

Zeug zum Spielen

Das Spielzeugmuseum lädt zum Mitspielen ein

Warum spielen wir? Und warum spielen wir gerade in Nürnberg, in Fürth, in Zirndorf und in der gesamten Metropolregion so intensiv? Nürnberg gilt als Spielzeugstadt – und diese Jahrhunderte alte Geschichte ist weltweit bekannt. Aber warum spielen wir heute? Diese Fragen stellt das Spielzeugmuseum und lädt in seiner neuen Ausstellung *Nürnberg hat das Zeug zum Spielen* (vom 16. November 2018 bis 2. Juni 2019) alle Interessierten zum Mitspielen und Selbst-erfahren ein.

Spielen ist so vielfältig wie wir Menschen. Wir spielen als Kinder und Erwachsene mit Spielsachen und Gesellschaftsspielen ebenso wie mit Worten und

nen und Spielern machen: Die Lust, etwas zu bauen und zu konstruieren gehört dazu. Auch die Lust an der Technik, an Logik und strategischem Denken, die Lust, sinnvolle Zusammenhänge zu entdecken und herzustellen, die Lust auf Geschwindigkeit, die Lust darauf, die Welt zu verstehen und zu begreifen, die Lust auf Nähe, auf spielerischen Umgang mit Berührungen und Bewegungen, die Lust in andere, neue Rollen zu schlüpfen.

Das Faszinierende am Spielen – das finden Brett- und Computerspieler – ist das Gefühl der Spannung mit möglichst wenigen Frustrationserlebnissen.

Es ist der „Flow“, der beim Spielen wie beim Sport oder beim gemeinsamen Musizieren auf ähnliche Weise erlebbar ist – das angestrebte Glückserleben. Typisch für das Spielen ist das Entrücktsein, die absolute Konzentration und die Vertiefung ins Spiel, sein Thema, seine Regeln und Ideen. Kinder beispielsweise spielen voller Phantasie und sind mit allen ihren Gedanken und Handlungen ausgerichtet auf ihr Spiel. Wesentlich für das Spielen ist auch das „Außer-Alltägliche“, denn Spielen

geschieht in einer bestimmten Situation und hat immer einen Anfang und ein Ende. Spielen hat in der Regel keine Auswirkung auf den Alltag, sieht man vom Spielen um Geld oder Filmen wie *Games Night*, in denen Spiel und Wirklichkeit verschmelzen, einmal ab.

Die Ausstellung *Nürnberg hat das Zeug zum Spielen* ist fast komplett bespielbar. Bei jedem Spielmotivthema stehen neben typischem Nürnberger Spielzeug auch weniger bekannte Spielsachen und Spiele zum Ausprobieren bereit.

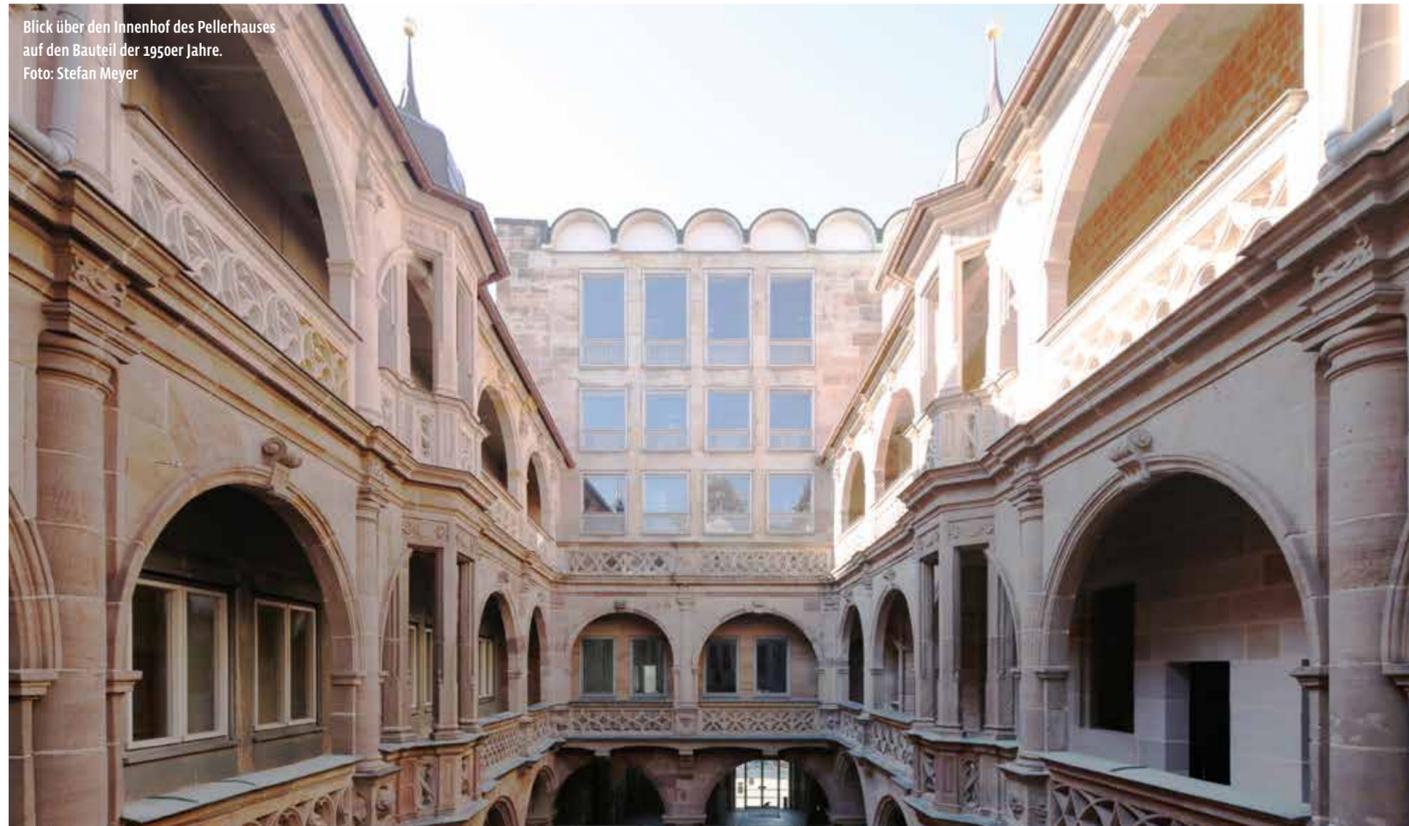
Hermann Glaser, der kürzlich verstorbene ehemalige Kulturreferent Nürnbergs und bedeutende Kulturtheoretiker, hat einmal formuliert, dass Museen keine „Verehrungsdeponien“ sein sollen, vielmehr sollen sie gesellschaftliche und individuelle Diskurse ermöglichen, inspirieren, Spaß machen und damit Herz und Verstand öffnen.

Nürnberg hat das Zeug zum Spielen ist erneut als Bürgerausstellung konzipiert, also mit gezielter inhaltlicher Beteiligung von Menschen in Nürnberg und Franken: Über 100 Mitwirkende aus der Metropolregion in einem Gegenwartsprojekt, was sie am liebsten spielen und wie Spielen ihr Leben reicher macht. Schließlich steckt in jedem von uns „das Zeug zum Spielen“.

Karin Falkenberg

Nürnberg hat das Zeug zum Spielen
Ausstellung im Spielzeugmuseum
16.11.2018 bis 2.6.2019

Blick über den Innenhof des Pellerhauses auf den Bauteil der 1950er Jahre.
Foto: Stefan Meyer



Nürnberg plant ein Haus des Spiels

Nürnberg soll 2025 ein Haus des Spiels bekommen. Im bis dahin umgebauten Pellerhaus am Egidienberg sollen die Besucher nicht nur viel übers Spielen erfahren können, sondern vor allem selbst spielen. Aktuell laufen die Vorbereitungen. Wie das Haus genutzt werden soll und wer die Mitspieler sein könnten, erklärt Gabriele Moritz. Als Leiterin der Kulturhistorischen Museen der Stadt Nürnberg ist die promovierte Historikerin federführend. Frau Moritz, warum braucht Nürnberg ein Spiele-Haus?

Das Thema Spielen ist das Alleinstellungsmerkmal für Nürnberg. Die Stadt ist seit Jahrhunderten berühmt für ihre Spielzeugproduktion, den Handel mit Spielwaren – Stichwort Nürnberger Tand geht in alle Land – und natürlich die Internationale Spielwarenmesse. Schon jetzt befindet sich im Pellerhaus seit mehreren Jahren das Deutsche Spielarchiv Nürnberg, das über 30.000 Brettspiele besitzt und beforcht. Nicht zu vergessen das Spielzeugmuseum mit seinen Schätzen und das Germanische Nationalmuseum, das auch eine wunderbare Sammlung besitzt. Diese Kompetenz wollen wir nun um ein innovatives Kulturhaus, um einen lebendigen Ort ergänzen.

Was werden die Besucher im Haus des Spiels vorfinden, das im Pellerhaus angesiedelt sein wird?

Wir wollen sie anleiten und animieren: Kommt, spielt mit uns! Spielen ist schließlich so alt wie die Menschheit und

es findet über den Unterhaltungsaspekt hinaus gerade Eingang in die Wissensvermittlung.

Und ganz konkret?

Bereits heute wird der Lesesaal des Deutschen Spielarchivs von verschiedenen Spiele-Gruppen genutzt. Das werden wir ausbauen: Brettspiele ausprobieren und selbst entwickeln, ist ein Teil. Es wird aber auch Videokonsolen geben und Computer, an denen gespielt und experimentiert werden kann. Wir stellen uns ein Spiele-Café vor, in dem man Brettspiele, Karten und anderes ausleihen kann. Im wunderbar restaurierten

Innenhof des Pellerhauses könnten alte Kinderspiele aufleben. Kurz zusammengefasst: Den Mitmach-, Labor- und Experimentier-Charakter schreiben wir ganz groß.

Bis 2025 dauert es noch. Was passiert in der Zwischenzeit?

Im November beginnt das Aktionsprogramm *Testspiele* und läuft ein Jahr. Dabei schauen wir, was kommt gut an und was wünschen sich die Spielenden? Denn wir brauchen sichere Anhaltspunkte für die inhaltliche, bauliche und finanzielle Planung des Haus des Spiels.

Die künftigen Nutzer können auftrumpfen, wenn sie sich jetzt engagieren?

Ja, denn wir werden viele Mitspieler und Partner brauchen. Die Museen der Stadt Nürnberg stoßen das Thema an, aber immer wieder neu gestalten soll es die Stadtgesellschaft. Auch einer Kulturhauptstadt Nürnberg würde das gut zu Gesicht stehen. Und es verbindet Tradition und Zukunft. Man kann etwa mit dem Computerspiel *Minecraft* die Altstadt von Nürnberg neu entstehen lassen und sich virtuell darin bewegen. Vieles ist denkbar. Ich bin überzeugt, dass das Pellerhaus ein großes Potenzial hat, ein innovativer kultureller Leuchtturm inmitten der Altstadt und ein ganzheitliches Haus des Spielens zu werden.

Apropos ankommen: Die Franken sind nicht gerade als verspielt bekannt ...

Gibt es „den“ typischen Franken überhaupt noch? Jeder Dritte in Nürnberg hat Migrationshintergrund, vor mehr als 500 Jahren schon war auch Dürers Vater ein Zugewanderte. Ich freue mich, dass Spielen nicht nur generationsübergreifend ist, sondern Menschen über Herkunft, Sprache und Kultur hinweg zusammenbringt. Ich möchte es jedem empfehlen. Der griechische Philosoph Platon hat gesagt: „Beim Spiel lernt man einen Menschen in einer Stunde besser kennen als im Gespräch in einem Jahr.“ Gewinnen, verlieren, schummeln oder den Mitspielern helfen – alles, was uns Menschen ausmacht, zeigt sich beim Spielen.

Interview: Gabriele Koenig



Der große Spieleaal im zukünftigen Haus des Spiels.
Foto: Stefan Meyer

Spielt mit uns!

Haus des Spiels im Pellerhaus startet mit Testspielen

Vom imposanten Patrizierhaus über die einstige Stadtbibliothek zum attraktiven und interaktiven Spielzentrum, einem SpieleHub, mitten in der Nürnberger Altstadt: Mit vielen neuen Partnern startet das Deutsche Spielarchiv ab dem 14. Dezember 2018 im Pellerhaus das Spielprogramm *Testspiele*.

Es soll zeigen, was künftig in einem neuen Kulturhaus am Egidienberg stattfinden könnte. Thematisch breit gefächert, analog und digital soll es sein und möglichst viele ansprechen. Der Auftrag ist klar, der Weg dahin eine Herausforderung im spielerischsten Sinn.

Das Deutsche Spielarchiv hat seit seiner Ankunft 2010 in Nürnberg konsequent an einem fundierten Forschungs- und Vermittlungsangebot zum Thema Spiel gearbeitet. Im Rahmen der *Testspiele* wird das vielfältige Workshop- und Schulungsangebot für Schulen, Hochschulen und andere Multiplikatoren noch stärker fokussiert. Denn Spielen ist vielseitig einsetzbar, etwa um spielerisch Wissen zu vermitteln. Oder es ist gar selbst der Träger gesellschaftlich relevanter Themen wie Politik oder Umweltschutz.

Spannende Kooperationen und neue Formate bereichern während der *Testspiele* das Angebot des Deutschen Spielarchivs. Dazu gehört ein *Games Bar Camp*, das alle spielinteressierten Akteure zu einer Tagung ohne festgelegtes Thema und Ablauf – einer „Un-Konferenz“ – und zum freien kreativen Prozess einlädt. Aber auch ein Workshop zum aktuellen Thema „Gamification“: Dabei werden spielerische Mechanismen in alltäglichen Zusammenhängen eingesetzt und erleichtern die Wissensvermittlung oder steigern die Motivation von Mitarbeitern.

Dass ein Spiel mehr sein kann als bloßer Zeitvertreiber, zeigt auch eine Veranstaltung mit dem syrischen Spieleentwickler Abdullah Karam, der seine Fluchterfahrungen in dem erfolgreichen „Point-and-Click-Adventure“-Computerspiel *Path Out* aufgearbeitet hat. Daneben wird es Angebote zu speziellen Themen wie „Spielen im Alter“ geben.

Come together – Play together

Natürlich soll aber vor allem gespielt werden! Zusammen und mit ganz vielen Menschen werden sich die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen des Spielarchivs aktiv und kreativ in analogen, aber auch in digitalen Spielwelten bewegen. Besonders das digitale *Haus des Spiels* braucht zukünftig viele Mitspieler und Partner. Denn hier soll ein Raum geschaffen werden, der Menschen niederschwellig einlädt und alle Interessierten willkommen heißt.

Herzstück dieses Anliegens sind die offenen Spielernachmittage und Spielabende, die einladen, sich durch das umfangreiche Brettspielangebot zu spielen wie auch den neu gestalteten digitalen Spielbereich zu testen. Die neugierigen Gäste werden dabei natürlich nicht allein gelassen, sondern von erfahrenen Spielern und Spielerinnen begleitet und beraten. Zu diesem Angebot gesellen sich noch zahlreiche Termine, bei denen die Teilnehmenden zum Beispiel *Bridge* lernen oder sich durch einen *Exit Room* rätseln können. Ein derartiges Konzept eines thematisch gestalteten Raums, aus dem sich eine Gruppe durch gemeinsames Puzzeln und Raten befreien kann, ist speziell für das Pellerhaus sowie als Angebot für Kinder im Schattenreich des Spielzeugmuseums entwickelt worden.

Das Programm bietet zudem die Möglichkeit, sich kreativ zu betätigen. So können willkürlich erzeugte Kurzschlüsse in alten elektronischen Spielzeug neue Verbindungen und Klänge schaffen, und in zahlreichen Workshops können außerdem Spiele erfunden, modifiziert und getestet werden – analog wie digital. Eine beson-

dere Spielart für alle, die gern in andere Rollen schlüpfen, bietet ein *Cosplay-Workshop*. Dabei zeigen die Verwandlungskünstler, wie man die fantasie reichsten Kostüme und Gewandungen aus Manga, Anime und Comics selbst gestalten kann.

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt des umfangreichen Spielprogramms, das natürlich auch an Terminen wie der *Blauen Nacht* und *Nürnberg spielt!* Akzente setzt.



Das gesamte Programm wird demnächst unter der Adresse www.hausdesspiels.de zu finden sein.

Bis zum geplanten Umbau des Pellerhauses in den nächsten Jahren werden die Räume mit diesen und weiteren spielerischen Highlights gefüllt, die die Akteure zusammenbringen sollen. Was von all dem nun später im Haus des Spiels umgesetzt werden soll, wird gemeinsam mit den Besuchern und Mitspielerinnen entwickelt. Denn alle sollen mit ihren Ideen „mitbauen“ am *Haus des Spiels* in Nürnberg.

Projektteam des Deutschen Spielarchivs Nürnberg

Wir spielen draußen ...
... auf Konsolen und PCs ...
... und natürlich in unserem Spieleaal im Pellerhaus.
Fotos oben und unten:
Uwe Niklas
Foto Mitte: Erika Moisan

So vielfältig ist die Spielewelt: Dr. Bibber, das Tamagotchi und die Bulldogge Bulli begeisterten Kinder verschiedener Generationen.

Fotos: Uwe Niklas, Dieter Hoffmann (Spielzeugmuseum)

Gedanken, mit Tönen und Instrumenten, mit Sportgeräten oder – kreativ in der Küche – mit Lebensmitteln, auf Bühnen, mit der Phantasie und der Liebe. Spielen ist eine „universelle Kulturpraxis“ und eine „anthropologische Konstante“, denn gespielt wird überall auf der Welt.

Doch was treibt uns an, ein bestimmtes Spiel spielen zu wollen, ein anderes aber nicht? Warum spielt jeder einzelne von uns? Die Ausstellung *Nürnberg hat das Zeug zum Spielen* gibt keine Antwort auf diese Frage. Das wäre auch vermessend. Doch sie stellt typische Spielmotivationen in den Mittelpunkt und fragt „Warum spielst du?“, „Wo, wann und warum spielst du?“ und „Womit und mit wem spielst du?“. Damit öffnet sie den Blick auf konkrete Impulse, die uns Menschen – gerade in Nürnberg – zu Spielerin-