

## Trier, Rheinland-Pfalz

### Antike Realität mobil erleben

---

#### Ausgangslage

Die Lokale Aktionsgruppe (LAG) der LEADER-Region Hunsrück hat in ihrer Sitzung am 28. Juni 2016 das transnationale Kooperationsvorhaben "Antike Realität mobil erleben" mit der Universität Trier als Vorhabenträgerin für eine Förderung ausgewählt. Das Vorhaben nutzt die moderne Technologie der Augmented Reality, um nicht mehr existierende bauliche Objekte aus der Antike virtuell in der heutigen Realität bzw. auf mobilen Endgeräten abzubilden. Damit sollen unterschiedliche Zielgruppen, insbesondere aus dem Bereich Tourismus und Naherholung, angesprochen werden. Das transnationale Kooperationsvorhaben wird im Gebiet von sechs rheinland-pfälzischen und drei luxemburgischen LAG umgesetzt.

#### Rheinland-Pfalz (6 LAG):

LAG Bitburg-Prüm, LAG Erbeskopf, LAG Hunsrück (Federführung), LAG Mosel, LAG Moselfranken, LAG Vulkaneifel

#### Luxemburg (3 LAG):

GAL<sup>1</sup> Luxemburg West, GAL Miselerland, GAL Region Müllerthal



(Bild-Quelle: Universität Trier)

Ziel des Vorhabens ist die Entwicklung und das Angebot des Informationssystems „Antike Realität mobil erleben (ARmob)“. Es dient dazu, Besuchern eines Ortes oder einer Region, sei es auf einem spontanen Ausflug oder auf einer vorbereiteten Reise, zielgruppenorientierte digitale Informationen primär zu antiken (keltischen oder römischen) Denkmälern anzubieten. Zugleich wird durch das Faszinationspotential der AR die touristische Attraktivität der teilnehmenden Regionen gestärkt und Besucher gezielt zu weiteren, für sie interessanten Orten geleitet.

#### Maßnahmen

Die „Augmented Reality“ (AR) ist eine neue Visualisierungstechnik, die derzeit mithilfe leistungsstarker Soft- und Hardware weltweit massiv weiterentwickelt wird und in den Nachrichten von Fach- und Tagespresse eine große Resonanz findet.

AR bietet die Möglichkeiten, Realität und Computergrafiken so miteinander zu verschmelzen, dass in Echtzeit ein neues, homogenes und realistisches Bild entsteht. Seit Anfang 2017 wird am Fachbereich der Klassischen Archäologie der Universität Trier eine App entwickelt, die es den Nutzern ermöglichen soll, an 105 Standorten in der Region Trier-Luxemburg antike und mittelalterliche Gebäude virtuell aufstehen zu lassen. Dazu wird die Umgebung durch eine Kamera in Echtzeit gefilmt, in die der Computer dann eine dreidimensionale Grafik einblendet, die ständig dem Blickwinkel des Betrachters angepasst wird.

Die Auswahl der Objekte erfolgte nach dem ‚bottom-up‘ Prinzip durch Absprache mit den beteiligten Projektpartnern. Neben Objekten von überregionalem Rang wurden auch solche, die von thematischem Interesse sind oder die für Kommunen oder Regionen identitätsstiftenden Charakter haben, aufgenommen und bearbeitet. Diese 105 Objekte verteilen sich auf die Gebiete der sechs rheinland-pfälzischen (81 Objekte) und der drei luxemburgischen LAG (24 Objekte).

Grundlage für die Auswahl von Orten und archäologischen Stätten sind unter anderem die „Straßen der Römer“ und damit ein von regionalen und transnationalen Tourismusvereinigungen (z. B. Eifel-, Moselland-, Hunsrück-Tourismus, Tourismuszentrale Saarland, Office Régional du Tourisme Région Mullerthal – Petite Suisse Luxembourgoise) getragenes Dachmarketing, welches ebenfalls mit LEADER-Mitteln in der Förderperiode 2007 – 2013 unterstützt wurde. Damit ist eine Anbindung und Integration von ARmob an bestehende touristische Strukturen und Initiativen problemlos möglich.

---

<sup>1</sup> GAL = Groupe d'Action Locale

Für die Integration weiterer touristisch relevanter Aspekte wird in dem Modul 'Routenplaner' eine Schnittstelle zu touristischen Angeboten implementiert, die z.B. mit den Fachdatenbanken 'deskline' des Tourismusverbandes Rheinland-Pfalz und des 'outdooractive' Netzwerkes arbeiten. Mit ARmob hat die Regionaltouristik die Möglichkeit, das touristische Interesse durch ‚Klickzahlen‘ im Routenplaner sowie durch Downloadzahlen der Objektdaten nachvollziehen zu können. Damit steht ein Instrument zur Abschätzung von Potentialen, zur Evaluation bestehender Programme und zur Planung neuer Tourismusstrategien zur Verfügung. Zugleich können zielgerichtet in ARmob Zusatzinformationen wie weitere Points-of-Interest oder Hinweise zur Hotellerie und Gastronomie eingespeist werden.

Die App, der Routenplaner und Informationen zu den Objekten werden abschließend auf einem Server via Internet (web-basierte Datenbank) bereitgestellt. Download der App und Nutzung von ARmob sollen für den Nutzer/die Nutzerin, abgesehen von den Verbindungskosten, kostenfrei erfolgen.

Das Kooperationsvorhaben wird mit einem erhöhten Zuwendungssatz von 100 Prozent unterstützt. Die in Rheinland-Pfalz anfallenden, zuwendungsfähigen Nettoausgaben in Höhe von rund 0,935 Mio. Euro werden vollständig aus ELER- und Landesmitteln finanziert.

### **Akteure**

- die neun vorgenannten LAG und somit zahlreiche Gemeinden in Deutschland und Luxemburg
- Mitarbeiter und Studenten aus den Fächern Klassische Archäologie, Kartographie/Geoinformatik und Geoarchäologie der Universität Trier als Vorhabenträgerin sowie des Studiengangs Intermedia Design der Hochschule Trier
- Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz
- Ministère de la Culture / Ministerium für Kultur Luxemburg
- Ministère de l'Economie / Ministerium für Wirtschaft Luxemburg



*(Bild-Quelle: Universität Trier)*

### **Leistungen der Landentwicklung**

Durch das mit LEADER-Mitteln finanzierte, transnationale Kooperationsvorhaben der neun beteiligten Lokalen Aktionsgruppen werden die existierenden Angebote rund um die Kelten und Römer innovativ aufbereitet und durch die Integration der neuen Medien und technologischen Möglichkeiten für die gesamte Region erlebbarer gemacht. Insbesondere aus touristischer Sicht ist das Vorhaben sehr positiv zu bewerten - dadurch werden u.a. neue Potentiale erschlossen. Doch auch im Bildungsbereich, bspw. für Schulklassen bei einem Ausflug vor Ort, ist ein Einsatz der App denkbar. Das grenzüberschreitende Vorhaben stärkt darüber hinaus die europäische Nachbarschaft und Zusammenarbeit.