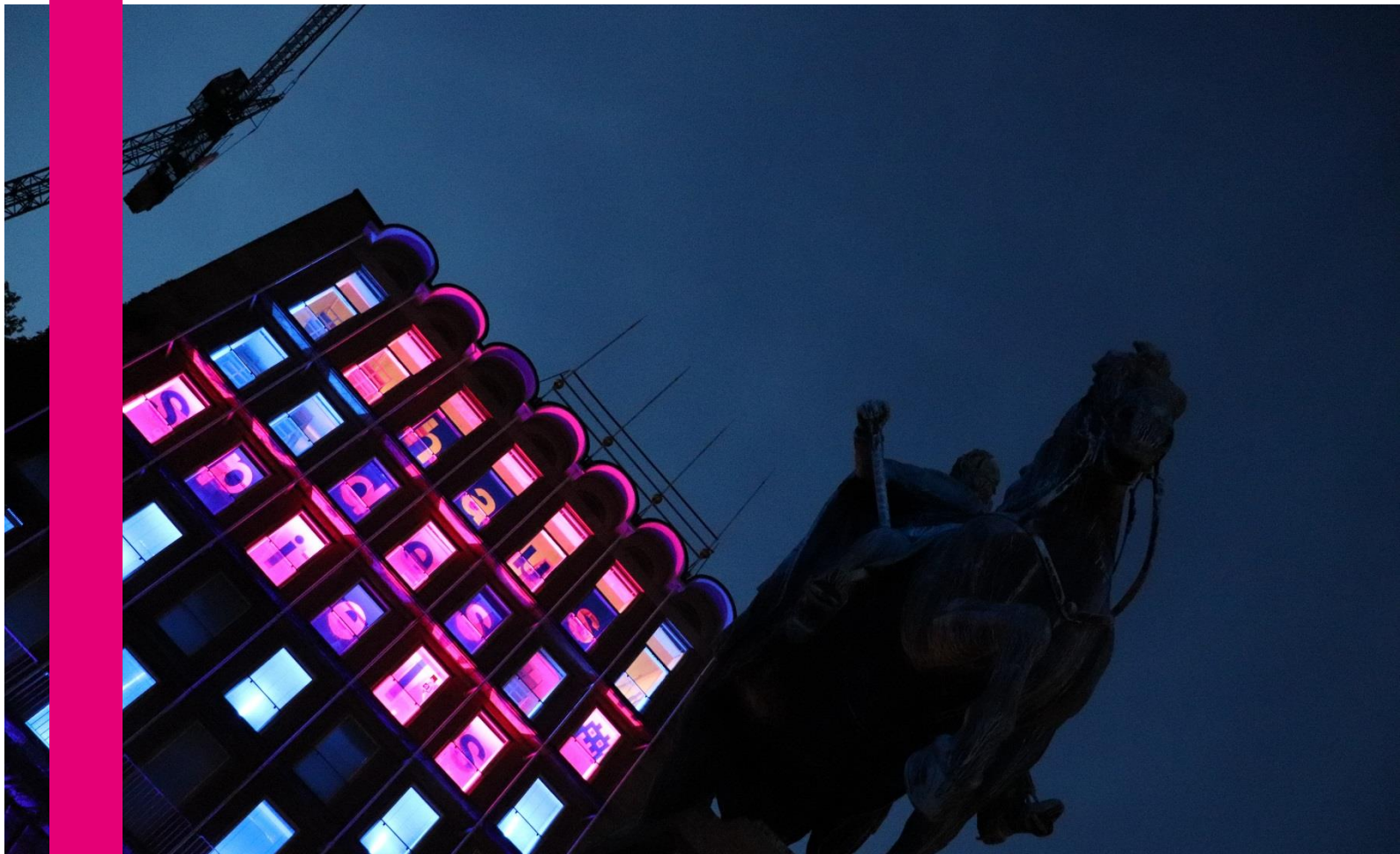
- ☐ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☐
☐
☐

Beschlussvorschlag:

1. Die Verwaltung wird beauftragt, das Konzept des Haus des Spielens auf Grundlage des vorliegenden Berichts weiter zu entwickeln. Die Aktivitäten im Pellerhaus werden bis zum Umbau des Hauses hauptsächlich dort weitergeführt. In Kooperation mit verschiedenen Akteuren entwickelt das Haus des Spielens während des Umbaus seine Aktivitäten in den Stadtraum hinein. Die Marke „Nürnberg, Spielzeug und Spielestadt“ wird dadurch in der Innen- und Außenwahrnehmung gestärkt.
2. Zur Bewältigung der beschriebenen Aufgaben werden zum Haushalt 2021 angemessene Ressourcen im beschriebenen Umfang in Aussicht gestellt.
3. Sobald detailliertere Aussagen zur Umsetzung des Raumprogrammes im Gebäude vorliegen, wird ein Betriebskonzept inklusive Kostenrahmen und Betreiberform für das Haus des Spielens ab 2025 entwickelt und dem Kulturausschuss vorgelegt.

Diversity-Check Stadt Nürnberg

Nr.	Prüffragen	Begründung / Bemerkungen	Bewertung
1.	In welcher Weise wirkt sich das Vorhaben nach Einschätzung der Verwaltung auf unterschiedliche Personen- gruppen aus?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
2.	Auf welchen nach den Diversity-Dimensionen differenzierten Daten, Informationen oder Schätzungen basiert das Vorhaben ?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
3.	Kann das Vorhaben zur Gleichberechtigung / Gleichstellung und Chancengleichheit beitragen?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
4.	Welche Auswirkungen auf bestimmte Personengruppen sind mit dem Einsatz öffentlicher Mittel zu erwarten?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
Gesamt-relevanz			☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant



HAUS DES SPIELENS 2020 – 2025

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

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

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, 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“

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 Videospielen 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 Spielanleitungen 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 Ermöglichsraum 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 werden verbunden.
- 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 Kriegersruine, 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 Schaudapot 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 Spielekultur“ 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 Spielverlage 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.

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 Spielezonen
- 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

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Beschluss

Betreff:

Gestaltung des Generationenwechsels in der Kulturverwaltung
hier: Antrag der SPD-Stadtratsfraktion vom 26.06.2019 (AN/278/2019)

Sachverhalt (kurz):

Wie in vielen anderen Bereichen der Stadtverwaltung findet auch in der Kulturverwaltung bereits seit einiger Zeit neben der „normalen“ Fluktuation ein altersbedingter Personalwechsel und damit einhergehend ein Generationenwechsel statt. Bereits in den vergangenen Jahren wurden einige Leitungsstellen neu besetzt. Das Kulturreferat informiert mit diesem Sachstandsbericht über aktuelle Entwicklungen im Bereich der Kulturverwaltung und anstehende Veränderungsprozesse.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?
(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt,
ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

- ☐ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☒ Nein (→ weiter bei 3.)
☐ Ja
☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans
☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)
☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:

- ☐ Nein
☒ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

Die Berücksichtigung der verschiedenen Diversity-Dimensionen ist essentieller Bestandteil der Überlegungen.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

- ☐ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☐
☐
☐

Beschlussvorschlag:

Der Kulturausschuss nimmt den Bericht zum Generationenwechsel zustimmend zur Kenntnis und beauftragt die Verwaltung, in der beschriebenen Weise weiter zu arbeiten und dem Kulturausschuss über den Fortgang sowie über die Neubesetzung der in den nächsten Jahren frei werdenden Leitungspositionen zu berichten.

Antrag der SPD Stadtratsfraktion bezüglich der Gestaltung des Generationenwechsels in der Kulturverwaltung vom 26.06.2019

Wie in vielen anderen Bereichen der Stadtverwaltung auch findet in der Kulturverwaltung bereits seit einiger Zeit neben der „normalen“ Fluktuation ein altersbedingter Personalwechsel und damit einhergehend ein Generationenwechsel statt. Bereits in den vergangenen Jahren gab es einige Neubesetzungen von Leitungsstellen im Kulturbereich, die einen Wandel im Geschäftsbereich eingeläutet haben.

Angefangen mit dem Wechsel der BCN-Leitung 2016, folgten 2017 die Neubesetzung der Leitung der Meistersingerhalle und 2018 die Leitung des KuKuQ. Ganz aktuell, d.h. für Anfang 2020, wurde nun die Nachfolge in der Leitung der Museen (KuM) im POA beschlossen. Daneben erfolgt derzeit die Auswahl der stellvertretenden Leitung KuM. Um eine ordentliche Übergabe und einen Wissenstransfer sicherzustellen sowie einen Leerstand von Leitungsstellen zu vermeiden, wurde die KuM-Leitung frühzeitig ausgeschrieben und die Stellenbesetzung entsprechend zeitnah beschlossen. So kann ein nahtloser Übergang mit Übergabe erfolgen. Ebenso verhält es sich mit der Stellvertretung KuM. Alle Stellen wurden intern und extern ausgeschrieben, um ein möglichst breites Bewerber*innenfeld zu erhalten.

Aber auch in den nächsten 5 Jahren müssen eine Vielzahl an Leitungspositionen ebenso wie Stellen in der Mitarbeiterschaft neu besetzt werden. In der gesamten Kulturverwaltung werden bis Ende 2024 voraussichtlich ca. 104 Personen in den Ruhestand gehen. Dies entspricht etwa 1/6 des vorhandenen Personals. Davon sind mit je knapp über 1/3 insbesondere KuF und BCN betroffen. Außerdem sind etwa 1/5 der Stellen Leitungspositionen, welche neu zu besetzen sein werden. Dies entspricht 21 Stellen, d.h. gut 1/3 aller Leitungsfunktionen im Kulturbereich. Knapp die Hälfte der betroffenen Leitungsstellen sind bei KuF angesiedelt. Die restlichen Leitungsstellen, die zu besetzen sein werden, verteilen sich relativ homogen auf die weiteren Bereiche Ref. IV, Av, BCN, KuKuQ und KuM.

Insbesondere stehen im Bereich der Dienststellenleitungen des Kulturbereichs folgende Wechsel an:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ➤ Leitung Musikschule (MN): | Anfang 2020 |
| ➤ Amtsleitung Av: | voraussichtlich Anfang 2020 |
| ➤ Amtsleitung KuF: | voraussichtlich Mitte 2021 |
| ➤ Leitung KPZ: | voraussichtlich Anfang 2023 |
| ➤ Leitung Projektbüro: | voraussichtlich Mitte 2023 |
| ➤ stv. Leitung Av: | voraussichtlich Ende 2024 |

Der Generationenwechsel stellt die Stadtverwaltung vor große Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt. Neben der reinen Personalgewinnung müssen auch die Profile und Ziele der verschiedenen Stellen und Einrichtungen neu justiert werden. Dabei ist zu beachten, dass sich aufgrund gesellschaftlicher Entwicklungen auch die Anforderungen an die Einrichtungen der Kultur geändert haben. Insbesondere im Hinblick auf Digitalisierung, demografischen Wandel und zunehmender Diversität gilt es die aktuellen Entwicklungen im Blick zu halten und bei der Konzepterstellung zu berücksichtigen. Zudem spielt selbstverständlich auch die Nürnberger Bewerbung um den Titel Kulturhauptstadt Europas 2025 eine entscheidende Rolle, da diese gemeinsam mit der Kulturstrategie die Themen der zukünftigen Ausrichtung der kulturellen Landschaft Nürnbergs deutlich prägen wird.

Eine durchgeführte Altersstrukturanalyse hat gezeigt, dass der vom altersbedingten Personalwechsel am heftigsten tangierte Bereich im Kulturbetrieb das Amt für Kultur- und

Freizeit (KUF) ist. Das Thema Generationenwechsel beschäftigt KUF deshalb seit einigen Jahren. Bedingt durch die Gründung des Amtes in den 1970er Jahren und den damaligen Berufseinstieg einer relativ homogenen Alterskohorte fällt der Generationenwechsel im KUF teilweise deutlicher aus als anderswo. Die Jahre 2019 bis 2021 werden in Bezug auf den Eintritt in den Ruhestand einen zeitlichen Schwerpunkt bilden.

Zwar sind auch in anderen Abteilungen und Arbeitsbereichen des Amtes zuletzt langjährige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in den Ruhestand gegangen bzw. gehen in den kommenden Jahren in Ruhestand, der Wechsel bewegt sich jedoch im üblichen Rahmen. Der deutlichste Generationenwechsel findet im Bereich der Kulturläden statt. Allein von Anfang 2019 bis Anfang/Mitte 2021 wurden und werden in der Abteilung Kulturläden 12 Stellen neu besetzt, darunter die Abteilungsleitung selbst sowie fünf von elf Einrichtungsleitungen. Auf Leitungsebene fallen im KUF in diesen Zeitraum außerdem der Wechsel in der Dienststellenleitung und in der Leitung der Musikschule Nürnberg.

Im Bereich der Kulturläden betrifft der Generationenwechsel in den Jahren 2019-2021 knapp ein Viertel des gesamten Personals der Abteilung. Schwerpunkt wird es hier sein, Erfahrungen und Wissen zu sichern, Bewährtes weiter zu führen und gleichzeitig die Ideen und Impulse neuer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sinnvoll einzubinden und auf neue Anforderungen und Herausforderungen zu reagieren.

Auf diesen Wechsel hat sich das KUF bereits in den vergangenen Jahren intensiv durch Maßnahmen des Wissensmanagements - gerade auch beim Wechsel in der Abteilungsleitung -, Fortbildungen für Mitarbeitende, Beteiligung an internen und stadtweiten Mentoring Programmen, Projekten wie dem von jungen Mitarbeitenden gestalteten „Freiraum“ und intensive Konzeptdiskussionen vorbereitet. Aktuell wurde auch im Hinblick auf die Kulturhauptstadtbewerbung und die Rolle, welche die Kulturläden hierbei spielen sollen, ein Prozess der internen Konzeptweiterentwicklung begonnen, über den dem Kulturausschuss in einem gesonderten Tagesordnungspunkt berichtet werden wird.

Zu den von KUF im Kontext Generationenwechsel ergriffenen Maßnahmen gehört z.B. auch die intensive Begleitung von Praktikantinnen und Praktikanten und Bundesfreiwilligendienst- oder Freiwilliges soziales Jahr Leistenden, die möglicherweise als Hauptamtliche der Zukunft in Frage kommen. Dies ermöglicht es jungen Menschen bereits während der schulischen Ausbildung bzw. in der Orientierungsphase einen Einblick in den Alltag der Kulturverwaltung zu erhalten. Für die Kultur selbst stellt dies eine große Chance dar, da dies einerseits eine sehr gute (Personal-)Werbung für die Arbeitgeberin Stadt Nürnberg ist. Andererseits besteht für die Kulturdienststellen und künftige Mitarbeitende so die Möglichkeit des gegenseitigen Kennenlernens.

Bei der Neubesetzung von Stellen spielen auch die Maßgaben des Gleichstellungsaktionsplans und der Leitlinien zur Integrationspolitik eine Rolle. Mehr Frauen in Führungspositionen und generell mehr Mitarbeitende mit Migrationshintergrund, speziell auch in Führungspositionen, zählen dabei zu den Zielsetzungen. Generell strebt KUF die externe Ausschreibung freier Stellen an, um Erneuerungen zu ermöglichen. Bei den Stellenbesetzungen der letzten Zeit kamen als Ergebnis teils externe Bewerber*innen zum Zug, teils interne Bewerber*innen. Dabei ist festzuhalten, dass in zwei Leitungspositionen Kolleginnen zum Zug kamen, die das entsprechende Mentoring Programm des Personalamts durchlaufen haben.

Dieser Bericht soll als Zwischenbericht dienen. Dem Kulturausschuss wird über das weitere Vorgehen zu gegebener Zeit berichtet.

SPD Stadtratsfraktion | Rathaus | 90403 Nürnberg

An den Oberbürgermeister
der Stadt Nürnberg
Dr. Ulrich Maly
Rathaus
90403 Nürnberg

Kultur A

OBERBÜRGERMEISTER		
26. JUNI 2019		
/.....Nr.....		
<i>IV</i>	1 Zur Kts.	3 Zur Stellungnahme
<i>I/II</i>	2 z.w.V.	4 Antwort vor Absen- dung vorlegen
		5 Antwort zur Unter- schrift vorlegen

278/2019

Kulturreferat

- 3. JULI 2019

I. Fr. Haltung v. v. Dr. Gabermeier

II. Fr. Dr. ...

weiter an ...

I. Fr. ...

II. Fr. ...

☐ z. w. V.

☐ m. d. ...

☐ zur Stellungnahme

☒ Antwort zur Unterschrift

für *KA-Vorlage*

☐ Frist

☐ Kopien

☐ z. T.

☐ z. A.

☐ WV

Nürnberg, 26. Juni 2019
Dr. Blaschke

Gestaltung des Generationswechsels in der Kulturverwaltung

Sehr geehrter Herr Oberbürgermeister,

in der Kulturverwaltung steht ein umfassender Generationswechsel bevor und ist teilweise schon im Gange. Besonders in den Einrichtungen und Dienststellen, die im Zuge des soziokulturellen Aufbruchs in der Ära des Kulturreferenten Hermann Glaser geschaffen wurden, werden altersbedingt in den nächsten Jahren zahlreiche Leitungspositionen frei. Dieser Generationswechsel ist gleichermaßen Chance wie Herausforderung. Fragen der Kontinuität und des Know-How-Transfers sind damit ebenso verbunden wie Fragen eines Aufbruchs in eine neue Kulturgeneration mit neuen Erwartungen, Konzepten, technisch-kommunikativen Möglichkeiten und Vorgehensweisen bei der Kulturvermittlung.

Die große Zahl der Neubesetzungen ermöglicht eine differenzierte Profilbildung, wenn hierbei in einem abgestimmten Gesamtkonzept die Ausschreibung der jeweiligen Stellen und konzeptionelle Überlegungen – insbesondere der Konzeption für die künftige Ausgestaltung der Kulturläden – verzahnt sind.

Die SPD-Stadtratsfraktion stellt daher zur Behandlung im Kulturausschuss folgenden

Antrag:

Die Verwaltung stellt die Überlegungen zur Gestaltung des Generationswechsels in der Kulturverwaltung vor und berichtet über das Konzept zur abgestimmten Neubesetzung der in den nächsten Jahren freiwerdenden Leitungspositionen.

Mit freundlichen Grüßen



Dr. Anja Pröb-Kammerer
Fraktionsvorsitzende

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Beschluss

Betreff:

Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit

Sachverhalt (kurz):

Die vom Stadtrat im Januar 2018 verabschiedete Kulturstrategie benennt die „soziokulturelle Praxis“, insbesondere die „außergewöhnlich breite Infrastruktur gerade in den Stadtteilen“ und die „langjährige Verknüpfung von Kultur mit Stadtentwicklung und Integration“ als „eine der Stärken der Kulturstadt Nürnberg. Demgegenüber steht als Herausforderung unter anderem der „Generationenbruch“ auf Seiten der Produzentinnen und Produzenten sowie des Publikums (Kulturstrategie, S. 63). Dementsprechend sollen die Kulturläden auch bei der Bewerbung als Kulturhauptstadt Europas 2025 eine wichtige Rolle spielen und eines der Strukturprojekte der Bewerbung sein. In diesem Zusammenhang wird auch die Notwendigkeit einer Erneuerung bzw. konzeptionellen Weiterentwicklung betont. Das Amt für Kultur und Freizeit informiert mit diesem Statusbericht über aktuelle Entwicklungen im Bereich der städtischen Kulturläden und laufende Prozesse der Konzeptfortschreibung.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

- ☒ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?
(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt,
ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

- ☒ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☒ Nein (→ weiter bei 3.)
☐ Ja
☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans
☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)
☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:

- ☐ Nein
☒ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

Die Berücksichtigung der verschiedenen Diversity-Dimensionen ist essentieller Bestandteil der Überlegungen zur Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

- ☐ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☐
☐
☐

Beschlussvorschlag:

Der Kulturausschuss nimmt den Bericht zur Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit zustimmend zur Kenntnis und beauftragt die Verwaltung, daran weiter zu arbeiten und dem Kulturausschuss über den Fortgang zu berichten und zu gegebener Zeit Haushaltsanmeldungen vorzunehmen.

Statusbericht Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit

Die vom Stadtrat im Januar 2018 verabschiedete Kulturstrategie benennt die „soziokulturelle Praxis“, insbesondere die „außergewöhnlich breite Infrastruktur gerade in den Stadtteilen“ und die „langjährige Verknüpfung von Kultur mit Stadtentwicklung und Integration“ als „eine der Stärken der Kulturstadt Nürnberg. Demgegenüber steht als Herausforderung unter anderem der „Generationenbruch“ auf Seiten der Produzentinnen und Produzenten sowie des Publikums (Kulturstrategie, S. 63). Dementsprechend sollen die Kulturläden auch bei der Bewerbung als Kulturhauptstadt Europas 2025 eine wichtige Rolle spielen und eines der Strukturprojekte der Bewerbung sein. In diesem Zusammenhang wird auch die Notwendigkeit einer Erneuerung bzw. konzeptionellen Weiterentwicklung betont. Das Amt für Kultur und Freizeit informiert mit diesem Statusbericht über aktuelle Entwicklungen im Bereich der städtischen Kulturläden und laufende Prozesse der Konzeptfortschreibung.

Ausgangslage

Die Kulturläden haben sich wie andere Arbeitsbereiche des Amtes für Kultur und Freizeit in den vergangenen Jahren stets verändert und aktuelle Entwicklungen in die eigene Arbeit integriert. Hierzu gehören sowohl die ständige Ausrichtung an den Ergebnissen der seit 2000 durchgeführten Besucher*innenumfrage wie auch die stete abteilungsinterne Auseinandersetzung mit Erneuerungsprozessen. So sind in den letzten Jahren zahlreiche neue Formate in den Einrichtungen entstanden: ob digital-analoge Stadtteilrundgänge in Muggenhof, partizipative Ausstellungskonzepte im Kulturladen Loni-Übler-Haus oder das Projekt Nachbarschaftsgarten in Gleishammer, das nun verstetigt werden soll oder aktuell auch das umfassende Projekt #LNGWSSR des Gemeinschaftshauses Langwasser.

Im Jahr 2017 besuchten 461.234 Gäste die Kulturläden im Rahmen von insgesamt 18.037 Veranstaltungen¹.

Die Verabschiedung der Kulturstrategie, die Bewerbung Nürnbergs zur Kulturhauptstadt 2025 und die damit einhergehende Hoffnung auf zusätzliche Ressourcen ermutigt die Abteilung Kulturläden nun die operative Umsetzung der bisherigen Überlegungen mit Nachdruck voran zu treiben. Nicht zuletzt dient der aktuelle Generationenwechsel in der Mitarbeiterschaft als Katalysator, inhaltliche wie strukturelle Erneuerungen aus der Abteilung heraus zu entwickeln.

¹ 2018 ist nicht repräsentativ, da hier das Gemeinschaftshaus Langwasser aufgrund der Generalsanierung bereits geschlossen hatte

Bewährtes trifft neue Impulse

Allein von Anfang 2019 bis Ende 2020 wurden und werden in der Abteilung Kulturläden 12 Stellen neu besetzt (davon sieben Leitungsfunktionen) – das ist knapp ein Viertel des gesamten Personals der Abteilung.

Eine ganze Generation geht nach vielen Jahren in den Ruhestand und mit ihr Erfahrungen, Beziehungen und Wissen. Somit ist der neue Claim der Kulturhauptbewerbung *Past forward* auch dafür ein wichtiges Stichwort, gilt es doch, Bewährtes weiter zu führen und mit den Impulsen der neuen Mitarbeitenden sinnvoll zu verbinden. Auf diesen Wechsel hat sich das KUF bereits in den vergangenen Jahren intensiv durch Maßnahmen des Wissensmanagements – gerade auch beim Wechsel in der Abteilungsleitung -, Mitarbeitendenfortbildungen, Beteiligung an internen und stadtweiten Mentoringprogrammen, Projekten wie dem von jungen Mitarbeitenden gestalteten „Freiraum“ und Konzeptdiskussionen vorbereitet.

Daran knüpft nun seit Mitte dieses Jahres ein abteilungsinternes Strukturprojekt der Kulturläden an, das mit dem Amtsantritt der neuen Abteilungsleitung gestartet wurde.

Übergänge schaffen heißt an dieser Stelle nicht nur, ein effizientes Wissensmanagement zu etablieren, sondern vielmehr Werte, Haltungen und Herangehensweisen gemeinsam zu diskutieren. Diese Auseinandersetzung ermöglicht ebenso, Platz zu schaffen für neue Impulse, ein „das macht man so“ gemeinsam infrage zu stellen, ohne sich von der ureigenen Aufgabe der Stadtteilkulturarbeit und den weiterhin gültigen Zielsetzungen der Soziokultur allzu weit zu entfernen. In diesen Prozess sind Leitungspositionen ebenso eingebunden wie Mitarbeitende, Verwaltungskräfte und technische Angestellte, um ein gemeinsames Wissen über unsere Aufgaben und Ziele herzustellen. Diese Auseinandersetzung wird von individuellen und gemeinsamen Fortbildungen flankiert und extern begleitet. Dazu ist parallel die Neubesetzung der in nächster Zeit frei werdenden Stellen und die Integration neuer Mitarbeiter*innen zu bewerkstelligen. Neubesetzungen sollen generell extern ausgeschrieben werden. Wie bei Ausschreibungen in der Vergangenheit ist dabei davon auszugehen, dass dabei fallweise sowohl interne als auch externe Bewerber*innen zum Zug kommen werden. Waren Leitungsstellen in der Vergangenheit überwiegend von Männern besetzt, während die sogenannten zweiten Stellen überwiegend von Kolleginnen besetzt waren, so ändert sich das. Dabei setzten sich in den letzten Besetzungsverfahren von Leitungspositionen Bewerberinnen durch, die das Mentoringprogramm des Personalamts durchlaufen hatten.

Generell bedeutet der Generationenwechsel für die Kulturläden Herausforderung wie Chance, gemeinsam Konzeption und Programm der Kulturläden ein weiteres Mal zu überprüfen und den aktuellen Entwicklungen anzupassen.

In Anlehnung an die Kulturstrategie soll mittelfristig aus dem abteilungs- und amtsinternen Generationendialog ein öffentlicher Dialog werden, der schließlich vermehrt jüngere Menschen für Kulturangebote begeistern kann und dem erwähnten „Generationenbruch“ auf Seiten der Produzentinnen und Produzenten sowie des Publikums begegnet.

Strukturprojekt zur Konzeptweiterentwicklung

Das abteilungsinterne Strukturprojekt sieht einen zweijährigen Prozess zur Betrachtung von Abteilungs- und Programmstruktur der Kulturläden, Entwicklung und Überprüfung von Pilotprojekten zur operativen Umsetzung sowie deren adäquate Vermittlung in die Öffentlichkeit vor. Dies geschieht durch monatlichen Austausch innerhalb der gesamten Abteilung, den Einsatz von fünf Arbeitsgruppen zu Kernthemen der Kulturladenarbeit und Qualifizierungseinheiten inhouse wie extern für die Abteilung und individuell zur Weiterbildung bestimmter Mitarbeitenden zu Experten in speziellen Bereichen. Ziel ist eine agil organisierte Abteilung, die die Freiräume erhält, sich dezentral und eigenständig inhaltlich weiterzuentwickeln und sich gleichzeitig im steten Austausch über die eigene Arbeit befindet und ein gemeinsames Gesamtprofil bildet.

Umsetzung von Querschnittsthemen

In regelmäßigen Besprechungen beschäftigt sich die Abteilung mit Querschnittsthemen hinsichtlich der Ziele von KUF und der Gesamtstadt. Hierzu gehören die Überprüfung und Ausbau der schon jetzt zahlreichen Kooperationen innerhalb des Amtes, der Stadt und mit externen Akteuren aus der „freien Szene“. Die Kulturläden leisten seit langem ihren Beitrag zu verschiedenen Stadt-Themen wie Menschenrechtsorientierung, Teilhabegerechtigkeit, Diversity Orientierung, Integration, Gender Mainstreaming, Inklusion wie auch Digitalisierung. Auf der Agenda der konzeptionellen Weiterentwicklung der Kulturladenarbeit stehen dementsprechend ein Ausbau der interkulturellen Öffnung durch die Entwicklung transkultureller Angebote in Zusammenarbeit mit dem Inter-Kultur-Büro, die Weiterführung von Maßnahmen im Bereich der Inklusion und Barrierefreiheit sowie die Ansprache möglichst vieler Zielgruppen unserer (super)diversen Stadtgesellschaft unter Berücksichtigung der Teilhabegerechtigkeit besonders auch für unterrepräsentierte „migrantische Communities“ und den wachsende Anteil an Senior*innen. Hierfür gilt es weiterhin, Strategien der Ansprache und nachhaltigen Bindung sowie Angebotsbausteine zu entwickeln. Nicht zuletzt ist ein Schwerpunkt die Entwicklung einer der Kulturladenarbeit angemessenen Vermittlungs- und Marketingstrategie, die gleichzeitig auch Teil einer generell zu entwickelnden Digitalisierungsstrategie ist.

Heutige und künftige Rollen der Kulturläden im Stadtteil

Das Grundverständnis der Kulturladenarbeit bleibt bei der Weiterentwicklung von Konzepten, Angeboten und Kommunikationswegen grundsätzlich unverändert. Hierfür ist es notwendig, die Praxis der Kulturladenarbeit genauer zu betrachten.

In vielen Bereichen ist mittlerweile ein soziokulturelles Verständnis von Kunst- und Kulturarbeit vorhanden. Junge zivilgesellschaftliche Bewegungen greifen engagiert gesellschaftspolitische Themen auf. Kommunen, Wirtschaft und Politik bedienen sich partizipativer Instrumente. Die Prinzipien der Soziokultur wie die Teilhabe breiter Bevölkerungskreise, Unterstützung zur Eigeninitiative, Orientierung an der Gesellschaft und ihren Themen, Diversität und Integration sind glücklicherweise Teil des allgemeinen kultur- und gesellschaftspolitischen Diskurses geworden. Sie treten jedoch häufig temporär, zielgruppenspezifisch und mit individuellen Intentionen und Motiven auf.

Der spezielle konzeptionelle Ansatz der städtischen Kulturläden ist die **Stadtteilkulturarbeit**, eine dem Gedanken der Soziokultur verpflichtete kulturelle Grundversorgung im Stadtteil durch niedrigschwellig zugängliche Orte bereitzustellen. Damit sollen Selbstermächtigungsprozesse in der Stadtteilgesellschaft initiiert und begleitet werden. D.h. die Kulturläden fühlen sich vorrangig ihrem Stadtteil und dessen diverser Bevölkerung - insbesondere auch den unterrepräsentierten bzw. benachteiligten Communities - verpflichtet, sind Anlaufstelle und Ansprechpartner vor Ort, kennen und moderieren die Themen und Problemlagen in ihrem Einzugsgebiet und entwickeln und fördern neben der Teilnahme an stadtteilorientierten Gremien selbst informelle Beteiligungs- und Gestaltungsformate für die Bürgerschaft. Diese Stadtteilorientierung ist gerade in Zeiten digitaler Entgrenzung und wachsender Mobilität von zunehmender Bedeutung.

- Kulturladenarbeit ist deshalb an den **Bedürfnissen** der tatsächlichen und potentiellen Nutzenden orientiert. D.h. zu einem bestimmten Teil bestimmt die Stadtteilbevölkerung selbst Themen und Aufgaben eines jeden Kulturladens. Der Kulturladen ist damit in der Rolle des Zuhörers und Moderators dieser Bedarfe.
- Die Kulturläden bieten **Kunst und Kultur im Stadtteil** – zur Rezeption, aber auch in schöpferischer Eigentätigkeit. Der Kulturladen als Initiator von Veranstaltungen, Ausstellungen und Kursen trägt damit im Rahmen seiner Möglichkeiten zur Förderung der örtlichen freien Szene bei.
- Die Kulturläden sind der Ort, sich zu begegnen, auszutauschen und **Nachbarschaft** zu erleben wie zu gestalten – ob für Einzelpersonen, Familien, Gruppen oder Vereine. Der Kulturladen begegnet dieser Aufgabe durch Präsenz, Beziehungstiftung und entsprechende Veranstaltungsformaten.
- Die Kulturläden greifen – nicht nur den Stadtteil betreffende – **gesellschaftliche, politische und stadtplanerische Entwicklungen** auf und stellen sie moderiert zur

Diskussion. In Stadtteilgremien und Diskursveranstaltungen sorgt er dafür, dass relevante Themen behandelt werden.

- Die Kulturläden beziehen **Menschen verschiedenster Herkunft** der (super)diversen Stadtteilgesellschaft sowie deren Initiativen gleichberechtigt in ihre Arbeit mit ein. Im Sinne der Teilhabegerechtigkeit bieten sie zielgruppenorientierte Angebote, um auch Menschen einzuladen, die von traditionellen Kultur-einrichtungen üblicherweise nicht erreicht werden. Diesem vorweg geht die Beziehungs- und Bindungsarbeit eines jeden einzelnen Mitarbeitenden.
- Im Rahmen des jeweiligen **Kulturladenprofils** wirken Veranstaltungen über den jeweiligen Stadtteil hinaus und tragen damit zum kulturellen Leben der Stadt sowie zur Aufwertung des jeweiligen Stadtteils im gesamtstädtischen Kontext bei.

Diese Aufgaben galten bisher schon und gelten auch weiterhin – gleichzeitig werden sie auf ihre notwendige Schärfung und Weiterentwicklung hinsichtlich inhaltlicher Kernthemen hin überprüft und ausgelotet.

Kernthemen der Kulturladenarbeit

In den vergangenen Jahren haben sich die Kulturläden parallel auf zahlreichen Handlungsfeldern engagiert. Dies ist eine Entwicklung, die eine weitere Professionalisierung im Bereich der im Folgenden erläuterten Kernthemen erschwert. Ein weiterer Schritt des Strukturprojekts ist es daher, die Vielzahl der Themen und Aufgaben mit Perspektive auf andere Akteure in diesen Bereichen wieder zu verschlanken, um sich auf die Kernthemen zu fokussieren und diese weiter zu entwickeln.

Der Einsatz agiler interner Arbeitsgruppen hat das Ziel, diese genauer zu beleuchten, bundesweit Impulse für deren Weiterentwicklung und operative Umsetzung einzuholen und die Ergebnisse wieder in die Abteilung einzubringen. Damit wird gleichzeitig die Professionalisierung einzelner Mitarbeitender zu Expert*innen in bestimmten Themen verfolgt, die wiederum ihr Wissen der Abteilung bzw. dem Amt zur Verfügung stellen.

Neben den Handlungsfeldern Nachhaltigkeit, Politik & Gesellschaft, Nachbarschaft und Stadtteil-Diskurs sind die Bereiche Kulturläden als „Dritter Ort“ und Möglichkeiten wie Grenzen der Professionalisierung von Kunst in der Soziokultur von besonderer Bedeutung:

- Im Bereich *Nachhaltigkeit* ist eine Zusammenarbeit der Kulturläden mit der Universität Hildesheim geplant, um bei der Entwicklung eines Nachhaltigkeitszertifikats für Kulturbetriebe mitzuwirken.
- Die Gruppe *Politik & Gesellschaft* beschäftigt sich mit dem Umgang mit rechtspopulistischen Tendenzen mit dem Ziel, mehr Raum für politischen Diskurs zu schaffen, der möglichst viele Sichtweisen in den Blick nimmt.

- *Nachbarschaft und Stadtteil-Diskurs* untersucht die Rolle der Kulturläden in ihrer unmittelbaren Nachbarschaft und den jeweiligen Stadtteilen. Die Kulturläden sind in der Regel gut vernetzt und werden als Ansprechpartner im Stadtteil wahrgenommen. Dennoch müssten entsprechende Formate ausgebaut werden, um den Kulturläden noch mehr als zu einem Ort stadtteilrelevanter Themen für alle Milieus zu machen und die Sichtbarkeit der Kulturläden auch im öffentlichen Raum zu steigern.
- Als Ort der Nachbarschaft sind Kulturläden per se „Dritte Orte“², dennoch ist bewusst, dass das Konzept des „*Dritten Orts*“ noch konsequenter in den Kulturläden umgesetzt werden müsste. Die Arbeitsgruppe befindet sich u.a. im Austausch mit der Stadtteilbibliothek Hubland in Würzburg, um Faktoren einer Öffnung der Kulturläden in den Stadtteil zu definieren und weiter voranzutreiben.
- Die Frage zur *Rolle von Kunst in der Soziokultur* spiegelt ein soziokulturelles Dilemma: In welchem Verhältnis befindet sich das Angebot professioneller Kunst zu dem von Amateurlünstler*innen aus dem Stadtteil, wann ist der Kulturladen tatsächlich Kurator und Produzent und wann Ermöglicher kultureller Prozesse? Wie verträgt sich der Anspruch „Kultur von allen“ mit dem der professionellen Kunst? Beides gilt es zu verbinden und der Stadtteilbevölkerung zugänglich zu machen.

Die Kernthemen werden jeweils unter den Kriterien Haltung und notwendige Qualifikation der Mitarbeitenden, Infrastruktur und bauliche Gegebenheiten, notwendige Kooperationen und nicht zuletzt der Aktualisierung von Angeboten und Programmstruktur untersucht, um eine ganzheitliche Weiterentwicklung zu gewährleisten.

Pilotprojekte

Mehrere Pilotprojekte erproben parallel bereits die operative Umsetzung der konzeptionellen Diskussionen in neuen oder veränderten Formaten:

- Initiiert vom Bewerbungsbüro N2025 fand vom 27. bis zum 29. September 2019 das Festival **SONGLINES Vol. I** statt. An einem Wochenende wurden in allen Kulturläden musikalische Kulturen der Stadt mit Solisten und Chören, Profis und Amateuren der interessierten Öffentlichkeit vorgestellt. Verbunden wurden die verschiedenen Spielorte durch den Songliner, der auf der Busfahrt die Gäste mit Mini-Unplugged-Konzerten und anderen Nürnberger Live-Acts unterhielt.³

² Der Begriff „Dritter Ort“ wurde 1989 von dem Soziologen Ray Oldenburg geprägt. Er bezeichnet neben dem „Zuhause“ (1st place) und dem Arbeitsplatz (2nd place), einen Ort, der noch nicht mit den alltäglichen Verpflichtungen besetzt ist, einen Raum, der eine Auszeit bietet und gleichzeitig etwas Vertrautes und Sicheres, ein Wohlgefühl. Der Begriff 3rd Place steht somit allgemein für Plätze, an denen sich Menschen versammeln und begegnen, Orte, an denen man Erholung findet oder etwas erlebt.

³ <http://www.songlines.n2025.eu/>

- Unter dem Dach des Modellprojekts „Utopolis - Soziokultur im Quartier“ - gemeinsam gefördert vom Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (BMI) und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) - führt das Gemeinschaftshaus Langwasser das Projekt **#LNGWSSR** durch. Auftaktprojekt war die Bürger*innenbeteiligung **Gemeinschaftshaus.Neu.Machen**, bei der in Zusammenarbeit mit dem E-Government-Büro der Stadt Nürnberg erstmals ein Kulturthema mit einer Online-Beteiligung bearbeitet wurde. Sowohl über die Onlineplattform als auch in acht aufsuchenden Beteiligungen wurden 521 Vorschläge, 1.643 Bewertungen und 66 Kommentare der Stadtteilbevölkerung von Langwasser in den Bereichen Programmstruktur, Aufenthaltsqualität und Eigenaktivität generiert. Die Zusammenfassung wird Ende dieses Jahres der Öffentlichkeit vorgestellt und fließt in die Neukonzeption des Gemeinschaftshauses zur Wiedereröffnung 2020 ein.
- Ab diesem Herbst bis Ende 2022 wird im Rahmen von **#LNGWSSR** das transkulturelle Theaterprojekt **Wir.Schreiben.Geschichte** die gemeinsamen und spezifischen kulturellen Hintergründe der diversen Stadtteilgesellschaft Langwassers bildnerisch, literarisch und nicht zuletzt performativ sichtbar machen und auf die Bühne bringen. Ab 2021 werden Freiwillige bei **Langwasser.Neu.Entdecken** ausgebildet, die Anwohnenden wie Interessierten ihre Lieblingsorte und speziellen Kenntnisse über den Stadtteil vermitteln.
- Das Street Art-Festival **Betonliebe** gestaltet aktuell in Zusammenarbeit mit örtlichen wie internationalen Künstler*innen sechs Wände im Stadtteil Langwasser mit Workshops und Beteiligung der Stadtteilbewohnenden. In der Festivalzentrale – einem umgebauten ehemaligen Fahrradladen im Stadtteil - haben Stadtteilbewohnende die Möglichkeit, mit den Streetart-Künstler*innen ins Gespräch zu kommen und regelmäßige Veranstaltungen rund um das Thema zu besuchen – oder einfach nur vorbeizukommen. Im Jahr 2020 folgt ein mehrtägiges **Street Art-Festival**. Neben Streetart-Radtouren, Livepainting-Aktionen der Künstler*innen, „Probierwänden“, Site-Specific-Dance-Aufführungen, Tape-Art-Interventionen und Projektionen an Hauswänden, werden weitere sogenannte „Murals“ im Stadtteil gestaltet.
- Als Kernpartner des QU1-Projekts des Urban Lab erarbeitet das Kulturbüro Muggenhof zusammen mit der partizipativen Künstlerin Regina Pemsil das Ausstellungsprojekt **„Stadt in die Hand nehmen“**. Entlang des virtuellen Quartiers rund um die U-Bahnlinie 1 entsteht aus Erzählungen, Interviews und Fotos der Anwohnenden wie Reisenden der U1 eine analog-digitale Ausstellung entlang der U-Bahnlinie.
- Mit Unterstützung des Bewerbungsbüros N2025 wird ab Oktober dieses Jahres das **Nürnberger Volkstheater** unter Leitung des Regisseurs Gregor Leschig ins Leben gerufen. In dem Theaterprojekt werden Geschichten, Anliegen, Erfahrungen und Beobachtungen der Nürnberger Bürgerinnen und Bürger zu ihrem Leben in der Stadt abgerufen und performativ

umgesetzt. Hier hat man die Möglichkeit auf die Bühne zu bringen, was an Nürnberg gefällt oder eben nicht und muss Lösungsmöglichkeiten im Dialog entwickeln. Jede Stimme zählt!

- Der Kulturladen Röthenbach entwickelt gemeinsam mit den Bewohnenden der Stadtteile Röthenbach-Eibach künstlerische Projekte zur Aufwertung kleiner und größerer „Unorte“ der ehemals von Natur geprägten Stadtteile. Zusammen mit Landschaftsarchitekt*innen und Künstler*innen werden in Workshops Gestaltungsvorschläge erarbeitet und umgesetzt. Patenschaften sichern die Nachhaltigkeit der Ergebnisse.
- Bereits im Sommer 2019 startete die Villa Leon erstmals das zweitägige Kunstprojekt **Vielfalt leben** im öffentlichen Raum. In Zusammenarbeit mit lokalen Künstler*innen fanden 16 Aktionen im und mit dem Stadtteil statt. Knapp 2.000 Anwohnende besuchten Klavierkonzerte auf der grünen Wiese, Ausstellungen auf öffentlichen Plätzen, Kunstcafés, Diskussionsorte und nicht zuletzt die „Silent Disko“, mitten in der Fußgängerzone von St. Leonhard.

Parallel zu diesen Projekten starten Konzerte in den Wohnzimmern von Muggenhof und Langwasser, das Kulturbüro Muggenhof wird Gastinstitution für Partner aus Griechenland im Rahmen des Projekts „START – Create Cultural Change“ der Robert-Bosch-Stiftung, die bewährten Hofflohmärkte in Johannis werden 2020 zu Hofkulturfesten mit Konzerten, Aufführungen und Lesungen ausgebaut usw.

Die Kulturläden sind also bereits jetzt schon mit vielen neuen Formaten auf dem Weg in die Zukunft!

Weiteres Entwicklungspotential

Ohne den aktuell laufenden konzeptionellen Überlegungen vorzugreifen sieht KUF aus heutiger Sicht für die Kulturläden auch im Hinblick auf die Kulturhauptstadtbewerbung und die Umsetzung der Kulturstrategie Entwicklungspotential in folgenden Punkten:

- Die Kulturläden können noch mehr der zentrale Ort der **Kommunikation, Begegnung und Gestaltung von Nachbarschaft** in einem Stadtteil werden. Hierfür müssen infrastrukturelle Maßnahmen, offenere Formate – aber besonders eine entsprechende Vermittlung nach Außen angestrebt werden.
- Die Einrichtungen arbeiten an einer weiteren Öffnung zur **Aneignung durch die Stadt(teil)-bevölkerung** und der eigenständigen Nutzung durch kulturelle Akteure. Da die Häuser aber aktuell ausgelastet sind, sollten neben der Überprüfung bestehender Angebote und Nutzungen Formate im öffentlichen Raum entwickelt werden.
- Die Kulturläden werden schon immer von Bürger*innen verschiedenster kultureller Hintergründe und Altersgruppen besucht. Nun gilt es neue transkulturelle Themen und

Formate zu finden, mit denen die Kulturläden **Begegnungen** stiften und weiterführen können.

- Die Kulturläden können noch mehr als bisher selbstverständlicher **Ort der Debatte** in Zusammenarbeit mit städtischen und externen Partnern werden. Hierzu gehört ebenso der gesellschaftspolitische Diskurs wie die Moderation stadteilspezifischer Themen.
- Im Bereich der **Kooperationen** müssen insbesondere die jeweiligen Kompetenzen und die Zusammenarbeit von Stadtteilbibliotheken, Bildungszentrum und einzelnen Kulturläden betrachtet und besonders in gemeinsamen Einrichtungen gemeinsam gedacht werden. Die konzeptionelle Zusammenarbeit von BCN und KUF bei der konzeptionellen Entwicklung für den Neubau einer Einrichtung am Bielingplatz und im Gemeinschaftshaus Langwasser hat bereits begonnen.
- Kulturläden können verstärkt Impulsgeber für besondere **kulturelle Erfahrungen vor Ort** sein. Hierfür ist es wichtig, hochwertige – dem jeweiligen Profil und Möglichkeiten der Einrichtung entsprechende – künstlerische Experimente zu initiieren oder einzuladen.
- Die Kulturläden können im Zuge einer weitergehenden Öffnung in den Stadtteil, noch mehr Orte des Lebens, Arbeitens und damit ein „**Dritter Ort**“ für Begegnung in der Nachbarschaft werden. Neben inhaltlichen und gastronomischen Faktoren sind hier besonders bauliche und personelle Ressourcen in den Blick zu nehmen.
- Nicht zuletzt können Kulturläden noch mehr als **Partner der „freien Szene“** fungieren und verstärkt als Kooperationspartner und Ermöglichungsorte dienen.
Neben der regelmäßig notwendigen Überprüfung der bestehenden eigenen Angebote hat KUF deshalb die Idee einer „**Mobilen Agora**“ als mobiler Stadtteilkultureinrichtung entwickelt, um an wechselnden Plätzen in der Stadt einen Ort und Infrastruktur für Veranstaltungen jeder Art zu schaffen und gleichzeitig im Stadtteil sichtbar und ansprechbar zu werden. Der Fokus soll hierbei zunächst auf Gebieten liegen, in denen kein Kulturladen vorhanden ist, wie auch auf den Neubaugebieten der kommenden Jahre. Mit einer breit angelegten Beteiligungsstrategie sollen hierbei auch die Akteure „aufgespürt“ und aktiviert werden, die den bestehenden Partizipationsformaten normalerweise fernbleiben. Dem in der Kulturstrategie formulierten Bedarf an fehlenden Experimentierflächen und Freiräumen könnte hiermit ein Stück weit entsprochen werden.
- Perspektivisch notwendig ist auch eine entsprechende Marketing- und Kommunikationsstrategie, die der individuellen Ausrichtung des jeweiligen Kulturladens wie aller Kulturläden entspricht. Die grafische Umsetzung von #LNGWSSR in Zusammenarbeit mit dem Presseamt hat gezeigt, wie diese aussehen kann, wenn weitere und professionelle Ressourcen unterstützend hinzukommen.
- Als weiterer wichtiger Punkt perspektivischer Überlegungen stellt sich die Frage möglicher **Kulturladenarbeit in weiteren Stadtteilen**. Aktuell betreibt KUF Kulturladenarbeit in elf

Stadtteilen. Die Beispiele Südpunkt, Villa Leon und Kulturwerkstatt Auf AEG zeigen die wichtige Funktion von Stadtteilkulturarbeit bei der Stadt(teil)entwicklung. Das Kulturladen-Netz sollte daher langfristig auf bisher unversorgte Stadtgebiete sowie Neubaugebiete ausgedehnt werden.⁴

Die genannten Entwicklungspotentiale sind naheliegende Weiterentwicklungen des Selbstverständnisses der Kulturladenarbeit. Dass sie bisher nicht in dem gewünschten Maß angegangen werden konnten, liegt vor allem darin begründet, dass Personal und Sachmittel im laufenden Einrichtungsbetrieb gebunden sind, in der Zentrale zu wenig Planungskapazitäten vorhanden sind und als Ergebnis vergangener Haushaltskonsolidierungsprozesse keinerlei Spielräume mehr vorhanden sind. So verfügt KUF für 11 Kulturläden einschließlich der großen Einrichtungen nur über 36 Planstellen einschließlich Verwaltung und Technik, im Schnitt also nur 3,3 Vollkraftstellen.

Notwendige Voraussetzungen der Weiterentwicklung

Eine umfassende Weiterentwicklung der Arbeit in der oben skizzierten Richtung können die Kulturläden neben dem laufenden Betrieb nicht ohne zusätzliche Personal- und Sachmittelressourcen bewältigen.

Zusätzliche Sachmittel, die für die Durchführung von größeren Projekten im Zusammenhang mit der Kulturhauptstadtbewerbung wie der „Mobilen Agora“ benötigt werden, werden in Höhe von 82.000 Euro für das Jahr 2020 vom Bewerbungsbüro N 2025 aus dem Bewerbungsbudget zur Verfügung gestellt

Da wegen des „Doppelstellenplans“ in diesem Jahr notwendige Stellenschaffungen nicht möglich sind, wird KUF sie im kommenden Jahr anmelden.

Ebenso lassen sich weder Projekte im Öffentlichen Raum neben dem Einrichtungsbetrieb noch eine Ausweitung der Öffnungszeiten der Kulturläden mit den aktuellen personellen Ressourcen dauerhaft umsetzen. KUF wird dazu noch konkrete Überlegungen anstellen und zu gegebenem Zeitpunkt für den Haushalts- bzw. Stellenplan beantragen, z.B. im Frühjahr 2020 anlässlich der Konzeptvorstellung für den Betrieb des Gemeinschaftshauses Langwasser nach der Generalsanierung.

Zur Planung und Entwicklung neuer Einrichtungen und Angebotsstrukturen – auch hinsichtlich neuer Einrichtungen in Neubaugebieten – werden nicht durch den Hausbetrieb gebundene **Planungskapazitäten** benötigt. Ebenso kann eine Weiterentwicklung und operative Implementierung kulturspezifischer digitaler Anwendungen nur mit einem

⁴ Ein bereits vor längerer Zeit von der SPD-Stadtratsfraktion gestellter Antrag zu diesem Thema konnte bislang noch nicht abschließend bearbeitet werden.

entsprechend ausgebildeten Mitarbeitenden vollzogen werden. Auch dazu wurden oder werden von KUF Stellenschaffungsanträge gestellt werden.

Um eine weitere Öffnung der Kulturläden voranzutreiben und die Attraktivität zu steigern, müssen darüber hinaus in einigen Einrichtungen bauliche Maßnahmen vorgenommen werden. Diese reichen von infrastrukturellen Veränderungen wie der Anpassung von Schließ- und Sicherheitskonzepten über Ertüchtigungen der gastronomischen Voraussetzungen wie dem Einbau von Fettabscheidern etc. bis hin zu Maßnahmen zur Barrierefreiheit und Sanierungen von Fenstern und Fassaden.

Für den Kulturladen Loni-Übler-Haus wurde eine Generalsanierung für den BIC-Prozess angemeldet (siehe die gesonderte Vorlage dazu). Die kleinsten Einrichtungen wie Vischers Kulturladen und der Kulturladen Ziegelstein benötigen dringend größere Räumlichkeiten, um überhaupt ihr Angebot ausweiten zu können. Hier wurde mit den Überlegungen zu einem Neubau am Bielingplatz ein erster Schritt getan.

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Beschluss

Betreff:

Sanierung des Loni-Übler-Hause

hier: Antrag der SPD-Stadtratsfraktion vom 18.02.2019 (AN/171/2019)

Anlagen:

DiversityCheck

Sachverhalt

SPD-Antrag vom 18.02.2019 | Sanierung des Loni-Übler-Hauses

Sachverhalt (kurz):

Die SPD-Stadtratsfraktion hat mit Schreiben vom 18. Februar 2019 beantragt, dass die Verwaltung für das Loni-Übler-Haus ein Sanierungs- und Raumkonzept erarbeitet, das den veränderten Bedürfnissen vor Ort Rechnung trägt.

Referat IV stellt im Folgenden die Überlegungen vor, die KUF-intern bereits seit einiger Zeit angestellt werden und in mehreren Gesprächen mit dem Hochbauamt prinzipiell abgestimmt sind.

Auf Basis dieser Überlegungen ist im September 2019 eine Bedarfsanmeldung für eine Generalsanierung als Bauinvestitionsmaßnahme für das BIC-Verfahren erfolgt. Zur Berücksichtigung des Bedarfs und zu möglichen Zeitläufen der Maßnahme sind aktuell keine belastbaren Aussagen möglich.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☒ Ja

- ☒ Kosten noch nicht bekannt

- ☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?

(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt, ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

☐

Ja

☒

Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Anmeldung zum BIC-Verfahren ist erfolgt.**2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:**☒

Nein (→ weiter bei 3.)

☐

Ja

☐

Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans

☐

Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)

☐

Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)☐

Ja

☐

Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:☐

Nein

☒

Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

Vgl. beiliegenden Diversity-Check.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

☐ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)

☐

☐

☐

Beschlussvorschlag:

Der Kulturausschuss nimmt die Überlegungen zu einer Generalsanierung des Kulturladens Loni-Übler-Haus zustimmend zur Kenntnis und beauftragt die Verwaltung die nötigen Schritte zur Realisierung voranzubringen.

Diversity-Check Stadt Nürnberg

Nr.	Prüffragen	Begründung / Bemerkungen	Bewertung
1.	In welcher Weise wirkt sich das Vorhaben nach Einschätzung der Verwaltung auf unterschiedliche Personen- gruppen aus?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
2.	Auf welchen nach den Diversity-Dimensionen differenzierten Daten, Informationen oder Schätzungen basiert das Vorhaben ?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
3.	Kann das Vorhaben zur Gleichberechtigung / Gleichstellung und Chancengleichheit beitragen?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
4.	Welche Auswirkungen auf bestimmte Personengruppen sind mit dem Einsatz öffentlicher Mittel zu erwarten?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
Gesamt-relevanz			☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant

Sanierung des Loni-Übler-Hauses

hier: Antrag der SPD-Stadtratsfraktion vom 18. Februar 2019

Die SPD-Stadtratsfraktion hat mit Schreiben vom 18. Februar 2019 beantragt, dass die Verwaltung für das Loni-Übler-Haus ein Sanierungs- und Raumkonzept erarbeitet, das den veränderten Bedürfnissen vor Ort Rechnung trägt.

Referat IV stellt im Folgenden die Überlegungen vor, die KUF-intern bereits seit einiger Zeit angestellt werden und in mehreren Gesprächen mit dem Hochbauamt prinzipiell abgestimmt sind.

Auf Basis dieser Überlegungen ist im September 2019 eine Bedarfsanmeldung für eine Generalsanierung als Bauinvestitionsmaßnahme für das BIC-Verfahren erfolgt. Zur Berücksichtigung des Bedarfs und zu möglichen Zeitläufen der Maßnahme sind aktuell keine belastbaren Aussagen möglich.

Ausgangslage

Das frühere Jugendwohnheim ist seit 1980 als Kulturladen des Amtes für Kultur und Freizeit in Betrieb. Nach diesen nun fast 40 Jahren kam es der letzten Zeit nahezu jährlich zu größeren Instandhaltungsmaßnahmen.

Gleichzeitig hat sich in den letzten Jahren die konzeptionelle Ausrichtung des Kulturladens zunehmend weiterentwickelt. Zu den bewährten Programmbausteinen wie den Reihen „Folk Club“ und Frauenkabarett, der umfangreichen Zusammenarbeit mit Schulen im Rahmen von „Schule ohne Rassismus“, einer Vielzahl von Kursen und Gruppen wurden die interkulturelle Arbeit in Zusammenarbeit mit weiteren Communities und neuen Zielgruppen, der Ausstellungsbereich mit Einbindung von Akteuren der „freien Szene“ und die Öffnung in den Stadtteil hinein weiterentwickelt. Dabei wurde deutlich, dass die Räumlichkeiten nicht mehr dem aktuellen Bedarf wie auch den Wünschen der Nutzerinnen und Nutzer entsprechen.

Diesen Anforderungen versuchte KUF in der vergangenen Zeit durch zahlreiche kleinere Baumaßnahmen mit eigenen Budgetmitteln nachzukommen. Die jährlichen Maßnahmen und Reparaturen aus dem sogenannten kleinen Bau-Unterhalt können sich aber nur mit den dringenden Anlässen, nicht aber mit einem baulichen Gesamtkonzept befassen.

Bisherige Baumaßnahmen und konzeptionelle Entwicklungen

Neben zahlreichen **Instandhaltungsmaßnahmen** im Innen- und Außenbereich wurde zunächst die Veranstaltungstechnik auf den neuesten Stand gebracht. Die **Erneuerung von Ton- & Beleuchtungstechnik** sowie die Installation des Beamers im Großen Saal dient nicht nur der Vielzahl an Gastspielen, sondern kommt auch neuen Projekten wie dem Projekt „Theater International“ zugute – einer Gruppe von Menschen mit und ohne Fluchtgeschichte im Alter von 15 bis 60 Jahren. Ebenso konnten Tanzveranstaltungen und Festivals ins Leben gerufen werden.

Mit der Unterstützung des Kommunalen Energiemanagements war es möglich, die gesamte Innenbeleuchtung auf LED umzustellen und in diesem Zuge einen Ausstellungsbereich mit Galerielicht zu installieren. Seither können Präsentationen, Atelierbesuche und partizipative Ausstellungen in Zusammenarbeit mit Künstlerinnen und Künstlern bzw. der Akademie der Bildenden Künste im Innen- und Außenbereich des Kulturladens stattfinden.

Durch den Einbau einer schallgedämmten Tür zum Veranstaltungsraum ist eine stärkere Parallelnutzung des Erdgeschosses möglich, so dass kleinere Festivals und größere Veranstaltungen neben Gruppenangeboten grundsätzlich stattfinden können. Hierdurch war auch die Ansiedlung weiterer Gruppen und Vereine sowie der Ausbau der interkulturellen Arbeit im Kulturladen möglich.

Verschiedene Maßnahmen im Außenbereich ermöglichen weitere Nutzungen. So hatte die Installation eines öffentlichen WLANs von Beginn an nicht nur den Besuch jugendlicher Nutzer*innen zur Folge. Neue beleuchtete Schaukästen um das Gebäude herum informieren die Bewohnenden des Stadtteils über das Programm und nicht zuletzt sorgt die Außenbeleuchtung auch nachts für mehr Sicherheit. Aktuell werden die Verkehrsflächen im Außenareal wieder für Open-Air-Veranstaltungen gesichert.

All diese Veränderungen zielen auf eine verstärkte Öffnung des Kulturladens in den Stadtteil hinein und werden von neuen Angeboten flankiert. So sind beim **Loni-Sommerfest** mittlerweile über 40 Organisationen, Einrichtungen, Vereine und Gruppen involviert - was als Hausfest klein begann, ist zum richtigen Stadtteilstadtteil geworden. Seit der Gründung des **AK Rund um die Marthastrasse** im Jahr 2018 in Zusammenarbeit mit der Lebenshilfe, dem Mehrgenerationenhaus Marthastrasse und partiell dem Seniorennetzwerk finden jährliche Veranstaltungen für alle Generationen statt. Im Jahr 2020 ist ein **Nachbarschaftstag mit** Stadtteilpicknick, Tauschformaten und Aktionen für Heranwachsende geplant.

Darüber hinaus wird fünf Mal im Jahr der Stadtteil zu speziellen Veranstaltungen ins Haus eingeladen. Beim stark frequentierten **Familienbrunch** lernen sich Familien kennen, Freundschaften entstehen, das Loni-Übler-Haus wird (neu) entdeckt. Viele besuchen danach weitere Veranstaltungen.

Im monatlichen „Talk im Loni“ besteht denn auch am Abend die Möglichkeit, Menschen aus dem Stadtteil und der Stadt kennen zu lernen und sich mit ihnen über relevante Themen auszutauschen.

Im Rahmen dieses Programms trafen sich im vergangenen Jahr knapp 30 Gruppen und Vereine im Loni-Übler-Haus, darüber hinaus fanden in der Einrichtung 2.185 Veranstaltungen mit 47.288 Besucherinnen und Besuchern statt – die Tendenz ist steigend.

Notwendigkeit einer Generalsanierung

Umso mehr wird aber auch deutlich, dass die bisherigen Maßnahmen nicht ausreichen. Daher sieht KUF die Notwendigkeit, den nächsten Schritt zu gehen, um die konsequente Weiterentwicklung des programmatischen Konzepts zu befördern.

Im September dieses Jahres wurde die Einrichtung deshalb zu einer Generalsanierung im BIC-Verfahren angemeldet, auch in der Hoffnung, dass weitere Faktoren das Vorhaben begünstigen könnten.

Hierzu gehören zum einen die regelmäßig wiederkehrende Möglichkeit der Förderung durch Städtebauprogramme des Bundes¹. Die Unterlagen für eine Teilnahme

¹ Vgl. 2018 „Nationale Projekte des Städtebaus“ des BMI ggf. bis zu 90%

müssen jedoch langfristig vorbereitet werden und bedürfen der vorhergehenden Anmeldung im BIC-Verfahren.

Die Einrichtung eines künftigen Fördergebiets „Oberer Wöhrder See“ mit Mitteln aus dem Städtebauförderungsprogramm „Zukunft Stadtgrün“² befindet sich in unmittelbarer Umgebung der Einrichtung und könnte deren Öffnung in den öffentlichen Raum befördern. So werden die Außenanlagen in jedem Fall in das Städtebauförderungsprogramm „Zukunft Stadtgrün“ mit aufgenommen. Ob im Rahmen der Städtebauförderung auch Zuwendung zur Generalsanierung des Gebäudes möglich sind, wird geprüft. Die Regierung von Mittelfranken ist diesbezüglich vorinformiert.

Geplante Maßnahmen und daraus folgende Möglichkeiten

Neben notwendigen Reparaturen sowie energie- und schalltechnischen Maßnahmen sind im Folgenden die möglichen Konsequenzen aus einem erweiterten Raum- und damit Nutzungskonzept vorgestellt.

Sowohl die Fassade als auch das Dach der Einrichtung benötigen eine Abdichtung, zum Teil dringt Wasser ein und führt zu Schimmelbildung. Die Fenster entsprechen nicht mehr der notwendigen Schalldämmung, was besonders an der Gebäudeseite hin zum Wohngebiet zu akustischen Einschränkungen von Veranstaltungen führt. Die Geruchsbelästigung in den sanitären Anlagen ist erheblich. Die Verlegung der Elektrik entspricht – nach mehrfachen Umbauten des Gebäudes – nicht mehr der Raumaufteilung.

Hinzu kommen nach Ortsbegehungen Empfehlungen der Feuerwehr. Neben nicht vorhandenen Brandschutztüren im Erdgeschoss wird hier besonders der fehlende zweite bauliche Rettungsweg aus dem ersten und zweiten Obergeschoss benannt. Der Abriss des vormaligen zweiten Treppenhauses bereits in den 1980-er Jahren könnte somit eine eingeschränkte Nutzung der Obergeschosse zur Folge haben, wodurch zahlreiche Gruppen und Kurse ihre Teilnehmendenzahl extrem begrenzen müssten. Ein heutiges Brandschutzkonzept bei aktueller Auslastung des Hauses machte eine Außentreppe erforderlich.

Angeichts der aktuellen Nutzung des Kulturladens sind die Räume durch das hauptamtliche Personal kaum noch zu verwalten. Das veraltete Schließkonzept verhindert

² www.staedtebaufoerderung.info/StBauF/DE/Programm/ZukunftStadtgruen/zukunft_stadtgruen_node.html

den eigenständigen Zugang externer Akteure, zudem werden täglich 58 Rollläden manuell geöffnet und geschlossen, um die Einbruchssicherheit in der abgeschiedenen Lage an der Pegnitzau zu gewährleisten.

Ziel muss hier die **Möglichkeit eigenständiger Nutzung** und separater Zugänge für externe Gruppen, Vereine und Kurse sein, um die Öffnung des Hauses zu befördern, ohne das hauptamtliche pädagogische Personal zunehmend mit dem Hausbetrieb zu beschäftigen.

Um allen den Besuch zu ermöglichen, sind auch **Maßnahmen zur Barrierefreiheit** notwendig. In Zusammenarbeit mit dem Behindertenrat der Stadt Nürnberg sollte im Rahmen der Sanierung eine Verbesserung der Barrierefreiheit angestrebt werden. Dazu gehört insbesondere die Schaffung eines barrierefreien Zugangs zum Gebäude, der die vorhandene Steigung im Gelände überwindet ohne die für Veranstaltungen und Gastronomie benötigte Freifläche zu sehr einzuschränken.

Im Zuge der Aufwertung des Außengeländes wäre ein Umgang mit der sanierungsbedürftigen Sandsteinmauer zu überdenken, deren Erhalt alle 20 Jahre bis zu 50.000 Euro benötigt.

Durch den Einbau von Bewegungsmeldern bei der Außenbeleuchtung könnte das Sicherheitsgefühl auch am Abend erhöht werden.

Das aktuelle Raumkonzept wie mangelnder Schallschutz verhindern aktuell die parallele Nutzung angrenzender Räume bzw. den Besuch der Gastronomie. Durchgangsräume im zweiten Obergeschoss und akustische Beeinträchtigung lassen eine erneute Erweiterung des Gruppen- und Kurskonzepts nicht zu. Bei Veranstaltungen im Saal ist ein direkter Zugang zur Gastronomie durch den Eingangsbereich nicht möglich, da dadurch die Veranstaltung gestört würde. Wie schon benannt begrenzt der mangelnde Schallschutz nach außen Veranstaltungen im Saal, da dieser Fenster zum angrenzenden Wohngebiet hat.

Wünschenswert wäre hier die **Möglichkeit einer vollständigen parallelen Auslastung** aller Räume inkl. der neu zu organisierenden Durchgangsräume im Obergeschoss und eine Drehung des gesamten Raumkonzepts im Erdgeschoss zugunsten

einer jederzeit zugänglichen Gastronomie sowie die Schalldämmung des Gebäudes hin zum Wohngebiet.

Der ehemalige Speiseraum des Jugendheims wird heute für eine Vielzahl an Veranstaltungen genutzt. In der anschließenden ehemaligen Systemküche ist die Veranstaltungstechnik untergebracht, um von hier aus die Veranstaltungen zu fahren. Diese bietet aber kaum Möglichkeiten, Ton- und Lichttechnik sauber und abschließbar zu verstauen, geschweige denn die Küche während Veranstaltungen überhaupt zu nutzen, da der Betrieb die Aufführungen stört.

Ein eigener abschließbarer **Funktionsraum für die Veranstaltungstechnik** würde das technische Equipment vor Verunreinigung und Beschädigung schützen und eine Nutzung der Küche auch während Veranstaltungen im Saal ermöglichen.

Nicht zuletzt verhindert das heutige Raumkonzept eine effiziente und lohnende Bewirtschaftung der **Gastronomie**. Die Gastronomie ist seit September diesen Jahres verpachtet. Das kleine Café ohne direkten Zugang zur Außenterrasse sowie weite Wege durch das gesamte Erdgeschoss zu Getränkeler und Küche lässt sich jedoch schwerlich wirtschaftlich betreiben. Nach den neuesten Auflagen ist eine Nutzung der Küche überhaupt nicht mehr für externe Bewirtungen gestattet, so lange sich das technische Equipment darin befindet. Dies hätte entweder eine Reduzierung der Besucher*innenzahlen der meist ausverkauften Veranstaltungen im Saal zur Folge, da dort dann die Technik untergebracht werden müsste oder aber den kompletten Verzicht auf die Bewirtung der Gäste mit Speisen.

Eine Drehung der Raumfunktionen im Erdgeschoß in Verbindung mit dem Umbau der Küche würde Wege verkürzen und einen gestatteten Betrieb der Küche sichern. Hinzu käme ein direkter Zugang von der Gastronomie zur Außenterrasse, der die Einrichtung eines Biergartens mit und ohne Verzehr ermöglichte.

Effekte einer Generalsanierung

Durch geplante und laufende Baumaßnahmen in Mögeldorf, Tullnau und an der Schmaußenbuckstraße³ werden - besonders durch den Seetor-City-Campus an der

³ Bebauungsplan-Begründung Bpl. Nr. 4370 „Ostendstraße, Unter Kap. I.4.I, S. 15, ca. 250 Wohneinheiten
Bebauungsplan-Begründung Bpl. Nr. 4642 „Langsee“, Kap. I.6.2. Grünordnung : ca. 92 Wohneinheiten. In Planung Eslarnerstrasse (35+90 Wohneinheiten) – noch nicht rechtsverbindlich

Ostendstraße - insgesamt ca. 477 Wohneinheiten zzgl. Infrastruktur neu gebaut. Damit ist in den kommenden Jahren ein erheblicher Zuwachs der Bevölkerung - vornehmlich von Familien - zu erwarten. Schon jetzt leben zahlreiche Kinder zwischen 6 und 14 Jahren in diesem Gebiet. Seit 2014 wurden mehrere Einrichtungen für diese Zielgruppen eröffnet.

Dieser Bevölkerungsentwicklung im Stadtteil will der Kulturladen Loni-Übler-Haus als Stadtteilkulturzentrum mit seinen konzeptionellen Überlegungen begegnen und erweitert Angebote und Aufenthaltsqualität zum heutigen Standard zur Verfügung stellen.

Der Ausbau von Gruppenangeboten in eigenständiger Nutzung und eine verbesserte Nutzung der Räume durch externe Nutzer*innen und zivilgesellschaftliches Engagement könnte durch die Umgestaltung des Raum- und Sicherheitskonzepts ermöglicht werden.

In diesem Rahmen ist auch eine Erweiterung des interkulturellen Gruppenkonzepts geplant, um noch mehr Begegnungen zu stiften und in Projekten zu verstetigen.

Ebenso ist eine Weiterentwicklung der Ausstellungsarbeit besonders hinsichtlich partizipativer Ausstellungen angedacht.

Veranstaltungen im Saal hätten nach einer Generalsanierung durch Technik und Lärmschutz für Theater, Konzerte und Diskursveranstaltungen erweiterte Möglichkeiten. Ein Schwerpunkt soll weiterhin in der interkulturellen Theaterarbeit liegen. Ebenso ist der Ausbau von Festivals angedacht, mit denen auch jüngere Zielgruppen angesprochen werden wie das diesjährige Festival „Three Cool Cats“ mit „Kunst, Party, Interaktion, Music, Subculture“⁴. Ebenso füllt die gut besuchte Disco für Menschen ab 40 eine Leerstelle im Angebot des Stadtgebiets.

Mit Veranstaltungen, Kursen und Ferienangeboten sind bereits heute zahlreiche Angebote für Familien und generationenübergreifende Kulturerlebnisse gegeben. Die verbesserte Zugänglichkeit des Kulturladens und eine erhöhte Attraktivität der Räumlichkeiten ohne Konsumzwang mit Bereitstellung der technischen Voraussetzungen (WLAN usw.) böte eine neue Aufenthaltsqualität und könnte neue Möglichkeiten der Begegnung für alle auch ohne Inanspruchnahme eines speziellen Programmangebots schaffen.

⁴ <https://www.threecoolcats-festival.de>

Der Umbau der Räume des Kinderbereichs würde die Erweiterung des Angebots zu Lernorten mit und ohne pädagogische Begleitung zum gemeinsamen peer-to-peer-Lernen oder digital unterstützter Wissensaneignung mit - bereits vorhandenen - Rechnern und WLAN.

Nicht zuletzt würde ein neues Schließkonzept und eine verbesserte Gastronomie erweiterte Öffnungszeiten ermöglichen. Geplante Open-Air Veranstaltungen im neuen Biergarten könnten darüber hinaus die weitere Öffnung des Hauses in den Stadtteil hinein unterstützen.

Die mögliche Verzahnung des Außengeländes mit Maßnahmen aus dem künftigen Fördergebiet Oberer Wöhrder See könnte zudem die Attraktivität der Einrichtung und des Außenareals weiter befördern.

SPD Stadtratsfraktion | Rathaus | 90403 Nürnberg

An den Oberbürgermeister
der Stadt Nürnberg
Dr. Ulrich Maly
Rathaus
90403 Nürnberg

I. Fr. Ref. IV

Referat IV

11. MRZ. 2019 ✓

II. Kuf. par. Fax

Weitergeleitet:

☐ m.d.B. um Rücksprache

☐ zur Kenntnis/z.w.V.

☐ zur Stellungnahme

☒ *KA - Vorlage*

für:

☐ Frist ☐ z.A.

☒ Kopien ☐ WV

III. Vw. De

Kultur A

18. FEB. 2019

IV

VI

X

Nürnberg, 18. Februar 2019
Brehm/Liberova

Sanierung des Loni-Übler-Hauses

Sehr geehrter Herr Oberbürgermeister,

das Loni-Übler-Haus leistet als Kulturladen seit vielen Jahrzehnten einen wertvollen Beitrag für die Stadtteil- und Kulturarbeit in Nürnberg. Das Haus wird von zahlreichen Gruppen aus der ganzen Stadt genutzt, bietet ein breites Kursangebot und ist ein beliebter Konzert- und Veranstaltungsort.

Die derzeitige bauliche und räumliche Situation entspricht den veränderten und gewachsenen Bedürfnissen der Nutzerinnen und Nutzer aber nur bedingt. So stammt beispielsweise der Küchenraum im Erdgeschoss noch aus der Zeit des Jugendwohnheims. Dort wird heute aber nicht gekocht, sondern Licht und Ton für die Veranstaltungen gesteuert und geregelt.

An anderen Stellen im Haus ließe sich durch eine entsprechende Raumteilung und „Lärmschutz“ eine Mehrfachbelegung realisieren, die heute so nicht möglich ist. Auch die wunderbar gelegenen Außenflächen könnten noch deutlich besser genutzt und bespielt werden, wenn man die Bewirtschaftungsmöglichkeiten aus dem Haus heraus optimiert.

Vor diesem Hintergrund stellt die SPD-Stadtratsfraktion zur Behandlung im zuständigen Ausschuss folgenden

Antrag:

Die Verwaltung erarbeitet für das Loni-Übler-Haus ein Sanierungs- und Raumkonzept, das den veränderten Bedürfnissen vor Ort Rechnung trägt.

Mit freundlichen Grüßen

T. Brehm

Thorsten Brehm
stv. Fraktionsvorsitzender

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Bericht

Betreff:

Sachstand "Virtueller BCN" - Umsetzung und Verstetigung

Anlagen:

Bericht "Virtueller BCN"

Kostenplanung | Virtueller BCN

Bericht:

Am 26.06.2019 hat der Stadtrat das Konzept "Digitale Stadtverwaltung" mit den darin identifizierten Handlungsfeldern beschlossen. Diese sind integraler Bestandteil der Digitalisierungsstrategie "Virtueller BCN". Bereits seit 2017 verfolgt der Bildungscampus Nürnberg (BCN) die Digitalisierungsstrategie "Virtueller BCN". Der BCN legte dem Kulturausschuss mit den Berichten am 07.07.2017 und 06.07.2018 die ganzheitliche Digitalisierungsstrategie BCN dar. Der nun vorliegende Bericht beschreibt zum einen den Umsetzungs- und Planungsstand, aber auch die finanziellen und organisatorischen Herausforderungen der Digitalisierung als Daueraufgabe für den Bildungscampus Nürnberg.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☒ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?
 (mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt,
 ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

- ☐ Ja
☒ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
 Grobe Kosten siehe Vorlage. Die Möglichkeiten des BCN und die über das vorhandene Budget benötigten Finanzmittel sind anhand eines Stufenplans mit Stk zu klären und zum jeweiligen Haushalt anzumelden

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☒ Nein (→ weiter bei 3.)
☐ Ja
☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans
☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)
☒ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☒ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
 Die generellen Inhalte "Virtueller BCN" inkl. der dargestellten notwendigen Stellenkapazitäten sind DIP bekannt. Sie werden in das Schaffungsverfahren zum Haushalt 2021 erneut eingebracht.

3. Diversity-Relevanz:

- ☒ Nein
☐ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
 Digitale Angebote kommen allen Bevölkerungsgruppen gleichermaßen zu Gute.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

- ☐ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☐
☐
☐

Sachstand „Virtueller BCN“ – Umsetzung und Verstetigung

1. Ausgangslage

Am 26.06.2019 hat der Stadtrat das Konzept „Digitale Stadtverwaltung“ beschlossen. Die darin identifizierten Handlungsfelder Umgang mit Veränderungen, Kundenperspektive, Mitarbeitende und Führungskräfte, IT-Infrastruktur und Prozess- und Organisationsmanagement sind bereits integraler Bestandteil der Digitalisierungsstrategie „Virtueller BCN“.

Seit 2017 verfolgt der Bildungscampus Nürnberg (BCN) eine Digitalisierungsstrategie, die Schritt für Schritt in die Umsetzung gebracht wurde. In einer ersten Stufe stand der Aufbau zeitgemäßer Angebote im Fokus (Bericht Kulturausschuss 07.07.2017). In der zweiten Stufe, Bericht vom 06.07.2018, wurde die gesamte Organisation in die Betrachtung einbezogen.

Der Bildungscampus verfolgt die Ziele der Digitalisierungsstrategie der Stadtverwaltung und setzt diese um. Wir nutzen die Chancen der Digitalisierung, um auf Kundenbedarfe zu reagieren und unsere Dienstleistungen kundenfreundlich zu gestalten. Gleichzeitig begleiten wir die Nürnbergerinnen und Nürnberger bei der digitalen Transformation.

Im Folgenden geht es darum, aufzuzeigen, wie der Umsetzungsstand ist und welche nächsten Schritte und Rahmenbedingungen notwendig sind, um die Digitalisierungsstrategie des BCN in den nächsten Jahren kontinuierlich, nachhaltig und erfolgreich zu gestalten. „Für eine positive Entwicklung der Digitalisierung unserer Stadtgesellschaft ist eine digitale Transformation der Stadtverwaltung mit ihren vielfältigen Aufgaben Voraussetzung und Herausforderung zugleich.“¹

2. „Virtueller BCN“ – aktueller Stand und Perspektiven

Der **BCN** befindet sich mit seiner Digitalisierungsstrategie in der Umsetzung einer Reihe von Vorhaben, für die er seit Sommer 2017 Ressourcen erhalten hat. Durch Umstrukturierungen bei Personal und Finanzen, Anpassung von Prozessen sowie den Übertrag von Finanzmitteln aus Haushaltsüberschüssen konnten Investitionen getätigt und Schritte unternommen werden, die in einigen Bereichen bereits erste Erfolge zeigen (bspw. Kommunikationskonzept südpunkt). Durch die Stellenschaffungen 2019 ff. können in einigen Bereichen nun weitere Bausteine der Strategie umgesetzt werden (Digitalisierung Bestände Historisch-Wissenschaftliche Bibliothek und Digitale Kundenkommunikation). Hier können noch keine Aussagen zur Wirkung getroffen werden. In anderen Bereichen konnte aufgrund fehlender Mittel und Personal kaum oder keine Fortschritte erzielt werden (bspw. digitale Grundbildung und MINT). Grundsätzlich stellt sich für den BCN die Herausforderung der Finanzierung von dringend notwendigen Investitionen, die die Einrichtung auf den aktuellen Stand der technischen Entwicklung bringen (bspw. zeitgemäße Ausstattung von Kursräumen und Bibliotheksräumen) und gleichzeitig zukunftssicher machen (Kompetenzentwicklung Mitarbeitende, Innovationsscouting).

Grundsätzlich ist die Anpassung der Infrastruktur an den technischen Fortschritt finanziell eine Daueraufgabe, ebenso wie die permanente Weiterqualifizierung der Mitarbeitenden und die Überprüfung und Anpassung von Strukturen und Prozessen.

Die Rolle von öffentlichen Bibliotheken ändert sich mit zunehmender Digitalisierung und wachsender Konkurrenz kommerzieller Medienanbieter massiv. Der veränderten Bedeutung des (klassischen) Medienangebotes und einem geänderten Mediennutzungsverhalten der

¹ digital.stadt.nürnberg. Konzept für eine digitale Stadtverwaltung. Amt für Digitalisierung, IT und Prozessorganisation. S. 5.

Kundinnen und Kunden steht die wachsende Bedeutung neuer Service- und Dienstleistungsangebote öffentlicher Bibliotheken gegenüber. Dabei kommt der Bibliothek als realer, kommerzfreier Ort mit hoher Aufenthaltsqualität eine immer größer werdende Bedeutung zu.

Auch in der **Stadtbibliothek im Bildungscampus** Nürnberg sind diese Veränderungen seit einigen Jahren deutlich wahrnehmbar. Die Entleiher physischer Medien geht kontinuierlich zurück, während die Anzahl der Besuche relativ konstant bleibt²; die zu beobachtende Nutzung der Bibliothek als offener Lern- und Erfahrungsraum wird weiter zunehmen. Deshalb muss die Stadtbibliothek Nürnberg als inspirierender Lern- und Erfahrungsraum weiterentwickelt werden.

Einrichtungen der Erwachsenenbildung wie das **Bildungszentrum im Bildungscampus** Nürnberg stehen vor vielfältigen Aufgaben bei der digitalen Transformation. Eine Didaktik, die digitale Medien einbezieht, nutzt die Potentiale der Digitalisierung, um den Lernerfolg zu verbessern. Kundinnen und Kunden erwarten von einer auf dem Weiterbildungsmarkt agierenden Einrichtung, dass sie alle Potentiale für Gelingendes Lernen ausschöpft. Gerade auch zur Gewinnung jüngerer Zielgruppen ist eine zeitgemäße technische Ausstattung und Didaktik unabdingbar.

Darüber hinaus sieht es der Bildungscampus als Auftrag, Menschen Medienkompetenz als Grundkompetenz zu vermitteln³, um neue Formen von Ausgrenzungen („digital divide“) zu verhindern und Teilhabe zu ermöglichen. Die technische Ausstattung der Räume spielt eine zentrale Rolle, um diese Ziele zu erreichen. Auch der kritische Umgang mit diesen Veränderungsprozessen gehört zu diesem Auftrag. Die Infrastruktur sowie die damit zusammenhängenden Prozesse bieten dabei den technisch-strukturellen Rahmen.

3. Aktueller Stand Digitale Leistungen und inhaltliche Weiterentwicklung der BCN-Angebote

3.1. „Digitalstrategie Erweiterte Lernwelten“ BZ

Die Pilotphase zur Nutzung der vhs.cloud als Lernmanagement-System wurde im Juli 2019 evaluiert und abgeschlossen. Auf dieser Basis und mit den Erfahrungen aus einem Vorgängerprojekt zur digitalen Anreicherung von Präsenzsprachkursen wurde unter Einbezug der BZ-Fachteams eine „**Digitalstrategie Erweiterte Lernwelten**“ entwickelt, die das digitale Lehren und Lernen koordiniert und in einen didaktischen Kontext setzt und am Ende eine Effizienzdividende für die Teilnehmenden bieten soll.⁴ Ziel ist es, das Angebot digitaler und digital angereicherter Kursformate am BZ zu steigern. Diese Strategie bildet auch die Grundlage, um auf Basis der Digitalstrategie von DIP Prozesse, IT-Strukturen und Personalkapazitäten systemisch und systematisch zu betrachten. Dazu untersucht das BZ gerade in einem Projekt mit DIP die dazugehörigen Prozesse, um durch Optimierung und unter Umständen Automatisierung von Prozessen (z.B. Anmeldeprozesse, standardisierte

² Vom Effekt, der durch die Wiedereinführung der Jahresgebühr verursacht wurde, einmal abgesehen.

³ Bundesministerium für Arbeit und Soziales/ Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hg.): Nationale Weiterbildungsstrategie, 2019, verfügbar unter https://www.bmbf.de/files/NWS_Strategiepapier_barrierefrei_DE.pdf

⁴ Muuß-Merholz, Jöran (2019): Der große Verstärker. Spaltet die Digitalisierung die Bildungswelt. In: APuZ 69. Jahrgang (27-28), S. 4–10. S. 10.

Planungsprozesse) ein maximal kundenfreundliches Angebot mit hohem Mehrwert zu gestalten. Es ist bereits abzusehen, dass für die Unterstützung eine „Servicestelle Erweiterte Lernwelten“ am BZ etabliert werden muss, die zunächst durch eine Umschichtung von vorhandenen Personalkapazitäten organisiert werden muss.

Ein wichtiges Element, um digital angereicherte Kursformate erfolgreich umzusetzen, ist die zeitgemäße Ausstattung der Kursräume, die digitale Angebote und digital unterstütztes Lernen überhaupt erst ermöglicht. Die Ausstattung mit WLAN, digitalen Tafeln, einem Tonsystem, Dokumentenkamera bilden die Standardausstattung eines zeitgemäßen Kursraums. Das BZ ist bemüht, neue Räume entsprechend auszustatten und sukzessive bestehende Kursräume nachzurüsten.

Insgesamt besteht für die Kursraumausstattung (ohne WLAN) ein langfristiger Finanzbedarf von ca. 1.114.000 €.

3.2. Digitale Grundbildung/MINT

Für diese beiden Elemente der Digitalisierungsstrategie halten wir weiterhin am vorgelegten Konzept 2018 fest. Die Realisierung der beantragten Personalkapazitäten konnten bislang noch nicht erzielt werden. Eine Implementierung von Angeboten ist mit den vorhandenen Möglichkeiten derzeit nicht zu stemmen.

Der Megatrend Digitalisierung fordert Anpassungen für alle Bürgerinnen und Bürger. Die Digitalisierung hat das Potential, eine Spaltung der Gesellschaft zu vergrößern, sei es durch die unterschiedlichen Zugangsmöglichkeiten, die Kompetenzen im Umgang mit der Technologie, aber auch durch die Veränderung von Kommunikationsverhalten und (kritischem) Umgang mit Informationen. Der Auftrag, die Teilhabe von Nürnbergerinnen und Nürnbergern an der Gesellschaft zu unterstützen, beinhaltet deshalb aus unserer Sicht auch, Menschen durch **digitale Grundbildung** im Umgang mit digitalen Medien zu stärken.

Digitale Bildung bedeutet nicht nur das Lernen mit digitalen Medien, sondern bedeutet neben der Vermittlung multimedialer Kompetenzen, die Menschen hinsichtlich Wahrheitsbezug, Transparenz und Willen zum Dialog fortzubilden. Neben technischen Fähigkeiten bedarf es eines „publizistischen Wertegerüsts“, der Kenntnis der Funktionsweise von Propaganda und Macht im Internet.⁵ Wir sehen deshalb digitale Grundbildung als wesentlichen Baustein einer Digitalstrategie für den Bildungscampus Nürnberg.

Thematische Schwerpunkte einer digitalen Grundbildung sind: Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Informations-, Daten- und Medienkompetenz, Betriebssysteme und Standard-Anwendungen, Mediengestaltung, digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit und Datenschutz, technische Problemlösungen, computational thinking. Digitale Grundbildung wird in den nächsten Jahren ein wichtiger Baustein der Erwachsenenbildung sein.

Angesprochen werden sollen hier nicht nur ältere Bürgerinnen und Bürger, sondern auch junge Erwachsene, die zwar digital Natives sind, aber dennoch bislang keine Möglichkeiten hatten, die oben genannten Kompetenzen zu erwerben. Hierzu müssen methodisch, didaktisch und inhaltlich neue Konzepte und Angebote entwickelt werden, die den Nürnbergerinnen und Nürnbergern die Teilhabe ermöglichen. Im BCN/BZ soll dafür **1 VK**

⁵ vgl. Pörksen (u.a. 2018): Der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen spricht von der „Utopie einer redaktionellen Gesellschaft“, in der vor dem Hintergrund, dass im Internet alle zu Sendern werden (können), die Maßstäbe eines guten Journalismus für jedermann gelten.

Programmmanagementkapazität eingesetzt werden, die fachteamübergreifend zielgruppenorientierte Angebote erarbeitet und zudem die Kolleginnen und Kollegen beim digitalen Wandel unterstützt. So wird der Bereich Grundbildung des BCN/BZ zukunftsfähig. BCN bemüht sich zunächst über eine Projektförderung einen Anschub für diesen Bereich zu erreichen.

Die zunehmende digitale Durchdringung der Gesellschaft und des täglichen Lebens erfordern zukünftig verstärkte Kenntnisse und Fähigkeiten im **MINT-Bereich** für nahezu jeden, wobei die Anforderungen in den Bereichen I wie Informatik und T wie Technik klarer ins Auge springen als bei den Aspekten M wie Mathematik und N wie Naturwissenschaften. Aber auch hier stellen eine immer technischer geprägte Umgebung und die Notwendigkeit der Einordnung von Fakten, nicht belegbaren Behauptungen und „alternativen Wahrheiten“ höhere Anforderungen an das Urteilsvermögen und die Bildung jedes Einzelnen. Der BCN will diesem Trend und der Beschäftigung mit dem Thema Zukunft, wie es sich auch durch die Dependence des Deutschen Museums in Nürnberg manifestiert, durch einen Neuaufbau und eine zahlenmäßige Verstärkung der Angebote im MINT-Bereich Rechnung tragen. Dazu sind jedoch zusätzliche personelle Ressourcen notwendig. In einem ersten Schritt konnte durch Bündelung und Verschieben bisheriger Aufgaben und zusätzlicher Kapazität ein MINT-Zusatzangebot realisiert werden. Im 1. Halbjahr 2019 wurden sechs MINT-Veranstaltungen durchgeführt. Für einen Ausbau und Verstetigung des Angebots werden zusätzlich **1 VK Programmmanagement- und 0,5 VK Verwaltungskapazität** benötigt. Ein stufenweiser Ausbau, der sich am Erfolg der Angebote orientiert, könnte nach einer Konsolidierungsphase erfolgen, für die ggf. eine weitere Kursplaner/in Stelle erforderlich wäre. Diese werden erneut in das reguläre Schaffungsverfahren (zum Haushalt 2021) eingebracht.

3.3. Stadtbibliothek

BCN/StB betreibt weiterhin die Ausweitung des **digitalen Bestandsangebots** und reagiert damit auf sich ändernde Nutzungsgewohnheiten der Kundinnen und Kunden. Im Rahmen des Strategieprozesses der Bibliothek wurden nachstehende Bestandsbereiche definiert, die laufend systematisch auf neue Angebote hin geprüft und getestet werden. Je nach Bedarf und verfügbaren Mitteln werden aus dem Erwerbungssetat der Bibliothek weitere Angebote lizenziert.

Der Etat für digitale Angebote beträgt im Jahr 2019 100.263 EUR und macht damit 14 % des gesamten Erwerbungssetats (702.795 EUR) aus. Damit liegt StB prozentual verglichen mit anderen Großstadtbibliotheken im Durchschnitt bei allerdings deutlich geringerem Gesamtmedienetat.

3.3.1. eBook-Portale

Das Onleihe-Portal ist seit 6 Jahren im Einsatz mit stetig wachsenden Ausleih- und Nutzerzahlen. Eventuell Ausbau in den kommenden Jahren im Bereich fremdsprachiger eMedien.

3.3.2. Presse- und Fachdatenbanken

Das aktuell verfügbare Munzinger Portal bietet Zugang zu mehreren Online-Datenbanken: Personen, Länder, Chronik, Gedenktage, Sport, Pop, Literatur-Lexikas und Filmkritiken.

Die Lizenzierung weiterer ausgewählter kostenpflichtiger Online-Quellen wie Presse-, Zeitschriften- und Volltextdatenbanken soll im Zuge der Einführung des Rechercheportals DigiBib zum Ende des Jahres 2019 erfolgen.

3.3.3. Rechercheportal DigiBib

Nürnberg hat als Großstadtbibliothek eine besondere Verantwortung für die Literaturversorgung in der Metropolregion. Durch die Einbindung der Bibliothekskataloge der umliegenden Bibliotheken im Rechercheportal DigiBib kann sie dieser überregionalen Funktion gerecht werden. Dies bietet einen erheblichen Mehrwert dahingehend, dass nur ein einziges Mal eine Suchanfrage in dem Portal gestellt werden muss, statt sich zimal mit derselben Rechercheanfrage in verschiedene Bibliothekskataloge bzw. -websites einzuloggen. In Zeiten von Internetsuchmaschinen sind diese parallel geführten und aufwendigen Recherchen in mehreren Bibliotheks- und Verbundkatalogen zunehmend schwer zu vermitteln.

Die Stadtbibliothek Nürnberg hat sich daher zum Ziel gesetzt, bis Ende 2019 die DigiBib als Rechercheportal und als Zugang zu fachlichen Informationen und Online-Quellen (inkl. lokaler Bibliothekskataloge) zu implementieren. Den Kundinnen und Kunden werden beste Rechercheergebnisse ermöglicht und dem Auskunftspersonal unnötiger Rechercheaufwand weitgehend erspart.

3.3.4. Musik- und Filmdatenbanken/-Portale

Mit freegal Music bietet die Stadtbibliothek Nürnberg seit Januar 2018 einen Musikstreaming-Dienst rein für Bibliotheken der amerikanischen Firma „Library Ideas“ an.

Freegal Music bietet aktuell eine Auswahl von über 15 Millionen Musiktitel und über 40.000 Musikvideos zum online streamen und downloaden an. Der Kunde kann dabei mit einem gültigen Bibliotheksausweis drei Stunden am Tag Musik hören und drei Titel pro Woche herunterladen.

Das Filmstreaming-Portal filmfriend wurde getestet und bewertet. Es wird mittlerweile in vielen anderen Bibliotheken angeboten und verzeichnet eine gute Nutzung.

3.3.5. Digitale Leseförderung

Zur Ergänzung der bibliothekspädagogischen Veranstaltungen in den Bibliotheken wurden Formate entwickelt, die vor allem mit Tablets arbeiten und den Kindern im Klassenverband eine interaktive Aneignung des Lernraumes Bibliothek ermöglichen (QR-Code-Rally). In Bibliothekseinführungen wurden alle Arten von Informationsträgern integriert, um die Bibliothek als „hybride Welt“ sichtbar zu machen. In mehrstufigen Konzepten haben die Digitalen Medien einen eigenen Platz („Medienforscher“). Beim Thema Vorlesen ist die Verwendung der Datenbank „onilo“ etabliert, ebenso wie digital zugängliche Bilderbuchkinos. Neu ins Veranstaltungsportfolio aufgenommen wurden die „Kreativlinien“ von „Tonie“ und „Bookii“. Neben dem Einsatz der neuen Formate bei der Stadtbibliothek ist es eine wichtige Aufgabe, einen Überblick über Medien und Einsatzmöglichkeiten an unsere Partner in der Bildungslandschaft und an die Eltern zu vermitteln. Deshalb werden Fortbildungen zum Thema „Digitale Leseförderung“ und „Leseförderung in der Familie“ mehrmals im Jahr angeboten. Diese werden von der Lesebeauftragten durchgeführt, ebenso Veranstaltungen, die in der Schule durchgeführt werden und alle Formen der Vermittlung und Leseförderung umfassen.

3.3.6 Lernplattformen/eLearning Anbieter

StB bietet derzeit keinen Zugriff auf eLearning-Kurse oder Materialien. Hier soll in Abstimmung mit dem BZ im Rahmen der „Digitalstrategie Erweiterte Lernwelten“ nach Möglichkeiten gesucht werden, wie Bibliotheks- und BZ-Kunden gleichermaßen bedient werden können.

3.3.7. Hybride Bibliothek – Geräte, Material und ÖA

Für alle bestehenden und neuen digitalen Angebote ist im Sinne einer hybriden Bibliothek immer mitzudenken, wie diese Angebote auch im physischen Raum beworben und vermittelt werden. Entsprechende Schulungskonzepte, Räume mit moderner technischer Ausstattung und Kosten für Werbemaßnahmen sind dabei zu berücksichtigen.

3.4. Die Stadtbibliothek Nürnberg als Lern- und Erfahrungsraum

Der „Lern- und Erfahrungsraum Bibliothek“ macht Angebote, die zum einen dem sich ändernden Mediennutzungsverhalten der Kunden Rechnung tragen (digitale Medien, s. *Abschnitt „Digitale Bestandsangebote“*) und stellt zum anderen Erfahrungsräume (Raumqualität) zur Verfügung, in denen Bürgerinnen und Bürger Möglichkeiten zur Selbst-, Welt- und Alltagsorientierung finden. Dies reicht von kulturellen Freizeitangeboten, selbstgesteuertem Lernen, dem Erwerb von Lernkompetenzen bis hin zu konkreten Kursangeboten zum Kompetenzerwerb (vgl. auch 3.2 Digitale Grundbildung/MINT). Der Bildungscampus bietet hinsichtlich der sich wandelnden Rolle öffentlicher Bibliotheken hervorragende Möglichkeiten, Angebote zu gestalten, die den sich ändernden Aufgaben von Bibliotheken gerecht werden. Die Kooperation mit dem Bildungszentrum ist wichtig, um die dort vorhandenen pädagogischen Erfahrungen in bestehende und neu zu entwickelnde Angebote, wie Makerspaces und Lernen-Lernen-Angebote, zu integrieren. Die Angebote müssen dabei zwingend über das reine Zur-Verfügung-Stellen von Nutzungsoptionen hinausgehen und in einem Angebotsmanagement⁶ vermittelt und ständig weiter entwickelt werden.⁷

Dabei ist die Bibliothek als Ganzes als ein offener Lern- und Erfahrungsraum zu definieren. Die Kunden können sowohl die Räume und die Infrastruktur der Bibliothek nutzen, als auch an einem der zahlreichen (innovativen) Veranstaltungsangebote teilnehmen. Für die Realisierung sind räumliche Flexibilität, sowie eine entsprechende technische Ausstattung, die den individuellen Bedürfnissen gerecht wird, entscheidend.

Die Realisierung der Stadtbibliothek als moderner Lern- und Erfahrungsraum wird in verschiedenen Stufen erfolgen:

Die klingende Etage

Die Musikbibliothek – die zweitgrößte in Bayern - wird sich zukünftig als Erfahrungsraum etablieren und einen niedrigschwelligen, vielfältigen Zugang zur Musik ermöglichen.

⁶ D.h.: Beständige Überprüfung und ggf. Anpassung des Angebots auf seine Markttauglichkeit und Wirtschaftlichkeit, ggf. Weiterentwicklung oder Einstellung. Ebenso ist immer der Abgleich mit dem Gesamtprogramm BCN im Blick zu behalten

⁷ siehe dazu: Selbst gesteuertes Lernen in der Bibliothek. Methodisch-didaktisches Rahmenkonzept zur Unterstützung Selbstgesteuertes Lernen in der Stadt- und Regionalbibliothek Cottbus – ein Erfahrungsbericht. In: Das Themennetz „Neue Lernwelten“ im Rahmen des Programms Lernende Regionen (Hg.): Lernen neu denken. Lernzentren in den lernenden Regionen. S. 20 – 25.

Mit einem neuen Konzept werden nicht nur bisherige Kunden angesprochen, sondern auch neue Zielgruppen wie Kinder, Senioren und „Wiedereinsteiger“ sollen gewonnen werden

Neben bereits etablierten Formaten und Kooperationen, wie den Mittagskonzerten mit dem Internationalen Kammermusikfestival, sind u.a. folgende neue Angebote geplant:

- Eine Vinyl-Bar, an der man seine eigenen Schallplatten digitalisieren kann.
- Ein Komponier-PC mit Spezialsoftware für Notensatz, Audibearbeitung, Musiktheorie. Mit entsprechender Peripherie (Scanner) können Noten eingescannt und nachbearbeitet werden (z.B. transponiert). Audibearbeitung ist der Folgeschritt nach der Digitalisierung der Schallplatten oder anderer Tonerzeugnisse.
- Ein (digitales) Klangstudio mit typischen Bandinstrumenten in der E-Variante, also E-Bass, E-Gitarre, E-Schlagzeug, E-Piano. Über Funkkopfhörer kann es für die Bandmitglieder auch mal lauter werden, ohne dass die Umgebung gestört wird.
- Im Eingangsbereich soll eine „Tribüne“ entstehen, die für kleinere Vorträge, Einführungen und Aufführungen, sowie als Ort für oben genannte Angebote genutzt werden kann. Ein Bodenklavier vor der Tribüne schafft die Bühnensituation, dient als Besuchermagnet sowie dem spielerischen Zugang zu Musik und zur Aufführung.

Die „Klingende Etage“ soll ab Herbst 2019 umgesetzt werden und wird mit Fördermitteln der Zukunftsstiftung der Sparkasse finanziert.

Ein Makerspace für die Stadtbibliothek Zentrum

Durch Reduktion und Neuaufrüstung der Sachbuchbestände sollen im Erdgeschoss des Katharinenklosters ein Makerspace, ein PC-Pool und flexibel nutzbare Kunden(arbeits)plätze geschaffen werden. Voraussetzung hierfür ist die Sanierung des Katharinenklosters (Ende 2020/Anfang 2021).

Technische Angebote spielerisch erfahrbar zu machen, ist das Ziel eines Makerspaces. Die Stadtbibliothek will hier den Bereich MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft, Technik) verstärkt in den Blick rücken. Auch hierfür bietet sich eine vertiefte Kooperation mit dem Bildungszentrum an, das durch Mitarbeitende bzw. Kursleitende über das entsprechende (pädagogische) Knowhow verfügt, um die Angebote kompetent vermitteln zu können. Da die Bestandteile des Makerspace vielfältig sind und sich im Laufe der Zeit entwickeln oder ändern können, soll hierzu zu einem späteren Zeitpunkt im Kulturausschuss berichtet werden.

Wichtig ist - im Sinne einer hybriden Bibliothek - immer der Zusammenhang zwischen digital und analog, d.h. digitale Angebote sind nie isoliert, sondern immer im Kontext zu den physischen (Medien)-Angeboten bzw. zum realen Raum zu sehen.

3.5. Aufbau einer Virtuellen Schatzkammer – Digitalisierung schriftlichen Kulturguts der Historisch-Wissenschaftlichen Stadtbibliothek:

Am Aufbau einer Virtuellen Schatzkammer zur Präsentation des in der Stadtbibliothek aufbewahrten einmaligen schriftlichen Kulturguts wird intensiv gearbeitet: Nach einer Marktsichtung wird derzeit in Abstimmung mit dem Beschaffungsmanagement die Anschaffung der benötigten Software vorbereitet. Von den beantragten 2,25 Vollkraftstellen wurden der Stadtbibliothek aus dem Digitalisierungspool 1,25 Vollkraftstellen ab dem Haushalt 2020 zugewiesen werden. Ziel ist es, zum 650jährigen Bestehen der Stadtbibliothek im Dezember 2020 die Virtuelle Schatzkammer mit einem ersten Angebot

öffentlich zugänglich zu machen. Deswegen ist geplant, die fehlende Personalkapazität im Umfang einer Vollkraftstelle für 2020 budgetfinanziert zu ermöglichen.

4. Personal und Führungsverständnis

In 2018/2019 wurden handlungsorientierte Führungsleitlinien in einem partizipativen Prozess (Mitarbeitende und Führungskräfte) erarbeitet. Die Führungsleitlinien geben sowohl den Mitarbeitenden als auch den Führungskräften Orientierung. Schwerpunkte für die Führungskräftefortbildung lassen sich ableiten. Im Juni 2019 fand der diesjährige Führungskräfte-Workshop statt. Schwerpunkte dabei waren: Reflexion und Praxistransfer der BCN-Führungsleitlinien, Kennenlernen moderativer Führungsmethoden. Der Führungskräfte-Workshop soll weiterhin jährlich mit einem Schwerpunktthema stattfinden. Die interne Mitarbeiterfortbildung für 2019 konzentriert sich auf Themen der Digitalisierung (Datenschutz, Windows Tools, Umgang mit technischen Geräten, Suchmaschinenoptimierung, Umgang mit dem BCN-WIKI). Um die Mitarbeitenden weiter zu entwickeln und die Organisation damit zukunftsfähig zu halten, wird der BCN in den nächsten Jahren vermehrt Fortbildungen zum Kompetenzerwerb im Umgang mit der Digitalisierung anbieten. Kompetenzprofile der Mitarbeitenden können eine passgenaue Entwicklung von digitalen Kompetenzen von Mitarbeitenden unterstützen.

5. Prozess- und Organisationsmanagement, (Kunden-)Kommunikation

5.1. Digitale Kundenkommunikation

2018 hat BCN ein digitales Reifegradmodells für die Monomarken BZ und StB entwickelt, das die Veränderungen in der Digitalisierungsstrategie sichtbar macht:

BZ Reifegrad 2018 bei 11,8 %, StB Reifegrad bei 8,3 %

BZ-Reifegrad 2019 bei 25,1 %, StB Reifegrad bei 9,9 %

Basierend auf dem Modell wurden die Instrumente digitaler Kundenkommunikation festgelegt, die im Konzept 2018 vorgestellt wurden. Die aus dem Digitalisierungspool zugewiesenen Stellen für die digitale Kundenkommunikation sind in der Besetzungsverfahren, das Konzept ist in der Umsetzung. Erste Maßnahmen wie das digitale Marketing für den südpunkt und Marketingkampagnen für Zielgruppen wurden mit gutem Erfolg getestet. Weitere Bausteine wie das Social Media Marketing, die Suchmaschinenoptimierung, die Nutzbarkeit der Webseiten von BZ und StB sowie die anstehende Einführung einer neuen Webseite für das BZ mit Kundenlogin und Kursleiterdatenbank wurden bzw. werden umgesetzt. Die weiteren Schritte für 2019/2020 sind geplant. Eine Wirkung des Gesamtkonzepts ist jedoch erst mit Umsetzung weiterer Bausteine und der Besetzung der Stellen absehbar und im Moment noch nicht einzuschätzen.

5.2. Ideen- und Innovationsmanagement

Das Konzept sieht vor, bottom-up-Ideen und –Innovationen besser zu nutzen und im Rahmen des Strategie- und Zielvereinbarungsprozesses des BCN aufzunehmen, zu diskutieren und auszuarbeiten, so Ideen/Innovationen strategieunterstützend sind.

Das Konzept sieht einen dreistufigen Prozess von Ideengenerierung, Ideenbewertung und Ideenrealisierung vor und berücksichtigt dabei die Rollen/Funktionen von Führungskräften und Mitarbeitenden im BCN sowie den Strategie- und Zielvereinbarungsprozess.

Seit Juli 2019 wird das Konzept schrittweise durch die Innovationsgruppe „Virtueller BCN“ als 1. Testgruppe umgesetzt und erprobt. Parallel dazu werden Instrumente/Methoden des Ideen- und Innovationsmanagements erarbeitet, erprobt und operationalisiert.

Ab Mitte 2020 werden voraussichtlich zwei weitere Testgruppen das Konzept erproben. Ende 2020 wird die Erprobungsphase evaluiert.

5.3. Agile Methoden

Um Transformationsprozesse im Rahmen der Digitalisierung bewältigen zu können, Entscheidungen schneller herbeizuführen und schwerfällige Planungen aufzubrechen, müssen Organisationen agil sein. Je schneller und dynamischer sie sich ihrer Umwelt anpassen, desto erfolgreicher sind sie. Agile Tools können in vielfältiger Weise eingesetzt werden: Zur Strategieentwicklung, zur Schaffung kundenzentrierter Organisationsstrukturen, zur Implementierung agiler Prozesse, in Führungskräftebildungen, als HR-Instrumente, im Ideen- und Innovationsmanagement. 2019 wurden daher mehrere Mitarbeitende in „agiler Methodeneinsatz“ weitergebildet. Der BCN erprobt und testiert den Einsatz von agilen Methoden ab 2020 in Projekten, in der Mitarbeiterfortbildung und im Ideen- und Innovationsmanagement.

5.4. Einführung WIKI

Im Herbst/Winter 2019 wird das BCN-Wiki eingeführt. Ein Wiki eignet sich für alle Inhalte, die für einen größeren Personenkreis zugänglich und bearbeitbar sein müssen. Es ist eine strukturierte Informationssammlung, es ist web-basiert und über die gängigen Browser wie beispielsweise Mozilla Firefox, Google Chrome und Microsoft Internet Explorer erreichbar. Verschiedene Autoren können damit standortunabhängig, aber dennoch zentral auf einer gemeinsamen Plattform an einem Inhalt arbeiten. Wikis setzen auf das Prinzip der Zusammenarbeit. Jede/r MitarbeiterIn kann schreiben, ohne Experte zu sein. Jede/r MitarbeiterIn darf mitarbeiten. Das Tool ist einfach erlernbar und bedienbar. Das BCN-Wiki ist eine sinnvolle Ergänzung zu einer gut organisierten Datenablage - Wissen wird nicht nur dokumentiert und verwaltet, sondern kontinuierlich weiterentwickelt. Es stellt vorhandenes Wissen gut auffindbar und leicht aktualisierbar zur Verfügung. Es eignet sich hervorragend zur Zusammenarbeit durch die Möglichkeit des Kommentierens, des Bloggens. Es kann für das Ideenmanagement genutzt werden – Ideen sammeln, diskutieren und weiterentwickeln. Es kann für Informationen zum Kundengeschäft genutzt werden und bietet so schnellen Zugang zu wichtigen und aktuellen Informationen (FAQs, Checklisten, ...). Zudem bietet es eine Plattform für alle wichtigen Informationen, z.B. der BCN-Direktion, aus der Verwaltung, aus den Teams und Arbeitsbereiche für Projektgruppen und Abteilungen.

Das BCN-Wiki wird in 9/2019 in der Produktivumgebung bereitgestellt; Pilotgruppen werden geschult und eine Grundstruktur für das BCN-Wiki sowie Wiki-Regeln erarbeitet. Daran anschließend werden erste Wiki-Inhalte eingepflegt und nach und nach weitere Mitarbeitende geschult. Parallel dazu werden erste Schlüsse aus der Einführungsphase gezogen um entsprechend Änderungen an Struktur und Workflow vorzunehmen.

Die Pilotphase zur Nutzung des BCN-Wikis als kollaboratives Arbeitsinstrument wird Ende 2020 evaluiert.

5.5. WLAN, Software, Hardware und IT-Organisation im BCN

Das Planetarium verfügt seit Januar 2019 über WLAN.

Zwischenzeitlich wurden zwischen der Hausverwaltung Gewerbemuseumsplatz 2, DIP/IT, H und BCN die Anforderungen an ein WLAN und die weitere Vorgehensweise abgestimmt. Im Herbst 2019 sollen die Bedarfe der Mieter im Gebäude Gewerbemuseumsplatz 2 unter Einbeziehung des Denkmalschutzes zusammengeführt werden. Die Installation des WLAN ist für das Frühjahr 2020 geplant.

Für neue Standorte wird bereits bei der Planung die Anbindung an das WLAN berücksichtigt.

Im Zuge der städtischen Digitalisierungsstrategie gibt es bereits erste Projekte mit DIP/IT, um gemeinsam die Chancen von Prozessoptimierungen und von Automatisierung zu prüfen und umzusetzen.

2020 ist die Entwicklung eines Kundenfeedbacksystems geplant, ein kundenfreundlicher SMS-Benachrichtigungsservice steht kurz vor der Einführung genauso wie die Implementierung von Online-Bezahl- und Bestellmöglichkeiten für alle Bereiche des BCN. BCN prüft gegenwärtig, wie die vorhandene IT-Projektkapazität im BCN auf die umfassende Digitalisierung der Prozesse und die proaktive Nutzung der Chancen der Digitalisierung ausgelegt werden kann. Etwaige Bedarfe werden in das reguläre Schaffungsverfahren zum Haushalt 2021 eingebracht.

6. Fazit und Umsetzungsperspektiven

Der BCN setzt seit 2017 die Maßnahmen der Digitalisierungsstrategie konsequent und erfolgreich um. Die Planungen und deren Umsetzungsstände sind in Anlage 3 dargestellt. Erste Effekte zeigen sich, lassen sich aber auch aufgrund der kurzen Zeit noch nicht eindeutig den veränderten Strukturen zuordnen. Eine Reihe von Maßnahmen können durch die Dienststelle getragen werden. BCN nutzt dabei Chancen, Prozesse zu optimieren und zu automatisieren. Grundlegende zusätzliche Aufgaben müssen jedoch durch zusätzliche Ressourcen unterfüttert werden. Einige Aufgaben werden zu einer zusätzlichen finanziellen und organisatorischen Daueraufgabe für die Dienststelle. Dies ist notwendig, um den BCN zukunftssicher aufzustellen und zu verhindern, dass die Dienststelle der technischen Entwicklung weiter hinterherläuft und den Bedarfen der Bürgerinnen und Bürger nicht gerecht werden kann.

Hier eine grobe Aufstellung, was zum jetzigen Stand noch für den virtuellen BCN beschafft werden soll, aber nicht mehr durch das vorhandene Budget aus den HH-Resten gedeckt werden kann:

- Kursraumausstattung (digitales Whiteboard je Raum (121 Räume*), Dokumentenkamera für ca. 50 Räume) = $9.000 \text{ €} \cdot 121 \text{ Räume} + 500 \text{ €} \cdot 50 \text{ Räume} = 1.114.000 \text{ €}$ (ca.) Für die Umsetzung soll ein Stufenplan erarbeitet werden.
- Digitalisierung „Virtuelle Schatzkammer“ ca. 115.000 €
- iPad-Automat StB ca. 7.000 €
- WLAN Gewerbemuseumsplatz 2 ca. 700.000 €
- WLAN Großweidenmühlstr. (vorauss. ab Juli 2020, näheres ist noch nicht bekannt). Kosten derzeit noch nicht benennbar.

Gesamtsumme Stand 12.09.19: **1.936.000 €**

Planung und Umsetzungsstand "Virtueller BCN" (Änderungen vorbehalten)

Anlage 3

Zum Handlungsfeld "Kundenperspektive" des Konzeptes "Digitale Stadtverwaltung":				
Maßnahme	geplanter Umsetzungszeitraum	erforderliche Personalkapazität	Finanzausstattung (ggf. Angabe einer (Teil-) Finanzierungsmöglichkeit seitens BCN)	Umsetzungsstand
vhs.cloud	so früh wie möglich	Zunächst durch Umschichtung vorhandener Kapazitäten	dauerhafte Kosten vhs cloud ab 2020 Jahresgebühr : 75 EUR Kosten pro UE: 2 ct Im Rahmen des Pilotversuchs werden die Kosten weiter konkretisiert. Im Jahr 2018 wurden mehr als 130.000 UE (Unterrichtseinheiten) gehalten. Programmierkosten Schnittstelle ORBIS - vhs cloud	Prozessbetrachtung und -optimierung durch DIP und BCN
Ausstattung Kursräume	sukzessive ab Herbst 2019	keine	Kursraumausstattung (ohne WLAN) langfristig ca. 1.114.000 EUR, das heißt - 121 digitale Whiteboards a 9.000 EUR - 50 Dokumentenkameras a 500 EUR	Von den über 600 Kursräumen werden für 121 Räume Whiteboards benötigt. Derzeit wird ein Stufenplan erarbeitet und mit Stk abgestimmt.
Ausweitung des digitalen Bestandsangebotes	laufend	keine zusätzliche	Für 2019 100.263 EUR (entspricht 14 % des Medienetats (702.795 EUR)) Wird durch Anpassung des Medienetats an das Nutzungsverhalten bewältigt.	wird jährlich BCN-intern angepasst
eBook-Portale	bereits umgesetzt	keine zusätzliche	aus dem BCN-Budget finanziert	Geprüft wird eine Erweiterung in den nächsten Jahren im Bereich fremdsprachige eMedien.
Presse- und Fachdatenbanken	Erweiterte Lizenzierung zum Jahresende 2019	keine zusätzliche	Fachdatenbanken 19.000 EUR jährlich, Pressedatenbanken weitere 17.000 EUR jährlich, aus dem BCN-Budget finanziert	Umsetzungskonzept in Abstimmung
Rechercheportal Digi Bib	Implementierung bis Jahresende 2019	keine zusätzliche	ca. 10.000 EUR Einrichtung, Wartung jährlich 5.000 EUR, aus dem BCN-Budget finanziert	Vorbereitungen im Zeitplan
Musik- und Filmdatenbanken/-Portale	Musikstreaming bereits im Angebot, Filmstreaming bis Jahresende 2019 geplant	keine zusätzliche	Für Musikdatenbank ca. 18.000 EUR jährlich, aus dem BCN-Budget finanziert ca. 30.000 EUR für Filmdatenbank	Vorbereitungen im Zeitplan, Finanzierung Filmdatenbank noch offen
Digitale Leseförderung, Lernplattformen/ eLearning Anbieter	noch nicht terminiert	derzeit keine zusätzliche	kann noch nicht benannt werden	BCN-weite Angebote sollen geprüft werden
Hybride Bibliothek	in 2019	Anpassung vorhandener Personalkapazitäten an das zeitgemäße Anforderungsprofil, keine zusätzlichen	iPad-Ständer und iPad-Koffer für 20.000 EUR sind bereits beschafft, Finanzbedarf 5.000 EUR jährlich für Software und Wartung	Umsetzungskonzept für Pilotbetrieb in Abstimmung

Die klingende Etage	Herbst 2019	keine zusätzliche, Umschichtung vorhandener Personalkapazität ist erfolgt	Die neuen Angebote wie z.B. Vinyl-Bar, Komponier-PC etc. werden mit Fördermitteln der Zukunftsstiftung der Sparkasse finanziert. Der dauerhafte Finanzbedarf für dieses Angebot beläuft sich auf jährlich 6.000 EUR. Deckung aus BCN-Budget	Vorbereitungen laufen, planmäßige Umsetzung bis Herbst 2019
Makerspace bei StB	frühestens Anfang 2021	Ob Personalbedarf durch Umwidmung gedeckt werden kann, wird derzeit geprüft.	Investitionskosten ca. 100.000 EUR, etwaige Finanzierung durch Fördermittel (erst 2020/2021). Der dauerhafte Finanzbedarf für dieses Angebot wird auf jährlich 6.000 EUR geschätzt. Konkretisierung und Bericht erfolgt zu einem späteren Zeitpunkt.	Grobplanung
Virtuelle Schatzkammer	Dezember 2020 soll erstes Angebot zugänglich sein	1,25 VK aus Digitalisierungspool ab HH 2020, 1 VK Egr. 3 soll aus K2-Überschüssen ab 2020 finanziert werden	Einmalig Aufnahmetisch 100.000 EUR jährlich für Software und Wartung ca. 15.000 EUR ab 2020	Stellenausschreibung ist in Vorbereitung
Digitale Grundbildung	noch nicht terminiert	1 VK Programmmanager/in (wurde bisher nicht geschaffen)		Aus Ursprungskonzept "Virtueller BCN" noch offen. Wird zum nächstmöglichen Termin erneut in das Stellenschaffungsverfahren eingebracht. BCN bemüht sich zunächst um eine Projektförderung.
Ausbau und Verstärkung MINT	noch nicht terminiert	1 VK Programmmanager/in, 0,5 VK Verwaltungskapazität (wurde bisher nicht geschaffen)		Aus Ursprungskonzept "Virtueller BCN" noch offen. Wird zum nächstmöglichen Termin erneut in das Stellenschaffungsverfahren eingebracht.

Zum Handlungsfeld "Mitarbeitende und Führungskräfte" des Konzeptes "Digitale Stadtverwaltung":

Maßnahme	geplanter Umsetzungszeitraum	erforderliche Personalkapazität	Finanzausstattung (ggf. Angabe einer (Teil-)Finanzierungsmöglichkeit seitens BCN)	Umsetzungsstand
Personal und Führungsverständnis	fortlaufend	keine zusätzliche	Wird aus BCN-Budget gedeckt, bis 31.07.2019 hat der BCN in 862 Schulungsstunden 409 Teilnehmende fortgebildet. Für eigenorganisierte Mitarbeiterfortbildung werden in 2019 ca. 15.000 EUR aufgewendet.	fortlaufend
Digitale Kundenkommunikation	fortlaufend	aus Digitalisierungspool wurden 2 VK zur Verfügung gestellt	40.000 EUR einmalig Software und sonstige Dienstleistungen, ca. 55.000 EUR jährlich lt. Antrag für digitales Werbebudget	fortlaufend, die beiden Stellen aus dem Digitalisierungspool können hoffentlich bis spätestens Januar 2020 besetzt werden

Zum Handlungsfeld "Prozess- und Organisationsmanagement" des Konzeptes "Digitale Stadtverwaltung":

Maßnahme	geplanter Umsetzungszeitraum	erforderliche Personalkapazität	Finanzausstattung (ggf. Angabe einer (Teil-)Finanzierungsmöglichkeit seitens BCN)	Umsetzungsstand
Ideen- und Innovationsmanagement	2. Halbjahr 2020	keine zusätzliche	BCN-Budget	in Vorbereitung
Agile Methoden	fortlaufend	keine zusätzliche	BCN-Budget	in Vorbereitung
Einführung WIKI	fortlaufend	keine zusätzliche	BCN-Budget	in Vorbereitung

Zum Handlungsfeld "IT-Infrastruktur" des Konzeptes "Digitale Stadtverwaltung":

Maßnahme	geplanter Umsetzungszeitraum	erforderliche Personalkapazität	Finanzausstattung (ggf. Angabe einer (Teil-)Finanzierungsmöglichkeit seitens BCN)	Umsetzungsstand
WLAN	fortlaufend		für Gewerbemuseumsplatz 2 in 2020 ca. 700.000 EUR für Großweidenmühlstr. ab Juli 2020 Kosten noch nicht bezifferbar	Realisierung Gewerbemuseumsplatz 2 Frühjahr 2020 Großweidenmühlstr. Juli 2020 Bei neuen Standorten während der Planung
Kundenfeedbacksystem, SMS-Benachrichtigungsservice, Ausbau Online-Bezahl- und Bestellmöglichkeiten	ab 2020	Zum Haushalt 2020 wurden hierfür 0,75 VK beantragt, aufgrund der Auflagen des Doppelstellenplans mit geringen Erfolgsaussichten	noch nicht bezifferbar	Aufgrund der Auslastung der vorhandenen Ressourcen müssen dringende IT-Projekte verschoben werden.

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Gutachten
Stadtrat	23.10.2019	öffentlich	Beschluss-Auflage

Betreff:

Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg

Anlagen:

Entwurf_Honorarordnung_BZ_2020
Honorarordnung (aktuell)

Sachverhalt (kurz):

Die Fälligkeit der Honorare für Kursleitungen bei BCN/BZ soll zum 01.01.2020 für länger andauernde Veranstaltungen vom 5-wöchentlichen auf einen 4-wöchentlichen Rhythmus umgestellt werden. Die Anpassung soll im Hinblick auf turnusmäßig von den Kursleitungen zu erfüllende wirtschaftliche Verpflichtungen (Mietzahlungen etc.) erfolgen und somit einen Beitrag zum Erhalt der Wettbewerbsfähigkeit von BCN/BZ leisten. Ferner wurden die Voraussetzungen für höhere Honorarstufen (ohne inhaltliche Änderung) zur Klarstellung ausführlicher formuliert.

1. Finanzielle Auswirkungen:

☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

☒ Nein (→ weiter bei 2.)

☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?
(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt,
ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

- ☐ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☒ Nein (→ weiter bei 3.)
☐ Ja
☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans
☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)
☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:

- ☒ Nein
☐ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

- ☒ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☐
☐
☐

Gutachtenvorschlag:

Der Kulturausschuss begutachtet die Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg und empfiehlt dem Stadtrat, diese zu beschließen.

Beschlussvorschlag:

Entsprechend dem Gutachten des Kulturausschusses vom 11.10.2019 wird die Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg beschlossen.

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Gutachten
Stadtrat	23.10.2019	öffentlich	Beschluss-Auflage

Betreff:

Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg

Anlagen:

Entwurf_Honorarordnung_BZ_2020
Honorarordnung (aktuell)

Bisherige Beratung(en)	Datum	TOP
Kulturausschuss	11.10.2019	7

Sachverhalt (kurz):

Die Fälligkeit der Honorare für Kursleitungen bei BCN/BZ soll zum 01.01.2020 für länger andauernde Veranstaltungen vom 5-wöchentlichen auf einen 4-wöchentlichen Rhythmus umgestellt werden. Die Anpassung soll im Hinblick auf turnusmäßig von den Kursleitungen zu erfüllende wirtschaftliche Verpflichtungen (Mietzahlungen etc.) erfolgen und somit einen Beitrag zum Erhalt der Wettbewerbsfähigkeit von BCN/BZ leisten. Ferner wurden die Voraussetzungen für höhere Honorarstufen (ohne inhaltliche Änderung) zur Klarstellung ausführlicher formuliert.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

(→ weiter bei 2.)

- ☒ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?

(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt, ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

☐ Ja☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:☒ Nein (→ weiter bei 3.)☐ Ja☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt**2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt** (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)☐ Ja☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:☒ Nein☐ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

☒ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)

☐

☐

☐

Gutachtenvorschlag:

Der Kulturausschuss begutachtet die Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg und empfiehlt dem Stadtrat, diese zu beschließen.

Beschlussvorschlag:

Entsprechend dem Gutachten des Kulturausschusses vom 11.10.2019 wird die Änderung der Honorarordnung für Kursleiterinnen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg beschlossen.

Honorarordnung für Kursleiter/innen und Kursleiter am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg

1. Allgemeines

Die für das Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg (BZ) als freie Mitarbeiter/innen und Mitarbeiter tätigen Kursleiter/innen und Kursleiter (im Folgenden „Kursleitungen“) erhalten eine Vergütung nach den im Folgenden festgelegten Honorarsätzen. Das Honorar wird in einer Honorarvereinbarung schriftlich vereinbart.

Für die Teilnahme an Informationsveranstaltungen, Konferenzen und Fachsitzungen wird den Kursleitungen kein Honorar gezahlt.

Das Honorar wird den Kursleitungen grundsätzlich nach Veranstaltungsende überwiesen. Bei Veranstaltungen, die länger als fünf vier Wochen dauern, werden Abschläge im Rhythmus von fünf vier Wochen gezahlt. Darüber hinaus gehende Abschlagszahlungen werden nicht gewährt.

Die Kursleiter/innen Kursleitungen haben über ihre fachliche Qualifikation dem BZ einen Nachweis vorzulegen.

2. Honorarsätze

2.1. Honorare pro Unterrichtseinheit

Honorare werden grundsätzlich nach Unterrichtseinheiten gezahlt, wobei eine Unterrichtseinheit 45 Minuten umfasst. Es können auch anteilige Unterrichtseinheiten abgerechnet werden. Die Honorare nach Unterrichtseinheiten sind in folgende Stufen unterteilt:

2.1.1 Stufe 1

Das Honorar der Stufe 1 beträgt maximal 21 € pro Unterrichtseinheit. Es wird Kursleitungen mit anerkannter fachlicher Qualifikation, aber ohne Praxiserfahrung in der Erwachsenenbildung gewährt.

2.1.2 Stufe 2

Das Honorar der Stufe 2 beträgt 23 € pro Unterrichtseinheit. Es wird Kursleitungen mit

- anerkannter fachlicher Qualifikation,
- zusätzlichen andragogischen, didaktischen und methodischen Kenntnissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten, nachgewiesen durch die Teilnahme an mindestens zwei Grundlagenseminaren des BVVbw oder einer vergleichbaren Fort-/Ausbildung und
- angemessener Berufserfahrung, Praxiserfahrung oder Qualifikation in der Erwachsenenbildung, insbesondere einer Kursleitungstätigkeit von mindestens 4 Semestern oder Halbjahren beim Bildungszentrum Nürnberg, einer anderen Volkshochschule oder einer vergleichbaren Bildungseinrichtung gewährt.

2.1.3 Stufe 3

Das Honorar der Stufe 3 beträgt 26 € pro Unterrichtseinheit. Es kann Kursleitungen gewährt werden, die die Voraussetzungen für die Stufe 2 erfüllen und darüber hinaus über spezifische Qualifikationen, wie beispielsweise spezielle Zertifikate zur Unterrichtung von Sprachen in der Erwachsenenbildung, verfügen. Das Honorar der Stufe 3 kann auch dann gewährt werden, wenn die Kursleitung auf Grund der Marktsituation nur zu höheren Entgelten verpflichtet werden kann.

2.1.4 Stufe 4

Das Honorar der Stufe 4 beträgt mehr als 26 €, jedoch maximal 30 € pro Unterrichtseinheit. Es kann Kursleitungen gewährt werden, die die Anforderungen an die Stufe 2 erfüllen,

- bei erhöhtem Aufwand der Kursleitung, (beispielsweise aufwändige Prüfungsvorbereitung, Prüfungskorrekturen, Vorbereitung von einmaligen Veranstaltungen wie Schwerpunktthemen, eigene Weiterbildung und Übernahme der Funktion eines Multiplikators für andere Kursleitungen)
- bei erhöhten Anforderungen an die Kursleitung (beispielsweise aufwändige Prüfungsvorbereitung, Prüfungskorrekturen, Vorbereitung von einmaligen Veranstaltungen wie Schwerpunktthemen, eigene Weiterbildung und Übernahme der Funktion eines Multiplikators für andere Kursleitungen) oder
- wenn die Kursleitung auf Grund der Marktsituation nur zu höheren Entgelten verpflichtet werden kann.

2.1.5 Stufe 5

Zu den Honoraren der Stufe 5 zählen Honorare, die die Kriterien der Stufe 4 erfüllen und mehr als 30 € pro Unterrichtseinheit betragen. Die Entscheidung über Honorare der Stufe 5 trifft die jeweilige Fachteamleitung nach den unter Ziffer 2.1.4 genannten Kriterien.

2.2. Honorare pro Kopf

Können Honorare aus rechtlichen oder faktischen Gründen nicht pro Unterrichtseinheit gezahlt werden, so ist eine Gewährung pro Kopf (Teilnehmer/in, Prüfling) in angemessener Höhe möglich. Honorare pro Kopf können insbesondere für Prüfungen und Online-Angebote gewährt werden.

2.3. Honorare pro Veranstaltung

Können in Ausnahmefällen Honorare aus rechtlichen oder faktischen Gründen weder pro Unterrichtseinheit noch pro Kopf gezahlt werden, so ist eine pauschale Erstattung pro Veranstaltung in angemessener Höhe möglich. Die Gründe sind zu dokumentieren.

3. Inkrafttreten

Diese Honorarordnung tritt am 01.07.2016 01.01.2020 in Kraft und ist erstmals für das 12. Kurshalbjahr 2016-2020 anzuwenden.

Honorarordnung für Kursleiter/innen am Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg

1. Allgemeines

Die für das Bildungszentrum im Bildungscampus Nürnberg (BZ) als freie Mitarbeiter/innen tätigen Kursleiter/innen (im Folgenden „Kursleitungen“) erhalten eine Vergütung nach den im Folgenden festgelegten Honorarsätzen. Das Honorar wird in einer Honorarvereinbarung schriftlich vereinbart.

Für die Teilnahme an Informationsveranstaltungen, Konferenzen und Fachsitzungen wird den Kursleitungen kein Honorar gezahlt.

Das Honorar wird den Kursleitungen grundsätzlich nach Veranstaltungsende überwiesen. Bei Veranstaltungen, die länger als fünf Wochen dauern, werden Abschläge im Rhythmus von fünf Wochen gezahlt. Darüber hinausgehende Abschlagszahlungen werden nicht gewährt.

Die Kursleiter/innen haben über ihre fachliche Qualifikation dem BZ einen Nachweis vorzulegen.

2. Honorarsätze

2.1. Honorare pro Unterrichtseinheit

Honorare werden grundsätzlich nach Unterrichtseinheiten gezahlt, wobei eine Unterrichtseinheit 45 Minuten umfasst. Es können auch anteilige Unterrichtseinheiten abgerechnet werden. Die Honorare nach Unterrichtseinheiten sind in folgende Stufen unterteilt:

2.1.1 Stufe 1

Das Honorar der Stufe 1 beträgt maximal 21 € pro Unterrichtseinheit. Es wird Kursleitungen mit anerkannter fachlicher Qualifikation, aber ohne Praxiserfahrung in der Erwachsenenbildung gewährt.

2.1.2 Stufe 2

Das Honorar der Stufe 2 beträgt 23 € pro Unterrichtseinheit. Es wird Kursleitungen mit

- anerkannter fachlicher Qualifikation,
- zusätzlichen andragogischen, didaktischen und methodischen Kenntnissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten, nachgewiesen durch die Teilnahme an mindestens zwei Grundlagenseminaren des bvv oder einer vergleichbaren Fort-/Ausbildung und
- angemessener Berufserfahrung, Praxiserfahrung oder Qualifikation in der Erwachsenenbildung, insbesondere einer Kursleitungstätigkeit von mindestens 4 Semestern oder Halbjahren beim Bildungszentrum Nürnberg, einer anderen Volkshochschule oder einer vergleichbaren Bildungseinrichtung gewährt.

2.1.3 Stufe 3

Das Honorar der Stufe 3 beträgt 26 € pro Unterrichtseinheit. Es kann Kursleitungen gewährt werden, die die Voraussetzungen für die Stufe 2 erfüllen und darüber hinaus über spezifische Qualifikationen verfügen. Das Honorar der Stufe 3 kann auch dann gewährt werden, wenn die Kursleitung auf Grund der Marktsituation nur zu höheren Entgelten verpflichtet werden kann.

2.1.4 Stufe 4

Das Honorar der Stufe 4 beträgt mehr als 26 €, jedoch maximal 30 € pro Unterrichtseinheit. Es kann Kursleitungen gewährt werden, die die Anforderungen an die Stufe 2 erfüllen,

- bei erhöhtem Aufwand der Kursleitung,
- bei erhöhten Anforderungen an die Kursleitung oder
- wenn die Kursleitung auf Grund der Marktsituation nur zu höheren Entgelten verpflichtet werden kann.

2.1.5 Stufe 5

Zu den Honoraren der Stufe 5 zählen Honorare, die die Kriterien der Stufe 4 erfüllen und mehr als 30 € pro Unterrichtseinheit betragen. Die Entscheidung über Honorare der Stufe 5 trifft die jeweilige Fachteamleitung.

2.2. Honorare pro Kopf

Können Honorare aus rechtlichen oder faktischen Gründen nicht pro Unterrichtseinheit gezahlt werden, so ist eine Gewährung pro Kopf (Teilnehmer/in, Prüfling) in angemessener Höhe möglich. Honorare pro Kopf können insbesondere für Prüfungen und Online-Angebote gewährt werden.

2.3. Honorare pro Veranstaltung

Können in Ausnahmefällen Honorare aus rechtlichen oder faktischen Gründen weder pro Unterrichtseinheit, noch pro Kopf gezahlt werden, so ist eine pauschale Erstattung pro Veranstaltung in angemessener Höhe möglich. Die Gründe sind zu dokumentieren.

3. Inkrafttreten

Diese Honorarordnung tritt am 01.07.2016 in Kraft und ist erstmals für das 2. Kurshalbjahr 2016 anzuwenden.

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Gutachten
Stadtrat	23.10.2019	öffentlich	Beschluss-Auflage

Betreff:

Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitsgebührensatzung - SeGebS)

Anlagen:

Aktuelle Sehenswürdigkeitsatzung

Änderungssatzung_SeGebS

DiversityCheck

Ref. I/II/Stk-Stellungnahme vom 06.09.2019

Sachverhalt (kurz):

Folgende Änderung der Sehenswürdigkeitsgebührensatzung wird vorgeschlagen: Anhebung der Gebühren für das Planetarium zum 1.1.2020

Begründung:

Die letzte Gebührenanpassung erfolgte zum 1.1.2017. Seitdem sind die Kosten für Personal und Lizenzen stark gestiegen. Dies betrifft nicht nur die Lizenzgebühren für die Produzenten der Shows, sondern beispielsweise auch die Lizenzen von Rechteinhabern wie der GEMA. Aufgrund des hohen technischen Anpassungsdrucks, der eine kontinuierliche Investition in die technischen Anlagen des Planetariums erfordert, sind moderate, aber regelmäßige Preisanpassungen notwendig, um den Betrieb des Planetariums aufrechterhalten zu können. Auch nach den Preisanpassungen liegt das Nürnberger Planetarium im Vergleich zu den anderen deutschen Großplanetarien noch im unteren Gebührenbereich.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Es werden Einnahmeverbesserungen erwartet.

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?

(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt, ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

☐ Ja☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:☒ Nein (→ weiter bei 3.)☐ Ja☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt**2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt** (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)☐ Ja☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:☐ Nein☒ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

Die Sehenswürdigkeitengebührensatzung betrifft Bürgerinnen und Bürger in unterschiedlichen und individuellen Lebenssituationen.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

☒ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)

☒ **Ref. I/II/Stk**

☐☐

Gutachtenvorschlag:

Der Kulturausschuss begutachtet die beiliegende Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitengebührensatzung - SeGebS) und empfiehlt dem Stadtrat, diese Satzung zu erlassen.

Beschlussvorschlag:

Entsprechend dem Gutachten des Kulturausschusses vom 11.10.2019 wird der Erlass der beiliegenden Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitengebührensatzung - SeGebS) beschlossen.

Beratung	Datum	Behandlung	Ziel
Kulturausschuss	11.10.2019	öffentlich	Gutachten
Stadtrat	23.10.2019	öffentlich	Beschluss-Auflage

Betreff:

Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitsgebührensatzung - SeGebS)

Anlagen:

Aktuelle Sehenswürdigkeitensatzung

Änderungssatzung_SeGebS

DiversityCheck

Ref. I/II/Stk-Stellungnahme vom 06.09.2019

Bisherige Beratung(en)	Datum	TOP
Kulturausschuss	11.10.2019	8

Sachverhalt (kurz):

Folgende Änderung der Sehenswürdigkeitsgebührensatzung wird vorgeschlagen: Anhebung der Gebühren für das Planetarium zum 1.1.2020

Begründung:

Die letzte Gebührenanpassung erfolgte zum 1.1.2017. Seitdem sind die Kosten für Personal und Lizenzen stark gestiegen. Dies betrifft nicht nur die Lizenzgebühren für die Produzenten der Shows, sondern beispielsweise auch die Lizenzen von Rechteinhabern wie der GEMA. Aufgrund des hohen technischen Anpassungsdrucks, der eine kontinuierliche Investition in die technischen Anlagen des Planetariums erfordert, sind moderate, aber regelmäßige Preisanpassungen notwendig, um den Betrieb des Planetariums aufrechterhalten zu können. Auch nach den Preisanpassungen liegt das Nürnberger Planetarium im Vergleich zu den anderen deutschen Großplanetarien noch im unteren Gebührenbereich.

1. Finanzielle Auswirkungen:

- ☐ Noch offen, ob finanzielle Auswirkungen

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:
Es werden Einnahmeverbesserungen erwartet.

(→ weiter bei 2.)

- ☐ Nein (→ weiter bei 2.)

- ☐ Ja

☐ Kosten noch nicht bekannt

☐ Kosten bekannt

Gesamtkosten

€

Folgekosten

€ pro Jahr

☐ dauerhaft ☐ nur für einen begrenzten Zeitraum

davon investiv

€

davon Sachkosten

€ pro Jahr

davon konsumtiv

€

davon Personalkosten

€ pro Jahr

Stehen Haushaltsmittel/Verpflichtungsermächtigungen ausreichend zur Verfügung?

(mit Ref. I/II / Stk - entsprechend der vereinbarten Haushaltsregelungen - abgestimmt, ansonsten Ref. I/II / Stk in Kenntnis gesetzt)

☐ Ja

☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

2a. Auswirkungen auf den Stellenplan:

- ☒ Nein (→ weiter bei 3.)

- ☐ Ja

☐ Deckung im Rahmen des bestehenden Stellenplans

☐ Auswirkungen auf den Stellenplan im Umfang von Vollkraftstellen (Einbringung und Prüfung im Rahmen des Stellenschaffungsverfahrens)

☐ Siehe gesonderte Darstellung im Sachverhalt

2b. Abstimmung mit DIP ist erfolgt (Nur bei Auswirkungen auf den Stellenplan auszufüllen)

- ☐ Ja
☐ Nein

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

3. Diversity-Relevanz:

- ☐ Nein
☒ Ja

Kurze Begründung durch den anmeldenden Geschäftsbereich:

Die Sehenswürdigkeitsgebührensatzung betrifft Bürgerinnen und Bürger in unterschiedlichen und individuellen Lebenssituationen.

4. Abstimmung mit weiteren Geschäftsbereichen / Dienststellen:

- ☒ **RA** (verpflichtend bei Satzungen und Verordnungen)
☒ **Ref. I/III/Stk**
☐
☐

Gutachtenvorschlag:

Der Kulturausschuss begutachtet die beiliegende Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitengebührensatzung - SeGebS) und empfiehlt dem Stadtrat, diese Satzung zu erlassen.

Beschlussvorschlag:

Entsprechend dem Gutachten des Kulturausschusses vom 11.10.2019 wird der Erlass der beiliegenden Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitengebührensatzung - SeGebS) beschlossen.

Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitengebührensatzung – SeGebS)

Vom 7. Juli 2014 (Amtsblatt S. 251),

zuletzt geändert durch Satzung vom 5. August 2019 (Amtsblatt S. 296)

Die Stadt Nürnberg erlässt auf Grund von Art. 2 Abs. 1 und Art. 8 des Kommunalabgabengesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 4. April 1993 (GVBl. S. 264), zuletzt geändert durch Gesetz vom 11. März 2014 (GVBl. S. 70), folgende Satzung:

Inhaltsübersicht:

I. Allgemeines

- § 1 Gebührenpflicht
- § 2 Tarifgruppen
- § 3 Freier Eintritt
- § 4 Kulturkarte für Schüler
- § 5 Kulturkarte für Senioren
- § 6 Kulturkarte für Behinderte
- § 7 Besondere Ausstellungen, Sonderaktionen, Verbund- und Sonderkarten

II. Kunsteinrichtungen im KunstKulturQuartier (Kunsthalle, Kunsthaus, Kunstvilla)

- § 8 Gebühren
- § 9 Führungen
- § 10 Tageskarte KunstKulturQuartier
- § 11 Jahreskarte KunstKulturQuartier
- § 12 (aufgehoben)
- § 13 Freier und vergünstigter Eintritt

III. Museen der Stadt einschließlich Lochgefängnisse

- § 14 Gebühren
- § 15 Gebühren für Bildungsangebote im Dokumentationszentrum und
Memorium Nürnberger Prozesse
- § 16 Freier Eintritt

IV. Planetarium

- § 17 Gebühren
- § 18 Gebühren für Schüler- und Erwachsenengruppen
- § 19 Bildungscampus-Card

V. Schlussbestimmungen

- § 20 Übergangsregelung
- § 21 Inkrafttreten

I. Allgemeines

§ 1

Gebührenpflicht

(1) Für die Besichtigung oder den Besuch

1. des Albrecht-Dürer-Hauses;
2. des Stadtmuseums Fembohaus;
3. der stadthistorischen Präsentation der Reichskleinodien;
4. des Museums Tucherschloss mit Hirsvogelsaal;
5. der Lochgefängnisse unter dem Alten Rathaus;
6. des Museums Industriekultur;
7. des Spielzeugmuseums;
8. des Dokumentationszentrums Reichsparteitagsgelände;
9. des Memoriums Nürnberger Prozesse;
10. der Kunsteinrichtungen im KunstKulturQuartier (Kunsthalle, Kunsthaus, Kunstvilla) und
11. des Planetariums

werden Gebühren erhoben.

Die Gebühren sind beim Eintritt zu entrichten. Die Zahlung dieser Gebühren wird durch eine Eintrittskarte oder Kassenquittung belegt. Die Höhe der Gebühren ergibt sich aus den nachfolgenden Bestimmungen.

(2) Die jeweils geltenden Gebühren werden durch deutlich sichtbaren Aushang in den Häusern und Ausstellungen bekannt gegeben.

§ 2

Tarifgruppen

1. Tarif 1:
Besucher ab dem vollendeten 18. Lebensjahr;
2. Tarif 2:
gegen Vorlage eines entsprechenden Nachweises:
 - a) Kinder und Jugendliche (vom vollendeten 4. bis zum vollendeten 18. Lebensjahr),
 - b) Schüler (einschließlich Berufs- und Fachschüler);
3. Tarif 3:
gegen Vorlage eines entsprechenden Nachweises:
 - a) Personen, die freiwilligen Wehrdienst im Sinn des Wehrpflichtgesetzes leisten, Freiwillige im Sinn des Bundesfreiwilligendienstgesetzes und des Jugendfreiwilligendienstgesetzes in den jeweils geltenden Fassungen,
 - b) Studierende an Universitäten, Hochschulen, Akademien und vergleichbaren Ausbildungsstätten;
4. Tarif 4:
Personen, die einen Nürnberg-Pass besitzen;

5. Tarif 5:
 - a) Kleingruppen mit einem Erwachsenen und bis zu drei Kindern und Jugendlichen im Sinne von Nr. 2 Buchstabe a),
 - b) ein Elternteil bzw. Großelternteil mit einem eigenen Kind oder mehreren eigenen Kindern bzw. Enkelkindern im Sinne von Nr. 2 Buchstabe a). Ab dem fünften Kind ist auf Verlangen ein entsprechender Nachweis vorzulegen;
6. Tarif 6:
 - a) Kleingruppen mit zwei Erwachsenen und bis zu drei Kindern und Jugendlichen im Sinne von Nr. 2 Buchstabe a),
 - b) zwei Elternteile bzw. Großelternteile mit einem eigenen Kind oder mehreren eigenen Kindern bzw. Enkelkindern im Sinne von Nr. 2 Buchstabe a). Ab dem fünften Kind ist auf Verlangen ein entsprechender Nachweis vorzulegen;
7. Tarif 7:
 - a) Schüler im Klassenverband,
 - b) Teilnehmende an Integrationskursen im Sinne der Verordnung über die Durchführung von Integrationskursen für Ausländer und Spätaussiedler;
8. Tarif 8:
Gruppen ab 15 Personen.

§ 3

Freier Eintritt

Freien Eintritt in die in § 1 Abs. 1 genannten städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen erhalten:

1. Ehrenbürger der Stadt sowie Inhaber der Bürgermedaille und jeweils eine Begleitperson;
2. Personen, die für die Besucherführung und -werbung tätig sind;
3. Lehrpersonen und notwendige Aufsichtspersonen (Betreuer) beim Besuch von Schulklassen und Kindergartengruppen;
4. Begleitpersonen von schwerbehinderten Menschen, wenn diese laut Ausweis auf Begleitpersonen angewiesen sind;
5. Kinder bis zum vollendeten 4. Lebensjahr;
6. Kindergartengruppen (ausgenommen Planetarium).

§ 4

Kulturkarte für Schüler

- (1) Die Kulturkarte für Schüler berechtigt
 1. Schüler (einschließlich Berufs- und Fachschüler) städtischer, staatlicher und privater Schulen und deren Lehrpersonen;
 2. Studierende an Universitäten, Hochschulen, Akademien und vergleichbaren Ausbildungsstättenim Kalenderjahr zum beliebigen häufigen Besuch der in § 1 Abs. 1 genannten städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen.
- (2) Die Gebühr beträgt 5,00 Euro.
- (3) Die Karte berechtigt auch zum Besuch des Germanischen Nationalmuseums sowie des DB-Museums und des Museums für Kommunikation.

§ 5

Kulturkarte für Senioren

- (1) Die Kulturkarte für Senioren berechtigt Personen, die im laufenden Kalenderjahr das 60. oder ein höheres Lebensjahr vollenden, einjährig ab Ausstellungsdatum zum beliebig häufigen Besuch der in § 1 Abs. 1 genannten Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen sowie der Vorführungen des Planetariums am Mittwoch und Donnerstag jeweils vor 19 Uhr.
- (2) Die Gebühr beträgt 18,00 Euro. Für Inhaber des Nürnberg-Passes beträgt die Gebühr 9,00 Euro.
- (3) Die Karte berechtigt auch zum Besuch des Germanischen Nationalmuseums sowie des DB-Museums und des Museums für Kommunikation.

§ 6

Kulturkarte für Behinderte

- (1) Die Kulturkarte für Behinderte berechtigt schwerbehinderte Menschen mit einem Grad der Behinderung von mindestens 50 v. H. einjährig ab Ausstellungsdatum zum beliebig häufigen Besuch der in § 1 Abs. 1 genannten Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen sowie der Vorführungen des Planetariums am Mittwoch und Donnerstag jeweils vor 19 Uhr.
- (2) Die Gebühr beträgt 12,00 Euro. Für Inhaber des Nürnberg-Passes beträgt die Gebühr 6,00 Euro.
- (3) Die Karte berechtigt auch zum Besuch des Germanischen Nationalmuseums sowie des DB-Museums und des Museums für Kommunikation.

§ 6a

Bayerische Ehrenamtskarte

Inhaber der Bayerischen Ehrenamtskarte entrichten gegen entsprechenden Nachweis in den Kunsteinrichtungen des KunstKulturQuartiers sowie den Museen der Stadt Nürnberg eine Eintrittsgebühr nach Tarif 3.

§ 7

Besondere Ausstellungen, Sonderaktionen, Verbund- und Sonderkarten

- (1) Für besonders kostenaufwändige Ausstellungen oder Veranstaltungen können die jeweiligen Einrichtungen höhere Gebühren festsetzen.
- (2) Für Sonderaktionen (z. B. zum Zweck der Besucherwerbung) können die jeweiligen Einrichtungen der Stadt auch in Zusammenarbeit mit nichtstädtischen Partnern Verbund- und Sonderkarten anbieten. Hierbei kann von den Allgemeinen Gebühren abgewichen oder zeitlich befristet freier Eintritt gewährt werden.

II. Kunsteinrichtungen im KunstKulturQuartier (Kunsthalle, Kunsthaus, Kunstvilla)

§ 8

Gebühren

Für den Besuch je Kunsteinrichtung im KunstKulturQuartier betragen die Gebühren in

1. Tarif 1: 5,00 Euro;
2. Tarif 2: frei;
3. Tarif 3: 2,50 Euro;
4. Tarif 4: 1,00 Euro;
5. Tarif 5: 5,00 Euro;
6. Tarif 6: 10,00 Euro;
7. Tarif 7: frei;
8. Tarif 8: 3,00 Euro.

§ 9

Führungen

- (1) Für Regelführungen wird zur Eintrittsgebühr ein Aufpreis von 3,00 Euro pro Person erhoben.
- (2) Die Gebühren für Kuratorenführungen betragen für jede Kunsteinrichtung des KunstKulturQuartiers zusätzlich zur Eintrittsgebühr pro Gruppe:
 1. innerhalb der Öffnungszeiten für 60 Minuten 85,00 Euro und für 90 Minuten 100,00 Euro;
 2. außerhalb der Öffnungszeiten für 60 Minuten 120,00 Euro und für 90 Minuten 140,00 Euro. Zusätzlich wird ein Aufpreis von 50,00 Euro pro angefangener Stunde erhoben.

§ 10

Tageskarte KunstKulturQuartier

- (1) Die Tageskarte KunstKulturQuartier berechtigt Einzelpersonen für einen Tag zum einmaligen Besuch der Kunsteinrichtungen im KunstKulturQuartier.
- (2) Die Gebühr beträgt 8,00 Euro für Tarif 1 und 4,00 Euro für Tarif 3 und Tarif 4.

§ 11

Jahreskarte KunstKulturQuartier

- (1) Die Jahreskarte KunstKulturQuartier berechtigt Einzelpersonen einjährig ab Ausstellungsdatum den beliebig häufigen Besuch der Kunsteinrichtungen im KunstKulturQuartier.
- (2) Die Gebühr beträgt 30,00 Euro für Tarif 1 und 15,00 Euro für Tarif 3 und Tarif 4.

§ 12

[aufgehoben]

§ 13

Freier und vergünstigter Eintritt

(1) Freien Eintritt in die Kunsteinrichtungen im KunstKulturQuartier erhalten neben den in § 3 genannten Personen auch

1. Förderer, Partner und Leihgeber der jeweiligen Ausstellung;
2. Mitglieder des Fördervereins der Kunsthalle (Contemporaries e. V.) gegen entsprechenden Nachweis;
3. Mitglieder des Internationalen Museumsbundes (ICOM) sowie des Verbandes Deutscher Kunsthistoriker gegen entsprechenden Nachweis;
4. Studierende der Akademie der Bildenden Künste und vergleichbarer Nürnberger Ausbildungsstätten gegen entsprechenden Nachweis;
5. Inhaber einer gültigen „Nürnberg-Card“;
6. alle Besucher jeden Mittwoch von 18 bis 20 Uhr;
7. Kinder und Jugendliche bis zum vollendeten 18. Lebensjahr;
8. Mitglieder des Fördervereins der Kunstvilla (Die Kunstwilligen e. V.) gegen entsprechenden Nachweis.

(2) Die Gebühr für Teilnehmende an Kursen des Bildungszentrums im Rahmen der jeweils in den Arbeitsplänen ausgedruckten Führungen beträgt pauschal 2,50 Euro.

III. Museen der Stadt einschließlich der Lochgefängnisse

§ 14

Gebühren

(1) Die Gebühren betragen in Tarif 1 für:

- | | |
|--|------------|
| 1. Albrecht-Dürer-Haus | 6,00 Euro; |
| 2. Stadtmuseum Fembohaus | 6,00 Euro; |
| 3. stadtgeschichtliche Präsentation der Reichskleinodien | 3,00 Euro; |
| 4. Museum Tucherschloss mit Hirsvogelsaal | 6,00 Euro; |
| 5. Lochgefängnisse unter dem Alten Rathaus | 4,00 Euro; |
| 6. Museum Industriekultur | 6,00 Euro; |
| 7. Spielzeugmuseum | 6,00 Euro; |
| 8. Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände | 6,00 Euro; |
| 9. Memorium Nürnberger Prozesse | 6,00 Euro. |

(2) Für die Einrichtungen gemäß Abs. 1 Nrn. 1, 2, 4 und 6 bis 9 betragen die Gebühren in

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. Tarif 2: | 1,50 Euro; |
| 2. Tarif 3: | 1,50 Euro; |
| 3. Tarif 4: | 1,50 Euro; |
| 4. Tarif 5: | 6,50 Euro; |
| 5. Tarif 6: | 12,50 Euro; |
| 6. Tarif 7: | 1,50 Euro; |
| 7. Tarif 8: | 5,00 Euro. |

(3) Für die Einrichtung gemäß Abs. 1 Nr. 3 betragen die Gebühren in

- | | |
|-------------|------------|
| 1. Tarif 2: | 1,50 Euro; |
| 2. Tarif 3: | 1,50 Euro; |
| 3. Tarif 4: | 1,50 Euro; |

- | | |
|-------------|------------|
| 4. Tarif 5: | 3,50 Euro; |
| 5. Tarif 6: | 6,50 Euro; |
| 6. Tarif 7: | 1,50 Euro; |
| 7. Tarif 8: | 3,00 Euro. |
- (4) Für die Einrichtung gemäß Abs. 1 Nr. 5 betragen die Gebühren in
- | | |
|-------------|------------|
| 1. Tarif 2: | 1,50 Euro; |
| 2. Tarif 3: | 1,50 Euro; |
| 3. Tarif 4: | 1,50 Euro; |
| 4. Tarif 7: | 1,50 Euro. |
- (5) Gegen einen Aufschlag von 3,00 Euro kann die Eintrittskarte für Einrichtungen nach Abs. 1 Nrn. 1, 2, 4 und 6 bis 9 als Tageskarte für alle diese Sehenswürdigkeiten benutzt werden. Für Tarif 4 und Tarif 7 gilt die Eintrittskarte ohne Aufschlag als Tageskarte für die genannten Einrichtungen.
- (6) Eine Jahreskarte der Museen der Stadt berechtigt einjährig ab Ausstellungsdatum zum beliebig häufigen Besuch der Einrichtungen nach Abs. 1. Die Gebühr für die Jahreskarte in Tarif 1 beträgt 28,00 Euro, in Tarif 4 5,00 Euro und in Tarif 6 42,00 Euro.

§ 15

Gebühren für Bildungsangebote im Dokumentationszentrum und Memorium Nürnberger Prozesse

- (1) Die Gebühren für Bildungsangebote im Dokumentationszentrums betragen für
1. Moderierte Programme (Dauer 2 / 3 / 6 Stunden) in den Tarifen 1 und 5 bis 8 30,00 Euro pro Stunde, in den Tarifen 2 bis 4 20,00 Euro pro Stunde;
 2. Gruppenführungen in den Tarifen 1 und 5 bis 8 90,00 Euro (2 Stunden) und 120,00 Euro (3 Stunden), in den Tarifen 2 bis 4 60,00 Euro (2 Stunden) und 80,00 Euro (3 Stunden).
- (2) Die Gebühren für Bildungsangebote im Memorium Nürnberger Prozesse betragen für
1. Moderierte Programme (Dauer 2 / 3 / 4 Stunden) in den Tarifen 1 und 5 bis 8 30,00 Euro pro Stunde, in den Tarifen 2 bis 4 20,00 Euro pro Stunde;
 2. Einzel- und Gruppenführungen (Dauer 1 ½ Stunden) 60,00 Euro.
- (3) Für alle Angebote wird für Fremdsprachen, soweit angeboten, in den Tarifen 1 und 5 bis 8 ein Aufschlag von 20,00 Euro, in den Tarifen 2 bis 4 ein Aufschlag von 10,00 Euro erhoben.

§ 16

Freier Eintritt

Freien Eintritt in den städtischen Museen und Ausstellungen haben neben den in § 3 genannten Personen auch

1. Förderer, Spender und Leihgeber, die eine Freikarte für die jeweiligen Einrichtungen besitzen;
2. Mitglieder des Internationalen Museumsbundes (ICOM);
3. Besitzer der „Nürnberg-Card“;
4. Lehrer zur Vorbereitung eines Klassenbesuchs bei Vorlage einer entsprechenden Bescheinigung der Schule.

IV. Planetarium**§ 17****Gebühren**

Die Gebühren betragen in

1. Tarif 1 für:
 - a) Vorführungen 7,50 Euro;
 - b) Zuschlag für Vorführungen mit besonderem Aufwand 1,50 Euro;
 - c) Fachvorträge 7,50 Euro.
2. Tarif 2 und Tarif 3 für:
 - a) Vorführungen 5,00 Euro;
 - b) Zuschlag für Vorführungen mit besonderem Aufwand 1,00 Euro;
 - c) Fachvorträge 5,00 Euro.
3. Tarif 4 für:
 - a) Vorführungen 2,50 Euro;
 - b) Zuschlag für Vorführungen mit besonderem Aufwand 0,50 Euro;
 - c) Fachvorträge 2,50 Euro.
4. Tarif 5 für:
 - a) Vorführungen 12,00 Euro;
 - b) Zuschlag für Vorführungen mit besonderem Aufwand 4,00 Euro.
5. Tarif 6 für:
 - a) Vorführungen 18,00 Euro;
 - b) Zuschlag für Vorführungen mit besonderem Aufwand 5,00 Euro.
6. Tarif 7 für:
 - a) Vorführungen 3,50 Euro;
 - b) Zuschlag für Vorführungen mit besonderem Aufwand 1,50 Euro;
 - c) Fachvorträge 3,50 Euro.
7. Tarif 8
 - a) Erwachsenengruppen erhalten pro Person eine Ermäßigung von 1,00 Euro auf den Tarif 1.
 - b) Von Personen, die unter die Regelungen des § 2 Nrn. 2 und 3 fallen, wird eine Gebühr nach Tarif 7 erhoben.

§ 18**Gebühren für Schüler- und Erwachsenengruppen**

Für den Besuch von gesonderten Vorführungen des normalen Planetariumsprogramms beträgt die Gebühr für

1. Schülergruppen und Teilnehmende an Integrationskursen im Sinne der Verordnung über die Durchführung von Integrationskursen für Ausländer und Spätaussiedler pro Person nach Tarif 7, mindestens jedoch 150,00 Euro;
2. Erwachsenengruppen und gemischte Gruppen pro Person nach Tarif 8, mindestens jedoch die Gebühr für 100 Personen, wobei bei teilweiser Ermäßigung innerhalb einer Gruppe anteilig zu verfahren ist.

§ 19**Bildungscampus-Card**

- (1) Die Bildungscampus-Card berechtigt zum einmaligen kostenlosen Besuch einer Planetariumsvorführung (Themenshow).
- (2) Hiervon ausgenommen sind Samstage, Sonntage, gesetzliche Feiertage sowie die bayerischen Schulferien.
- (3) Die Bildungscampus-Card kann gegen Zahlung einer Gebühr als Jahreskarte für das Planetarium genutzt werden. Der Inhaber erhält ab Ausstellung der Jahreskarte Planetarium zwölf Monate freien Eintritt in alle Planetariumsvorführungen (Themenshows) und Live-Vorführungen. Die Jahreskarte Planetarium gilt nicht für Vorträge oder Sonderveranstaltungen.
- (4) Die Gebühr für die Jahreskarte Planetarium beträgt
- | | |
|---|-------------|
| 1. für Inhaber der Bildungscampus-Card ohne Nürnberg-Pass | 35,00 Euro; |
| 2. für Inhaber der Bildungscampus-Card mit Nürnberg-Pass | 22,50 Euro. |

V. Schlussbestimmungen**§ 20****Übergangsregelung**

Kulturkarten für Schüler, Senioren und Behinderte, die vor dem Inkrafttreten dieser Satzung erworben wurden, behalten ihre Gültigkeit.

§ 21**Inkrafttreten**

Diese Satzung tritt am Tag nach ihrer Bekanntmachung* im Amtsblatt in Kraft. Gleichzeitig tritt die Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (SehenswürdigkeitenGebS – SeGebS) vom 26. Oktober 2006 (Amtsblatt S. 393), zuletzt geändert durch Satzung vom 7. Dezember 2012 (Amtsblatt S. 399), außer Kraft.

* Tag der Bekanntmachung: 09.07.2014

Satzung zur Änderung der Satzung über die Gebühren für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (Sehenswürdigkeitsgebührensatzung – SeGebS) vom 7. Juli 2014 (Amtsblatt S. 251), zuletzt geändert durch Satzung vom 5. August 2019 (Amtsblatt S. 296)

Vom

Die Stadt Nürnberg erlässt auf Grund von Art. 2 Abs. 1 und Art. 8 des Kommunalabgabengesetzes in der Fassung der Bekanntmachung vom 4. April 1993 (GVBl. S. 264), zuletzt geändert durch Art. 8a des Gesetzes vom 24. Mai 2019 (GVBl. S. 266), folgende Satzung:

Art. 1

1. § 17 wird wie folgt geändert:

- a) In Nr. 1 Buchst. a und c wird die Angabe „7,50 Euro“ jeweils durch die Angabe „8,00 Euro“ ersetzt.
- b) In Nr. 2 Buchst. a und c wird die Angabe „5,00 Euro“ jeweils durch die Angabe „5,50 Euro“ ersetzt.
- c) Nr. 3 wird wie folgt geändert:
 - aa) In Buchst. a wird die Angabe „2,50 Euro“ durch die Angabe „2,70 Euro“ ersetzt.
 - bb) In Buchst. b wird die Angabe „0,50 Euro“ durch die Angabe „0,80 Euro“ ersetzt.
 - cc) In Buchst. c wird die Angabe „2,50 Euro“ durch die Angabe „2,70 Euro“ ersetzt.
- d) In Nr. 4 Buchst. a wird die Angabe „12,00 Euro“ durch die Angabe „13,00 Euro“ ersetzt.
- e) In Nr. 5 Buchst. a wird die Angabe „18,00 Euro“ durch die Angabe „19,50 Euro“ ersetzt.
- f) Nr. 6 wird wie folgt geändert:
 - aa) In Buchst. a wird die Angabe „3,50 Euro“ durch die Angabe „3,70 Euro“ ersetzt.
 - bb) In Buchst. b wird die Angabe „1,50 Euro“ durch die Angabe „1,80 Euro“ ersetzt.
 - cc) In Buchst. c wird die Angabe „3,50 Euro“ durch die Angabe „3,70 Euro“ ersetzt.

2. In § 18 Nr. 1 wird die Angabe „150,00 Euro“ durch die Angabe „200,00 Euro“ ersetzt.

3. § 19 Abs. 4 wird wie folgt geändert:

- a) In Buchst. a wird die Angabe „35,00 Euro“ durch die Angabe „40,00 Euro“ ersetzt.
- b) In Buchst. b wird die Angabe „22,50 Euro“ durch die Angabe „25,00 Euro“ ersetzt.

Art. 2

Diese Satzung tritt am 01.01.2020 in Kraft.

Diversity-Check Stadt Nürnberg

Nr.	Prüffragen	Begründung / Bemerkungen	Bewertung
1.	In welcher Weise wirkt sich das Vorhaben nach Einschätzung der Verwaltung auf unterschiedliche Personen- gruppen aus?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
2.	Auf welchen nach den Diversity-Dimensionen differenzierten Daten, Informationen oder Schätzungen basiert das Vorhaben ?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
3.	Kann das Vorhaben zur Gleichberechtigung / Gleichstellung und Chancengleichheit beitragen?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
4.	Welche Auswirkungen auf bestimmte Personengruppen sind mit dem Einsatz öffentlicher Mittel zu erwarten?		☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant
Gesamt-relevanz			☐ relevant ☐ teilweise relevant ☐ nicht relevant

200-10-50

Nm

Änderung der Gebührensatzung für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen (SehenswürdigkeitenGebS – SeGebS)

hier: Änderung Gebühren Planetarium

Ref. IV/BCN vom 26.08.2019

- I. BCN beabsichtigt die Gebührensatzung für die städtischen Sehenswürdigkeiten und Ausstellungen zum 01.01.2020 zu ändern. Die letzte Änderung der SeGebS erfolgte am 05.08.2019.

Aufgrund steigender Kosten für Personal und Lizenzen sowie hohen technischen Anpassungsdrucks sind die Gebühren des Planetariums um 5,6 bis 33,3 %, abhängig von der Tarifnummer, zu erhöhen.

Bei annähernd gleichbleibenden Besucherzahlen führt die Umgestaltung der Eintrittsgebühren zu jährlichen Mehreinnahmen in Höhe von ca. 20.000 bis 25.000 Euro.

Die vorgelegten Zahlen können inhaltlich von Stk nachvollzogen werden. Mit den vorgelegten Änderungswünschen besteht Einverständnis.

II. **BCN**

Nürnberg, 06.09.2019

Stadtkämmerei



(75 18)

Abdruck an

Ref. IV