

PRESSE-INFORMATION

13.06.2024

Tourismus 4.0 - Digitale Welten in Schleswig-Holstein

Kiel. Sich wie eine Fledermaus im Raum mit Echoortung in Kalkberghöhlen orientieren, per Handy-App in vergangene Zeiten eintauchen und einen Blick in das Leben bedeutender Schriftsteller und Bildhauer werfen oder sich angeleitet durch ein Web-Angebot auf eine Outdoor-Rallye durch Orte des echten Nordens begeben und dabei Rätsel lösen: Digitalisierte Angebote gibt es inzwischen quer durch Schleswig-Holstein. Sie bieten vor allem neue Perspektiven und Erfahrungen in digitalen Welten, machen Geschichte lebendig und erlebbar und ermöglichen Teilhabe. Die Tourismus-Agentur Schleswig-Holstein zeigt die digitalen Innovationen im echten Norden, die mit Virtual Reality (VR), immersiven Erlebnissen, Roboter-Kellnern und vor allem Handy-Apps arbeiten, und dabei vielfach digitale und analoge Erlebnisse miteinander verknüpfen.

NORDSEE

Unterwasserwelten und autonomer Shop auf Sylt

Beim Nordseebesuch inmitten von bunten Korallen und exotischen Fischen schnorcheln? Dank Virtual Reality ist das im Freizeitbad Sylter Welle möglich! Beim VR-Swim tauchen Gäste ab acht Jahren mit Hilfe einer VR-Brille in die Tiefen des Meeres ein. Im Wellenbad erleben Entdeckerinnen und Entdecker mit dem eigenen oder einem Leih schnorchel eine faszinierende Unterwasserwelt.

Die Sylter Bäckerei Raffelhüschen hat 2024 den ersten vollautonomen Bäckereishop auf der Insel eröffnet. Nach eigenen Angaben ist es sogar der weltweit erste dieser Art. Das Einkaufen ist einfach, die Türen lassen sich mittels QR-Code und App öffnen. Durch den Einsatz von künstlicher Intelligenz sowie Kameras und Waagen zur Erfassung der entnommenen Produkte wird der Einkauf virtuell erfasst. Die Bezahlung erfolgt automatisch per PayPal, Kreditkarte oder EC-Karte.

Sprechendes Museum im Roten Haubarg auf Eiderstedt

Nach mehrmonatiger Umbauzeit hat das Museum im Roten Haubarg auf der Halbinsel Eiderstedt wieder geöffnet. Der einzige, heute öffentlich zugängliche Haubarg bietet im neu gestalteten Heimatmuseum eine innovative und lebendige Mischung aus immersiver Raumgestaltung und Objekt-Theater, die das Haus und die Exponate zum Leben erweckt. Gut 40 im ganzen Ausstellungsbereich verteilte Lautsprecher verwandeln den Roten Haubarg in ein sprechendes Museum, das die Exponate selbst zu Wort kommen lässt. Mehrmals am Tag können Besucherinnen und Besucher zudem 400 Jahre Leben auf dem Haubarg im Objekt-Theater in vier Akten erleben.

Nordic-Escape in Husum

Der Husumer Anbieter Nordic Escape bietet neben dem klassischen Indoor-Angebot auch Outdoor Escape Spiele, bei denen die Nordsee-Stadt auf ungewöhnliche Weise entdeckt werden kann. Hier kommen sowohl Krimifans als auch Familien mit Kindern auf ihre Kosten. Auch für Junggesellenabschiede und Weihnachtsfeiern gilt es themenspezifische und spannende Aufgaben im gesamten Stadtgebiet von Husum zu lösen. Bei Schietwetter bietet die ebenfalls angebotene Virtual Reality Area Adrenalinsuchenden die Möglichkeit, für 60 Minuten virtuell in verschiedenste Spielwelten abzutauchen. Wer Spaziergänge oder Fahrradausflüge mit spannenden Informationen rund um den Küstenschutz an der Nordsee verbinden möchte, dem sei die Küstenschutzroute Husum ans Herz gelegt. Die Route verläuft auf vier Kilometern vom Nordfriesland Museum Nissenhaus bis zur Nordsee-Badestelle Dockkoogspitze direkt am Wattenmeer. Neben der wunderschönen Landschaft liefern hier Infotafeln an zwölf Stationen und eine digitale Begleit-App spannende Hintergründe zu verschiedenen Aspekten des Küstenschutzes.

ZWISCHEN DEN KÜSTEN

Ratzeburg: Digital in Barlachs Leben eintauchen

Im Ernst Barlach Museum Ratzeburg lässt das multimediale Ausstellungskonzept Leben und Werke des Bildhauers, Zeichners und Schriftstellers lebendig werden. Poetische Filme verbinden als Rauminstallation die Kunstwerke Barlachs mit aktuellen Fragestellungen und laden ein, Ursachen und Perspektiven zu reflektieren. Eine digitale Timeline ermöglicht die Erforschung der politischen, kulturellen, werk- und lebensgeschichtlichen Ereignisse und macht sichtbar, auf welchen kollektiven Erinnerungen unsere Gegenwart aufgebaut ist. Das dazu konzipierte „Barlach Game“ macht Geschichtserfahrung zu einem besonderen Erlebnis. Zusätzlich regt die interaktive Barlach-App zum persönlichen Dialog und zur individuellen Interpretation einzelner Werke an.

Durchs Herzogtum Lauenburg auf den Spuren von Grass

Die App „Tour de Grass“ führt Radfahrer und Wanderinnen auf die Spuren des Literaturnobelpreisträgers Günter Grass und macht dessen Werke dort erlebbar, wo sie geschaffen wurden. Auf der mobilen Erlebnistour geht es von der Hansestadt Lübeck bis zur Eulenspiegelstadt Mölln entlang des Elbe-Lübeck-Kanals. Ob mit dem Rad oder zu Fuß, die „Tour de Grass“ bereichert einen Ausflug in die wunderschöne Landschaft, denn die gleichnamige App bietet nicht Geschichten und Gedichte von Günter Grass zum Anhören: Auch ein Vergleich seiner Aquarelle mit der aktuellen Landschaft und das Lösen verschiedenster Aufgaben mit Hilfe von Augmented Reality (erweiterte Realität durch digitale Unterstützung) sind Teil des Angebots. So kann zum Beispiel ein Plattboden-Schiff virtuell nachgebaut werden, mit dem vor 500 Jahren das Salz nach Lübeck kam.

BATVISION im Noctalis am Kalkberg in Bad Segeberg

Wie fühlt es sich an, sich in völliger Dunkelheit mittels Echoortung zu orientieren? Bisher war diese Erfahrung Fledermäusen vorbehalten, aber seit dem 1. April können Besucherinnen und Besucher genau das im Fledermauszentrum Noctalis in Bad Segeberg erleben. Zum ersten Mal in Deutschland versetzt BATVISION Menschen mit Hilfe einer Virtual Reality-Brille in die Wahrnehmungswelt der Fledermaus. Sobald die VR-Brille aufgesetzt ist, beginnt der Flug durch die Nacht in völliger Dunkelheit – einzige Orientierungshilfe ist der eigene Schrei. Im Kontext einer städtischen Umgebung wird so ein einzigartiges Erlebnis möglich, welches die Echoortung der Fledermäuse am eigenen Körper erfahrbar macht und gleichzeitig auf die Lebensraumeinschränkungen der Tiere hinweist. Immersive Technologien lösen das Gefühl aus, tatsächlich in ein tierisches Wesen zu schlüpfen und deren Wahrnehmungsform so spielerisch zu verstehen.

Auf Zeitreise ins SEGEBERG des Jahres 1644

Das VR-Stadtmodell „SEGEBERG 1644 - Schicksalsjahr einer Stadt“ ermöglicht mittels Virtual Reality-Brille eine Zeitreise basierend auf der Rekonstruktion der historischen Stadtanlage einschließlich des Kalkbergs, der Siegesburg, des Klosters sowie der zahlreichen geschichtsträchtigen Gebäudeensemble. Die Stadt Segeberg wie vor 400 Jahren wird so auf einem einzigartigen Rundgang erlebbar, unter anderem bei der Umrundung der Marienkirche, beim virtuellen Erklimmen des Kalkbergs oder beim Betreten der unversehrten Siegesburg und ihrem Burghof. Die VR-Technologie ermöglicht einen 360-Grad-Blick von den Zinnen der Burg auf die historische Stadt und das Umland. Diese einzigartige Reise kann nach Terminbuchung kostenfrei im Segeberger Bürgerhaus erlebt werden.

Holsteinische Schweiz: Rund um die Uhr informiert

In Eutin ergänzen drei digitale Info-Stelen im Innenstadtbereich das Angebot der Tourist-Infos vor Ort. Dort können Gäste sich individuell und unabhängig von Öffnungszeiten über das touristische Angebot informieren und inspirieren lassen. Die großformatigen Bildschirme stehen am Bahnhof, vor der historischen Tourist-Info am Markt sowie in der Stadtbucht und können per Touch-Screen barrierefrei und intuitiv bedient werden. Die Inhalte reichen von aktuellen Terminen über Sehenswürdigkeiten, Gastronomie bis hin zu Rad- und Wandertouren sowie Shopping- und Naturerlebnissen in Eutin und der Region. Der gefundene Inhalt landet einfach per QR-Code auf dem eigenen Handy und ist somit unterwegs jederzeit abrufbar. Dank einer Merkliste verpassen Besucher so kein Highlight.

App ins Schloss Eutin!

Auch das Eutiner Schloss wird digital lebendig! Die dazugehörige App „Schloss Eutin“ bietet einen Rundgang durch die Beletage mit Leslie Malton, Andreas Hutzel, Ulrich Noethen, Johann von Bülow und Felix von Manteuffel in unterschiedlichen Sprecherrollen. In szenischen Dialogen geben sie Einblicke in die Geschichte des Schlosses und transportieren zum Beispiel die Taufe des kleinen Carl-Maria von Weber 1786 in der

Schlosskapelle wieder in unsere Gegenwart. Darüber hinaus gibt es im Schloss Eutin ein neues Angebot für Jugendliche ab 13 Jahren: Mit der digitalen Schnitzeljagd, implementiert in der App Actionbound, kann der Küchengarten nun ganz selbstständig erkundet und erschlossen werden. Die Schnitzeljagd versetzt die Teilnehmenden in die Vergangenheit und lässt die Historie auf spielerische Weise wieder lebendig werden.

OSTSEE

Mit „plazy“ tolle Angebote in Lübeck entdecken

Mit der neuartigen Tourismus-Plattform „plazy“ werden Interessierten perfekt passende und vor allem durchweg nachhaltige Freizeitaktivitäten und Veranstaltungstipps im Umkreis des jeweiligen Reiseziels vermittelt. Mit wenigen Klicks erhalten die User ein maßgeschneidertes Programm mit Angeboten aus Kultur, Kulinarik, Sightseeing und Natur. Plazy will dadurch reduziert die Flut an Informationen auf das Gewünschte reduzieren. Durch ein Logo werden außerdem alle Angebote gesondert gekennzeichnet, die sich nachhaltig nach TourCert (Gemeinnützige Organisation, die ökologische, soziale und ökonomische Unternehmensverantwortung im Tourismus fördert) zertifiziert haben. Plazy ist ohne Download, Registrierung oder Kosten nutzbar.

»Die Blechtrommel“ als Virtual-Reality-Erlebnis

Die Blechtrommel (1959) ist eines der bekanntesten Werke von Günter Grass. Das dazugehörige Virtual-Reality-Erlebnis im Günter Grass-Haus in Lübeck ist eine digitale Hommage an das Werk. Mit Hilfe einer VR-Brille werden Besucherinnen und Besucher quasi zu einer Figur des Romans und lösen in der virtuell-literarischen Realität von Oskar Matzeraths bestimmte Aufgaben. Dabei bleiben gezielt Fragen offen, die durch weitere Angebote im Museum oder durch das Lesen des Romans »Die Blechtrommel« beantwortet werden. Das virtuelle Erleben des Geschriebenen eröffnet so einen aktuellen und modernen Zugang zu einem über 60 Jahre gereiften Text, der zeitlos bleibt.

Zu Besuch in der Steinzeit im zeiTTor-Museum Neustadt

Im zeiTTor-Museum in Neustadt in Holstein tauchen Besucherinnen mit einer VR-Brille in die Steinzeit ein und können erleben, wie die Umgebung des heutigen Neustadts vor rund 7.000 Jahren ausgesehen hat. Besonders spannend ist hierbei, wie Realität und Fiktion miteinander verschmelzen, denn die in der Virtual Reality-Anwendung verwendeten Waffen und Werkzeuge sind im Original im Museum ausgestellt. Im Vordergrund des virtuellen Steinzeit-Abenteuers steht die Interaktion: Die User bewegen sich durch einen Wald, entlang einer Ostseebucht, fassen Gegenstände an, machen Feuer und gehen sogar auf Jagd. Als Grundlage für die virtuellen Landschaften und archäologischen Artefakte dienen moderne Forschungsergebnisse aus den Untersuchungen der Fundstelle „Marienbad“ auf dem Meeresgrund vor der Neustädter Hafeneinfahrt.

Detektiv-Trail Lübeck und Travemünde

In [Lübeck](#) und [Travemünde](#) gehen kleine und große Hobby-Detektive auf Spurensuche: Dabei gilt es per Web-App oder auch mit ausgedruckter Printversion, knifflige Rätsel zu lösen und dabei spielerisch die Region zu entdecken. Wenn der Code für die Schatztruhe erfolgreich geknackt wird, wartet zur Belohnung ein Schatz! Der Detektiv-Trail ist vor allem für einen Ausflug mit Kindern geeignet. Diese Rätseltouren mit Detektiv Dachs erfreuen auch Familien und Schulklassen.

Küstenrallye in Kellenhusen

Im Ostseebad Kellenhusen wartet ein [digitales Outdoor Escape Game](#) auf Gäste und Einheimische: Die Schnitzeljagd wird über ein Smartphone mit Internetzugang absolviert. Startpunkt der zirka anderthalb- bis zweistündigen Rallye ist das Fischerdenkmal. Während 20 lustige, spannende und informative Aufgaben gelöst werden müssen, erkunden die Teilnehmenden den Ort und die Promenade. Sollte eines der abwechslungsreichen Rätsel mal zu knifflig sein, gibt es per „Hilferuf“ nützliche Tipps. Die Teilnahme an der Rallye kostet 25 Euro und kann mit beliebig vielen Personen gespielt werden. Die Tour kann jederzeit unterbrochen und später weitergespielt werden – Verschnaufpausen sind also möglich. Das Ganze ist interaktiv aufgebaut: Die Teilnehmenden stehen in direktem Kontakt mit der jungen Archäologin Emma und unterstützen sie auf der Suche nach dem Erbe ihrer Familie. Im Tourismus-Service Kellenhusen wartet während der Öffnungszeiten ein kleines Geschenk für die erfolgreiche Lösung der Schnitzeljagd.

Service-Roboter in Schleswig-Holsteins Gastronomiebetrieben

Im Restaurant Synder in List werden Service-Roboter eingesetzt, um die Mitarbeitenden im Service zu unterstützen. So können die elektronischen Helfer zum Beispiel schmutziges Geschirr in die Küche bringen. In der Eisdiele „Giovanni L.“ im Husumer Einkaufszentrum „Theo“ sind seit einiger Zeit bereits zwei Service-Roboter im Einsatz. Diese unterstützen das menschliche Team, zum Beispiel in dem sie schweres Geschirr tragen und Laufwege verringern. Bei [Burg Eis auf Fehmarn](#) gibt es einen Roboter-Kellner, der Eis, Kuchen und Kaffee direkt an den Tisch der Kundinnen und Kunden bringt.



*Zeitreise mit VR-Brille im zeITTor-Museum
© zeITTor-Museum Neustadt in Holstein*

Die Tourismus-Agentur Schleswig-Holstein GmbH (TA.SH) ist die offizielle Landestourismusorganisation für Schleswig-Holstein und organisiert die überregionale Vermarktung des Reise- und Tagungsstandorts Schleswig-Holstein mit dem Ziel, potenzielle Gäste für den echten Norden zu begeistern. Die TA.SH ist ein 100%iges Tochterunternehmen des Landes mit Sitz in Kiel und beschäftigt ein 26-köpfiges Team. Sie setzt die Tourismusstrategie 2030 im In- und Ausland um und wird vom Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Arbeit, Technologie und Tourismus gefördert.