



STIFTUNG  
PREUSSISCHE SCHLÖSSER UND GÄRTEN  
BERLIN-BRANDENBURG

15.05.2024

023-24

## Presse-Information

### Alltag an der Mauer

#### Game „Border Zone“ macht die Spuren der deutschen Teilung im Park Babelsberg wieder sichtbar

Nach dem Bau der Berliner Mauer 1961 durchschnitten Grenzanlagen auch Teile der historischen Gärten und Parks in Potsdam. Die Stiftung Preussische Schlösser und Gärten (SPSG) hat sich zum Ziel gesetzt, auch diese Geschichte des heutigen UNESCO-Welterbes zu vermitteln und darüber mit ihren Gästen ins Gespräch zu kommen. Anlässlich des am 9. November 2024 bevorstehenden 35. Jahrestages des Mauerfalls wird deshalb das für den Park Babelsberg entwickelte digitale Game „Border Zone“ einer breiteren Öffentlichkeit vorgestellt. Durch diese kostenfrei nutzbare App können die Besuchenden des Parks dessen wechselvolle Geschichte in der Zeit der deutschen Teilung nachvollziehen. Die Verbindung von Vergangenheit und Gegenwart durch Augmented Reality-Technologie (AR) macht dabei verlorene oder verborgene Spuren dieser Vergangenheit wieder sichtbar.

Die Entwicklung dieses ortsbezogenen Games erfolgte im Rahmen eines Kooperations- und Forschungsprojekts der SPSG mit dem Cologne Game Lab (CGL) der Technischen Hochschule Köln (TH Köln). Ausgehend von wissenschaftlichen Recherchen und Zeitzeug:inneninterviews wurden die Storylines für das Spiel konzipiert und der Grenzverlauf im Park Babelsberg visualisiert.

#### Alltag an der Berliner Mauer

Im ehemaligen Grenzgebiet des Parks Babelsberg können Spielende ab sofort die ersten beiden interaktiven Missionen des Prototyps erleben und werden dabei mit Alltagssituationen der Zeitgeschichte konfrontiert, wie sie sich so oder ähnlich vor Ort zugetragen haben könnten. Die Spielenden haben in entscheidenden Momenten direkten Einfluss auf die Handlung, indem sie das Verhalten von Spielcharakteren in Konfliktsituationen selbst bestimmen. Durch das Spiel eröffnen sich verschiedene Perspektiven auf das Leben der Menschen an und mit der Berliner Mauer.

Das Game „Border Zone“ ist Teil eines Vermittlungsangebots der SPSG für Schulkassen und Gruppen. Ergänzend zum Spielerlebnis erhalten die Teilnehmenden im Rahmen eines dialogischen Rundgangs im Park Babelsberg vertiefende Hintergrundinformationen zu Spuren und Biografien der deutschen Teilung.

„Border Zone“ steht ab sofort als kostenlose Game-App im Google Play Stores sowie App Store zum Download zur Verfügung.

#### Begleitendes Forschungsprogramm

Ziel ist es, mit diesem kostenlosen „Serious Game“ multiperspektivische Wissensvermittlung zu fördern, Teilhabe zu ermöglichen und zu einem Diskurs über den Umgang mit dem Weltkulturerbe einzuladen. Im Rahmen des begleitenden Forschungsprogramms wird dabei ausgelotet, wie Games als neues Vermittlungsmedium im öffentlichen Parkraum und in der kulturellen Bildungsarbeit nachhaltig und sinnvoll eingesetzt werden können. Im Vordergrund steht dabei die Frage, wie die Kombination von erzählerischen sowie interaktiven Elementen und die Räumlichkeit der Augmented Reality-Technologie das Erleben vor Ort beeinflussen.

Gefördert wurde das Projekt ab 2020 durch das Programm „Neustart Kultur“ der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und ab 2022 durch die Commerzbank-Stiftung.

**Kontakt:**

Katharina Tillmanns (TH Köln), [Katharina.tillmanns@th-koeln.de](mailto:Katharina.tillmanns@th-koeln.de)

Charlotte Terzer (SPSG), [c.terzer@spsg.de](mailto:c.terzer@spsg.de)

Bettina Harz (SPSG), [b.harz@spsg.de](mailto:b.harz@spsg.de)

**Projektteam „Border Zone“**

Cologne Game Lab

Initiator und Projektleitung: Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

Leitung Forschung und Entwicklung UX Design: Katharina Tillmanns

*Team Forschung und Entwicklung*

Game Design: Rebecca Nöll, Pierre Schlömp, Sebastian Stricker, Maike Hedderich

Programmierung: Manuel Ott, Daniel Searle, Daniel Turner,

Art Concept: Hans Reitemeyer

3D: Carina Fasen

Animation: Friedrich Grattenthaler

Projektmanagement & historische Forschung: Rüdiger Brandis

Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg

Initiator: Generaldirektor Prof. Dr. Christoph Martin Vogtherr

Projektleitung: Silke Hollender

Projektmanagement & Historisch-politische Bildung: Bettina Harz

Projektkoordination: Charlotte Terzer

*Team Forschung und Entwicklung*

Projektmanagement: Sara Oslislo

Wissenschaftliche Beratung: Katrin Schröder

Fundraising: Sarah Kimmerle

Ihre Ansprechpersonen vor Ort sind:

- Prof. Dr. Christoph Martin Vogtherr, Generaldirektor, SPSG
- Julia Hagenberg, Direktorin, Abteilung Bildung und Marketing, SPSG
- Katharina Tillmanns, Leitung Forschung und Entwicklung, User Experience Design „Border Zone“ / Vice Head of Research and Development, Cologne Game Lab der TH Köln
- Charlotte Terzer, Projektkoordination „Border Zone“, Abteilung Bildung und Marketing, SPSG