

Mitteilung zur Kenntnis

Geschäftszeichen:
IV/47/STB

Verantwortliche/r:
Kulturamt

Vorlagennummer:
47/072/2019

Kulturhauptstadt 2025 - ein großes Spiel?

Beratungsfolge	Termin	Ö/N	Vorlagenart	Abstimmung
Kultur- und Freizeitausschuss	30.01.2019	Ö	Kenntnisnahme	zur Kenntnis genommen

Beteiligte Dienststellen

I. Kenntnisnahme

Der Bericht der Verwaltung dient zur Kenntnis.

II. Sachbericht

Nürnberg befindet sich im Bewerbungsprozess zur Kulturhauptstadt Europas 2025. Ref IV ist in ihrer Funktion als Geschäftsführerin des Forums Kultur der EMN in engem Austausch mit der Stadt Nürnberg. 2017 gründete sich aus dem Forum Kultur heraus eine Arbeitsgruppe mit Vertreter/innen der Gebietskörperschaften der EMN, um konkrete Ideen für eine Beteiligung der EMN zu entwickeln. In der Diskussion stellte sich die Frage, wie vor allem die jüngere Generation aktiviert und adressiert werden kann.

Der Vorschlag aus dem Kulturamt Erlangen, dies über das Thema Spiel/Gaming zu tun, fand großen Anklang in den Kommunen der Metropolregion, denn er bedeutet, dass man eine naturgemäß heterogene Generation unabhängig von ihrem Bildungsstand, ihrem Geschlecht oder ihrer kulturellen Lebensrealität erreicht.

Die Idee ist also, dass die Jugend der Metropolregion und ggf. darüber hinaus, z.B. auch die der europäischen Partnerstädte, ein Spiel entwickelt. Dazu bedarf es keiner Kenntnisse im Programmieren, man kann hier auf Vorlagen bzw. Fachleute zurückgreifen. Es geht um die Entwicklung von Aufgaben, Rätseln oder Fragestellungen, die ihren Ausgangspunkt in der Lebensrealität der Jugendlichen haben: Deren Wahrnehmung von Kunst und Kultur wird spielbestimmend sein.

Das Spiel ist als „local based game“ gedacht, wird also am Ende auf einem Smartphone gespielt. Es funktioniert wie ein erweitertes Navigationssystem. Durch eine App werden die Spieler*innen an reale Orte geführt und müssen dort ortsbezogene Aufgaben lösen. Diese Aufgaben werden, wie oben beschrieben, vorher gemeinsam mit den Jugendlichen bzw. besser: soweit wie möglich von den Jugendlichen selbst erarbeitet.

Man kann sich den Prozess und das Ergebnis als riesiges Projekt in vielen verschiedenen Kommunen vorstellen.

Um die Entwicklung eines solchen Spiels für die möglichen beteiligten Kommunen vorstellbarer zu machen, entstand die Idee eines Pilotprojekts. Das Pilotprojekt zerlegt die Entwicklung eines deutlich kleiner aufgesetzten Spiels in nachvollziehbare Einzelschritte, um so einen möglichen Projektablauf zu verdeutlichen. Ziel des Pilotprojekts ist es, zu beurteilen, ob ein Gaming-Großprojekt innerhalb der Bewerbung Nürnbergs zur Kulturhauptstadt 2025 als ein möglicher Beitrag der Region Bestand hat und sinnvoll und durchführbar ist.

Das Pilotprojekt umfasst den Zeitraum von August/September 2018 (Entscheidungsfindung der Kommunen, ob sie am Pilotprojekt teilnehmen möchten) bis Oktober/November 2019 – hier steht eine gemeinsame Evaluation.

Sechs Kommunen und ein Landkreis haben ihre Beteiligung zugesagt: Erlangen, Nürnberg, Fürth, Bamberg, Bayreuth, Schwabach, Landkreis Roth. Eine Kostenschätzung für das Pilotprojekt beläuft sich auf 10.000 € pro Kommune. Die weiteren Kosten (die ein Vielfaches der Kosten für die einzelnen Kommunen ausmachen) werden vom Bewerbungsbüro Kulturhauptstadt Nürnberg ge-

tragen.

Die Stadt Erlangen beteiligt sich unter der Federführung des Kulturamts an dem Pilotprojekt. Das Budget dafür wurde bereits im Rahmen des Protestgesprächs von der Kämmerei zur Verfügung gestellt.

Enge Partner während der Pilotphase sind das E-Werk und der Stadtjugendring. Die ersten Workshops finden bereits im Februar statt, die Entwicklung der Erlanger Module soll dann bis Anfang Juni abgeschlossen sein. Basisstation ist das E-Werk. Der Oberbürgermeister hat seine Zusage gegeben, am 2. Juni der erste Testspieler zu sein.

Das Spiel könnte unserer Auffassung nach bereits eine Grundlage für eine weitere Beschäftigung mit dem Thema Gaming in der Kommune im Rahmen der digitalen kulturellen Bildung sein. An dieser Option sind weitere Kultur- und Bildungsinstitutionen interessiert.

Anlagen:

III. Behandlung im Gremium

Beratung im Kultur- und Freizeitausschuss am 30.01.2019

Protokollvermerk:

Die MzK wird zum TOP 7.1 erhoben.

Ergebnis/Beschluss:

Der Bericht der Verwaltung dient zur Kenntnis.

Aßmus
Vorsitzende/r

Zimmermann
Schriftführer/in

IV. Zur Aufnahme in die Sitzungsniederschrift

V. Zum Vorgang