

## **Antrag Bündnis 90 / Die Grünen vom 24.02.2022**

### **Stellungnahme seitens KuM/D und KuM/2-4 DSAN/HdS**

**Stand 22.04.2022**

---

Die Verwaltung berichtet darüber,

**„inwieweit es ein Update beziehungsweise eine Feinplanung bezüglich der ursprünglichen inhaltlichen Konzeption seit 2019 gibt“**

Die Grundidee für ein HdS wurde nach der Kulturhauptstadtbewerbung 2020 bis heute präzisiert, ausdifferenziert und den finanziellen Gegebenheiten angepasst:

Nach wie vor entspricht die Idee das HdS in exponierter Innenstadtlage einem innovativen Kultur- und Bürgerhaus der digitalen und analogen Spielkultur. Dabei ist das DSAN im HdS als wissenschaftliche Einrichtung international vernetzt. Der geplante Veranstaltungs- und Vermittlungsbetrieb wendet sich jedoch eher an ein regionales Publikum sowie an interessierte Tourist\*innen. Denn als „Mikrokosmos“ der spannungsreichen Nürnberger Geschichte verknüpft mit dem Potential des Nürnbergs der Gegenwart ist das HdS als analoger wie digitaler Spielort auch für auswärtige Gäste eine Attraktion. Es fördert die Begegnung von Besucher\*innen und „Locals“ und vermittelt ein gegenwarts- und zukunftsorientiertes Nürnberg-Erlebnis.

Durch die Öffnung als neues, bürgernah-niedrigschwelliges Kultur- und Freizeitquartier mit soziokulturellem Langfristprofil und medienpädagogischem Schwerpunkt entstehen wertvolle Synergien zur unmittelbaren Nachbarschaft, zu mehreren Schulen, Einrichtungen der freien Kinder- und Jugendarbeit oder zur Kulturkirche St. Egidien.

Zudem erfährt das prominente Baudenkmal Pellerhaus (einschl. Querbau/ehem. Stadtbibliothek) eine zukunftsfähige Sinnstiftung und bauliche Revitalisierung. Die kulturelle Nutzungstradition des Pellerhauses wird mit dem DSAN fortgeführt und durch seine Erschließung als „Dritter Ort“ neu konzipiert und gefestigt. Zugleich kann das HdS wichtige Impulse für die stadträumliche Aufwertung und die Verbesserung der öffentlichen Aufenthaltsqualität des Egidienplatzes geben.

**„wer und mit welchen Kapazitäten für die inhaltliche Konzeption des *Haus des Spielens* verantwortlich ist“**

**„welche Betriebsform für das *Haus des Spielens* angestrebt wird“**

**ob es als weiterer Kulturladen, Museum oder Veranstaltungshaus geplant ist“**

Eine Grobkostenschätzung für den zukünftigen laufenden Betrieb kann erst nach erfolgter Grundsatzentscheidung des Stadtrats angegangen werden. Ebenso kann eine differenzierte Erarbeitung von Entscheidungsgrundlagen im Hinblick auf die Ermittlung von möglichen Betreiber-, Organisations-, Kooperations- und Finanzierungsmodellen für eine optimale funktionale, betriebliche und strukturelle Aufstellung der künftigen Einrichtung HdS erst nach der Grundsatzentscheidung erfolgen.

**„welche Zielgruppe mit dem *Haus des Spielens* angesprochen werden soll“**

Das Spielearchiv im HdS hat als wissenschaftliche Einrichtung internationale Anziehungs- und Strahlkraft. Der geplante Veranstaltungs- und Vermittlungsbetrieb wird jedoch eher ein lokales und regionales Publikum ansprechen.

Das HdS denkt den Großteil seines Angebots nicht in zielgruppenorientierten Clustern. Grundsätzlich und bereits mehrfach erwähnt stehen in einem generalsanierten und barrierearm zugänglichen Haus alle Angebote allen Bevölkerungsgruppen offen. In der gesamten Bauplanung wurden insbesondere familien- und kinderfreundliche Zonen berücksichtigt sowie Aufenthaltsbereiche im Sinne eines „Dritten Orts“. Im Zuge der Entwurfsplanung wurden auf Basis der Evaluationsformate und mit externer Beratung sog. Personas entworfen, anhand derer der zukünftige Hausbetrieb durchdacht und geplant werden kann.

Wie bereits in der Vorlage erläutert, definiert sich im Hinblick auf seine Zielgruppenrelevanz das HdS wie folgt als:

- Ort des Miteinanders für eine diverse Stadtgesellschaft
- Ort für alle Generationen
- Ort für Kommunikation, Kreativität und Experimente
- Ort zum Lernen und Arbeiten
- Ort der Innovation
- Ort der Begegnung für die spielbezogene Kulturlandschaft der Metropolregion:
- Ort der Kultur

**„inwieweit die Partizipation von Kindern und Jugendlichen in die Konzeption eingebunden ist und welche Angebote es für sie geben soll“**

Seit 2015 verfolgt das DSAN zielgruppenspezifische Spielaktivitäten, vor allem für Kinder, Jugendliche und Familien, auch zusammen mit einer Vielzahl von innerstädtischen Partner\*innen, so u. a. die Aktion „Nürnberg spielt“ des städtischen Jugendamts oder die jährliche nationale Aktion „Stadt-Land-Spielt!“, die das DSAN als Mitinitiator betreut. Seit dieser Zeit haben sich bestimmte familien- und jugendfreundliche Formate etabliert, so u.a. der sonntägliche Spielenachmittag, bei dem seit 2019 nicht mehr nur analog, sondern in einem separaten Bereich auch digital gespielt werden kann.

Als Spielecoaches bei Veranstaltungen sind teils Jugendliche und junge Erwachsene tätig. Der Gamingbereich wird von der Norisliga e.V. betreut, deren betreuende Mitglieder den Jugendleiterschein besitzen. Ein weiterer Schwerpunkt der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sind unterschiedlichste spiel- und medienpädagogische Angebote für alle Jahrgangsstufen und Schularten. Seit 2018 ermöglicht der Einsatz einer pädagogischen Fachkraft in Teilzeit die Durchführung von buchbaren Lern- und Vermittlungsangeboten sowie von Ferienprogrammen und Workshops. Dank dieser

langjährigen praktischen und theoretischen Erfahrungen im Bereich Spielpädagogik ist das HdS seit 2019 Mitglied im Beratungsgremium für die Auszeichnung „Generationenspielsiegel sowie Partner von „Spielend für Toleranz“ – eine Initiative von „Spiel des Jahres e.V.“ In Planung ist die Etablierung einer Computerspiel- und Brettspielakademie, die Bildungsangebote für Kinder, Jugendliche, aber auch Fortbildungsangebote für Erwachsene dauerhaft ins Programm des HdS integrieren sollen.

Viele der aus den unterschiedlichsten Veranstaltungen und pädagogischen Angeboten resultierenden Anregungen und Feedbacks von Kindern, Jugendlichen und Familien sind in die Entwurfsplanung für das HdS eingeflossen. So ist ein eigener Kleinkinderspielbereich im Spielesaal geplant, der in den Sommermonaten den Lichthof als Spielfläche mit einbezieht. Das Raumkonzept des HdS berücksichtigt auch den Wunsch nach unterschiedlichen Kreativräumen (PlayLabs) zum Experimentieren mit und Entwickeln von Spielen. In einem Medien- und Studioraum können Programmpunkte live gestreamt und Onlineformate aufgenommen werden. Ein geplantes „Game-Archaeology Lab“ und ein Retrospielbereich ermöglichen die Entwicklung des Massenphänomens „Gaming“ in Workshops und Gruppenangeboten zu entdecken, aber auch kritisch zu hinterfragen. Bereits jetzt verfügt das HdS über eine fortlaufend aktualisierte analog-digitale Spieletheke, die insbesondere Spiele für Kinder und Jugendliche berücksichtigt.

Für die nun nach einer Grundsatzentscheidung des Stadtrats anstehende Ausführungsplanung der Generalsanierung und der Feinabstimmung des künftigen Programmbetriebs ist eine noch stärkere partizipative Einbindung von Kindern und Jugendlichen unerlässlich. Ein besonderes Augenmerk soll dabei auf die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund sowie die Schüler\*innen der angrenzenden Schulen gelegt werden. Erste Gespräche zu einschlägigen Beteiligungsformaten fanden bereits mit dem Hauspartner Medienzentrum Parabol sowie mit dem Bildungsbüro der Stadt Nürnberg statt, das regelmäßig Sprachtests im HdS durchführt.

Weitere Beispiele und Informationen siehe Beitrag des HdS im [Bildungsbericht](#) der Stadt Nürnberg 2019 S. 275-278 sowie S.303.

#### **„wo das Spielearchiv während der Sanierung untergebracht wird“**

#### **„Welche Ausweichstätte für die aktuellen Nutzer\*innen des Pellerhauses während der Sanierung geplant ist“**

Für das aktive Spielprogramm des Hauses sowie für die Programmpunkte der Hauspartner\*innen, allen voran den Spielclub Alibaba, dem Medienzentrum Parabol und für die Norisliga, müssten während der Umbauphase Ausweichspielflächen gefunden werden. Zusammen mit den freiberuflichen Spiele-Coaches des HdS könnte während der Umbauphase das Spieleprogramm der Kulturläden intensiviert werden, hierdurch ergäben sich Synergien für das HdS nach dem Umbau. Eine spielerische Nutzung von Leerständen im Innenstadtbereich als Pop-Up-Spiele-Treffs sowie Open-air und Kneipen-Spiele könnten das Profil des geplanten HdS während

der Umbauphase im Bewusstsein der Stadtgesellschaft intensiv verankern und sollen in das Marketingkonzept des HdS als spielerisch Kampagne einbezogen werden.

Für einen temporären Umzug des gesamten Spielearchivs wurden im Zuge der Entwurfsplanung umfangreiche Vorüberlegungen angestellt. Die Interimslagerfläche muss insgesamt rund 600 qm betragen. KuM hat Kontakt mit LA aufgenommen und bereits mögliche Lagerflächen in Augenschein genommen. Da allerdings noch keine konkreten Zeitpläne für den Umbau des Pellerhauses vorliegen, können verbindlichen Mietverträge nicht ausgearbeitet werden.

**„welche Möglichkeiten die aktuellen Nutzer\*innen nach der Fertigstellung bezüglich der Nutzung des Hauses haben beziehungsweise inwieweit sie generell einbezogen werden“**

Die aktuellen Hauspartnerschaften, die sich über die Testspiele bewährt haben, sind essentiell für den Programmbetrieb des HdS nach der Generalsanierung. Ihre Erfahrungen und Wünsche wurden in die Erarbeitung der Entwurfsplanung einbezogen und berücksichtigt, z.B.:

- Spielräume und Lagermöglichkeiten für den Spieleclub Ali Baba, der über 5.000 Brettspiele verleiht. Zukünftig geplant ist die Einbindung des Brettspieleverleihs in den Hausbetrieb nach Generalsanierung.
- In Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol und den FrankenFinals: Einplanung eines Medien- und Studioraums, der es möglich macht, Programmpunkte live zu streamen und Onlineformate aufzunehmen. Das Studio ist auch als Mehrwert für die Museen der Stadt generell zu werten.
- Entwicklung eines Werkstattkonzepts (PlayLab) mit der Künstlerin Lena Hendlmeier, der Pädagogin vom HdS sowie der Noris Liga.
- Einbindung des Pellerhofs in das Gesamtkonzept in Kooperation mit den Altstadtfreunden e.V.
- Planung der Bedarfe von Spiel- und Veranstaltungsflächen mit allen Hauspartner\*innen und weiteren Gruppen, die im HdS aktiv sind.

**„inwieweit eine Zusammenarbeit mit dem Spielzeugmuseum stattfindet, um eine Gesamtkonzeption des Spielens in Nürnberg zu ermöglichen“**

Das HdS ist „spielendes“ Alter Ego des Spielzeugmuseums und Kompetenzzentrum zum Kulturgut Spiel (digital/analog/crossmedial). Seit 10 Jahren sind hier in der Spieleszene erfahrene Fachwissenschaftler\*innen tätig, während die Wissenschaftlerinnen des Spielzeugmuseums mehr auf die kulturhistorischen und industriegeschichtlichen Schwerpunkte des Spielzeugs konzentriert sind. Die engen inhaltlichen Verbindungen von HdS und Spielzeugmuseum könnten vor allem durch Ausstellungs- und Veranstaltungskooperationen etc. intensiviert werden. Hierbei sollte auch das Museum Industriekultur mit seiner interessanten Computerspielsammlung und seinen industriegeschichtlichen Exponaten zu Nürnbergs Spielwarenindustrie mit einbezogen werden. Das Spielzeugmuseum könnte im generalsanierten Pellerhaus dringend benötigte, konservatorisch und adäquat ausgestattete Depotflächen erhalten.