

PRESSEMITTEILUNG



Gutenberg
Museum
Mainz

Gutenberg to go – Neue App führt junge Menschen mit dem Mann des Jahrtausends durch Mainz

Mainz. „Hallöchen, ich bin Johannes Gutenberg. Vielleicht habt ihr ja schon mal von mir gehört... in Mainz bin ich nämlich eine echte Berühmtheit!“ so begrüßt der Meister höchstpersönlich die Nutzer:innen der App „**Gutenberg to go**“. Das Gutenberg-Museum wartet mit einem neuen Angebot auf, das im Freien stattfindet. Die neue, einfach zu nutzende App des Gutenberg-Museums richtet sich mit ihrer jugendgerechten Ansprache an Kinder und Jugendliche, aber auch an Familien. Mit einem zielgruppengerechten Storytelling, zahlreichen interaktiven Inhalten, wie beispielsweise Wissensquiz und Bildermemo, werden die Touren durch Mainz zum Erlebnis. Zum Launch am 19. Mai geht die Anwendung mit zwei Erlebnisführungen durch den Mainzer Stadtraum an den Start.

„Unser Gutenberg-Museum entwickelt trotz Corona-Pandemie immer neue Angebote, um das herausragend wichtige Erbe Johannes Gutenbergs auf unterschiedlichen Wegen zu vermitteln. Mithilfe der digitalen Medien hat Museumsdirektorin Dr. Annette Ludwig ein neues Kulturerlebnis in Mainz geschaffen, das uns einlädt, unsere Stadt aus einem spannenden neuen Blickwinkel zu betrachten“, lobt Kulturdezernentin Marianne Grosse.

Museumsdirektorin Dr. Annette Ludwig dazu: „Uns ist die spielerische und unterhaltsame Wissensvermittlung für Kinder und Jugendliche ein besonderes Anliegen, weshalb wir zeitgemäß mit interaktiven Elementen und einer ansprechenden Gestaltung zum Gebrauch unserer neuen App motivieren möchten.“

Die Tour „Auf Gutenbergs Spuren XXL“ dauert ca. 75 Minuten, für Interessierte mit weniger Zeit ist auch eine kürzere Tour verfügbar. Eine interaktive Kartenfunktion mit angegebener Route führt von Station zu Station, für die Zukunft sind weitere Touren im Museum und fremdsprachige Angebote geplant.

In der Anwendung betätigt sich Johannes Gutenberg als Stadtführer und leitet Nutzer:innen persönlich durch die Landeshauptstadt Mainz. Start und Ziel ist das Gutenberg-Museum am Liebfrauenplatz, auch die weiteren Stationen sind mit Gutenberg und seinen Erfindungen verbunden. Auf der Tour erfährt man viel über den Erfinder des Buchdrucks mit beweglichen Lettern und wird am Ende eingeladen, das Gutenberg-

Museum zu besuchen, um das erworbene Wissen zu vertiefen und anschaulich zu machen. Eine Einladung, der alle bestimmt gerne folgen, wenn es die Pandemie wieder zulässt.

Das Gutenberg-Museum hat für die App mit der Firma Nexto zusammen gearbeitet, die wiederholt für ihre Innovationen im Bereich digitales Storytelling und nachhaltige Reiselösungen ausgezeichnet wurde. Sie gewann zum Beispiel den Booster Lab Wettbewerb der Reisewebsite Booking.com. Im Jahr 2019 wurde sie von der Initiative "European Capital for Smart Tourism" als Best Practice im Bereich Digitalisierung ausgezeichnet. Die Plattform, auf welcher die App basiert, wird derzeit bei mehr als 40 Destinationen in Slowenien, Österreich, Deutschland und Portugal eingesetzt, unter anderem in der National Galerie von Slowenien und der größten Touristen-Attraktion von Ljubljana, dem Ljubljana Castle. Nun auch in Mainz!

Die App und die Führungen kann man kostenlos für Apple- und Android-Smartphones im App-Store herunterladen. Um an der Führung teilzunehmen, ist lediglich ein Smartphone nötig, ein großer Vorteil in Pandemie-Zeiten.

Ansprechpartner:innen:

Dr. Annette Ludwig, Direktorin
gutenberg-museum@stadt.mainz.de
Tel. 06131 / 12 - 26 40

Martina Illner, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
presse.gm@stadt.mainz.de
Tel. 06131/12 - 22 11

Mainz, den 19.05.2021

Dr. Annette Ludwig
Direktorin