



Mehr als Porzellan

Auf den Spuren von Kurfürst Carl Theodor



Angelika Friedmann, Carina Neubauer und Ann-Katrin Sochacki

INTERAKTIVE GESCHICHTSVERMITTLUNG MIT ACTIONBOUND®

Wie kann man das Lernen über (Stadt-)Geschichte mit einem ausgelassenen Familientag an der frischen Luft verbinden?

Im Frühjahr 2024 haben wir, eine Projektgruppe der Universität Mannheim, uns anlässlich des 300. Geburtstages des pfälzischen Kurfürsten Carl Theodor gemeinsam mit der Stadtverwaltung Frankenthal dieser Herausforderung gestellt. Das Ergebnis ist eine ca. 2,5 km lange digitale Schnitzeljagd durch Frankenthal, die Carl Theodors Einfluss auf die Stadt thematisiert. Dabei werden die Spieler*innen über 10 Stationen hinweg für ungefähr 90 Minuten von *Personae* der Zeit durch die Stadt geführt. Im Verlauf sollen verschiedene Aufgaben gelöst und Quizfragen beantwortet werden. Bei den *Personae*, die aus der eigenen Perspektive von ihren Erfahrungen berichten, han-

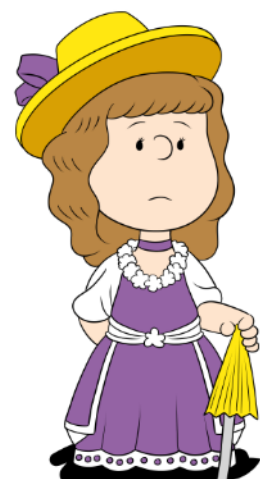
delt es sich einerseits um fikionalisierte historische Persönlichkeiten, wie Carl Theodor höchstpersönlich, und andererseits um erdachte Personen aus der damaligen Stadtbevölkerung, beispielsweise einen Treidler namens Johann. Diese Mischung ermöglichte es, einerseits bekannte Persönlichkeiten vorkommen und andererseits auch Bevölkerungsgruppen (z.B. Frauen und Arbeiter) zu Wort kommen zu lassen, über die es nicht so viele historische Quellen gibt.

Insgesamt war uns ein stimmiges, historisch fundiertes, multiperspektivisches und unterhaltsames Ergebnis wichtig. Anhand der verschiedenen Stationen sollten Grundkenntnisse über die Kurpfalz und insbesondere über Frankenthal im 18. Jahrhundert vermittelt werden, die über die bekannte Rolle als Porzellanstadt hinausgehen. Die dabei entstandenen Narrative und eingenommenen Perspektiven sollten vor allem jüngere Menschen aus Frankenthal und der Umgebung ansprechen.

Actionbound® – technische Grundlagen und kreative Möglichkeiten

Das Projekt wurde mit der App Actionbound® umgesetzt. Dabei handelt es sich um eine Software, mit der jede*r Interessierte eine eigene digitale Schnitzeljagd erstellen kann. Dementsprechend ist die Gestaltung des sogenannten „Bounds“ auch ohne Programmierkenntnisse – nach kurzer Orientierung – einfach umsetzbar. Über die App ist das Spielen für Nutzer*innen kostenlos. Solange die digitale Schnitzeljagd zugänglich ist, sind Smartphone-Nutzer*innen weder zeitlich noch örtlich gebunden. Ob das Spielen auch von anderen Orten aus möglich ist, ist den Erstellenden überlassen und kann in den Einstellungen angepasst werden. Die Möglichkeit, ortsgebundene Aufgaben zu überspringen, öffnet das Lernangebot für mehr Interessierte und ist daher zu empfehlen. Ein Vorteil für die (Geschichts-) Vermittlung ist dabei, dass, sobald der Bound erstellt und freigeschaltet ist, Spielinteressierte sofort und beliebig loslegen können. Anders

Unten: Der Architekt Pigage, Porzellanmaler Jakob und die Reisende Elisabeth, drei der in der App vorkommenden Personae. (Abb.: Lydia Worrell)



als bei einer von Personen geführten historischen Stadtführung ist daher langfristig weniger Personal und Planung notwendig.

Die Software ermöglicht dabei eine Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten. Dabei wird zwischen „Infopunkten“ und „Aufgaben“ unterschieden. Bei Beiden können Audio-, Bild- und Textmaterial genutzt werden. Dies ermöglicht eine audio-visuelle Gestaltung der digitalen Schnitzeljagd und dadurch eine breitere Zielgruppe zu erreichen.

Neben der Möglichkeit, historisches Bildmaterial einzufügen, konnten wir den digitalen Stadtführer*innen durch Cartoons Gesichter und – dank der Schauspieler*innen der Theatergruppe kulturlos e.V. (ehem. Jugendtheatergruppe Mannheim 2016 e.V.) – passende und ausdrucksstarke Stimmen verleihen. Die Cartoons wurden von der Künstlerin Lydia Worrell gezeichnet. Ihr ‚Peanuts-Stil‘ soll auch ein jüngeres Publikum zum Spielen einladen.

Die informierenden Texte, die aus der Perspektive der historischen Figuren erzählt werden, können beim Spielen je nach Präferenz sowohl gelesen als auch angehört werden. Die Texte sind kurz und leicht verständlich formuliert und spielen gleichzeitig etwas mit älterer Sprache durch Einbindung von Zitaten und Formulierungen („O-Tönen“) aus den Quellen. Damit wird eine historische Anmutung vermittelt und den Spielenden die Quellsprache etwas näher gebracht. Wichtig war uns dabei aber, nicht fiktionale, pseudo-historisierende Sprache zu verwenden, sondern wirklich Quellen sprechen zu lassen. Weitere Informationen, etwa zu weiterführenden Quellen oder Literatur, konnten über Links realisiert werden, die sich über die Software einbinden lassen. Dabei haben wir darauf geachtet, auf seriöse Ressourcen zu verweisen, um zu zeigen, dass gerade in der Digitalität Informationssuche eben nicht beliebig ist.

Schauspieler*innen der Theatergruppe
kulturlos e.V. konnten den einzelnen
Personae individuelle Stimmen verleihen.
(Foto: Verf.)



Beim Erstellen von Aufgaben kann man in Actionbound® zwischen diversen Aufgabentypen wählen, was unseren Test-Spieler*innen gut gefallen hat. Beispielsweise gibt es Multiple-Choice- und Schätzfragen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, in der App Fotos zu machen und zu hinterlegen oder ausführliche und freiere meinungsorientierte Fragen in einem Text oder einer Audio zu beantworten. Dabei muss allerdings beachtet werden, dass nicht alle Fragetypen in die Endbewertung eingehen können. Für Kulturinstitutionen können diese Möglichkeiten aber interessant werden, nicht nur um Feedback einzuholen, sondern z.B. auch, um individuelles Bildmaterial der unmittelbaren Nutzergruppe zu erheben. Dabei müssen natürlich Urheber- und andere Rechte beachtet werden. Dafür bietet Actionbound® jedoch die nötigen automatisierten Abfragen, sodass es sich leicht realisieren lässt. Außerdem werden alle Daten auf Servern in Deutschland gespeichert, sodass eine DSGVO-konforme Nutzung möglich ist.

Ein individuelles Spielerlebnis innerhalb des Bounds kann durch das Einarbeiten von sogenannten „Switches“ erzielt werden. Mit der

Unten: Launch der Ralley im Sommer 2024. Im Bild zu sehen sind u.a. die drei Entwicklerinnen der Ralley (links) sowie der Frankenthaler Oberbürgermeister Dr. Nicolas Meyer (3. v. r.). (Foto: Verf.)



Auswahl verschiedener Antwortmöglichkeiten können Spieler*innen dabei auf neue und unterschiedliche Aufgaben hingewiesen werden. So eröffnen sich alternative Spielverläufe, ausgehend von individuellen Entscheidungen. In unserem Bound beispielsweise gibt es die Aufgabe, eine Inschrift an einer der Stationen zu suchen. Über die Aufgaben-Funktion wird dabei erfragt, ob die Spieler*innen die Tafel bereits gefunden haben. Bei „Nein“ erhalten diese einen weiteren Hinweis, der das Finden der Inschrift erleichtert. Dies ist ein einfaches Beispiel, aber Switches bieten viele weitere kreative Möglichkeiten.

Hinweise zur interaktiven Geschichtsvermittlung: So klappt's in der Praxis!

Programme wie Actionbound® ermöglichen es, Stadtgeschichte(n) interaktiv und mit direktem örtlichen Bezug zu entdecken. Doch gerade in kleineren Städten wie Frankenthal kann dies auch zu Herausforderungen führen. Üblicherweise erwarten die Spieler*innen ausschließlich historische, authentisch aussehende Orte. Solche Orte, Gebäude oder Stätten können aber einst zerstörte Innenstädte heute oft nicht immer bieten, was die Konzeption und Veranschaulichung einer Station innerhalb der Tour erschweren kann. Dies haben wir versucht dadurch zu lösen, dass im Bound *Personae* teilweise doppelt vorkommen, um die weniger authentischen Stationen effektiver in die gesamte Schnitzeljagd einzubinden und damit ein stimmiges Gesamtbild zu erzeugen.

Eine weitere Schwierigkeit kann entstehen, wenn sich ein historischer Ort abseits der Route der restlichen Orte befindet. Beispielsweise liegt das Frankenthaler Landgericht fernab von den anderen Stationen. Um durch diesen kleinen Umweg keine Spieler*innen zu verlieren, entschlossen wir uns, das Landgericht nicht mit einzubeziehen. Stattdessen fiel die Wahl auf die günstig liegende Elisabeth-Straße, um an der Stelle die Geschichte des heutigen Landgerichts mit dem Einfluss der Kurfürstin in Verbindung zu bringen. Denn an der Stelle des heutigen Landgerichts stand das von Kurfürstin Elisabeth Auguste gestiftete St.-Elisabeth-Hospital.

Für einen reibungslosen Ablauf eines Bounds muss darauf geachtet werden, dass die Actionbound®-App bereits vor dem Spielen installiert sein sollte. Dies muss in der Projektbewerbung im Vorfeld deutlich kommuniziert werden. Zudem muss klar kommuniziert werden,

dass die genutzten Endgeräte eine GPS-Funktion und die App die entsprechende Berechtigung zur Nutzung brauchen.

Um einen Bound zu finden, kann man in der App sowohl danach suchen, als auch einen QR-Code scannen.

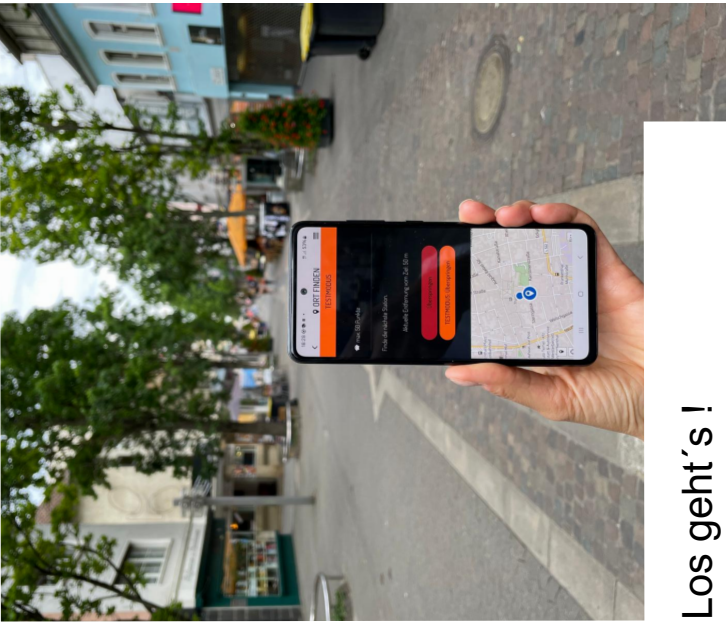
Um die Funktionalität der erstellten Stationen zu testen und gegebenenfalls Unklarheiten auszubügeln, haben wir vor der Veröffentlichung einen Testlauf mit einer Schulklasse des Karolinen-Gymnasiums durchgeführt und sowohl das Nutzer*innen-Verhalten beobachtet als auch die Schüler*innen einen schriftlichen Feedbackbogen ausfüllen lassen. Dieser hat auf die Einschätzung der idealen Zielgruppe, technische Funktionalität, Lerneffekt und Spaßfaktor abgezielt. Insgesamt kam der Bound bei der Zielgruppe gut an; dabei war besonders auffällig, dass die Aufgaben, bei denen eine direkte Interaktion mit den historischen Überresten vor Ort, z.B. das Entschlüsseln von Inschriften erforderlich waren, am besten rückgemeldet wurden.

Mitte Juni 2024 wurde das Projekt im Rahmen eines Launch-Events in Frankenthal der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Ein solches einmaliges Event kann, bei gelungener vorheriger Vermarktung, ein guter Anlass sein, um Menschen auf dieses Angebot aufmerksam zu machen und auch in einer größeren Gruppe zu rätseln. Darüber hinaus könnte das Spielen des Bounds über den Lizenzzeitraum hinweg bei weiteren Anlässen (z.B. Stadtfest, Tag der offenen Türen etc.) werbewirksam eingebunden werden.

Fazit

Insgesamt sehen wir bei der Nutzung von Actionbound® viel Potenzial für die Geschichtsvermittlung. Die spielerische Aktivität an der frischen Luft und die freie Zugänglichkeit des Angebots erlauben eine Vielzahl von Anwendungsfeldern. Vor allem in der Schule könnte das Rätseln mit direktem örtlichem Bezug einen guten Einstieg für eine stadtgeschichtliche Unterrichtseinheit bieten. Für das Projekt in Frankenthal lässt sich insgesamt eine sehr positive Bilanz ziehen. Die digitale Schnitzeljagd war eine gelungene Ergänzung zum Carl-Theodor-Jubiläumsjahr, die auch ein jüngeres Publikum erreichen konnte.





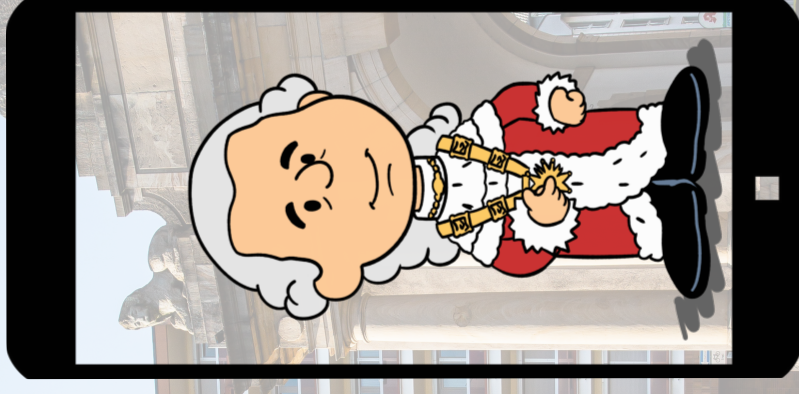
Los geht's !

Zum Starten der digitalen Schnitzeljagd öffne jetzt die Actionbound-App auf deinem Smartphone und scanne den QR-Code ein. Schon kann es losgehen.

Wir wünschen dir viel Spaß auf der Spurensuche!



Weitere Informationen unter
frankenthal.de/carl-theodor



Mehr als Porzellan

Auf den Spuren von Kurfürst Carl Theodor

Stadtverwaltung Frankenthal (Pfalz)

Rathausplatz 2-7

67227 Frankenthal (Pfalz)

stadtmarketing-tourismus@frankenthal.de

frankenthal.de/carl-theodor

