

Kurzbericht

Frag Sophie! Entwicklung einer Comicfigur zur Beantwortung wissenschaftlicher Fragen

Erste Projektphase 1.10.2022 bis 31.03.2022

Das Projekt „Frag Sophie!“ ist ein neuartiges Partizipationskonzept, das die niedrighschwellige Kommunikation zwischen Forschung und Gesellschaft stärkt. Im Rahmen des vom 1.10.2020 bis zu 31.03.2021 geförderten ersten Projektteils sind die Comicfigur „Sophie“ und ihr Begleittier, eine Eule, entwickelt worden. Die Bürger_innen können über ein Fragetool auf der Homepage www.frag-sophie.de, per Email an fragsophie@uni-muenster.de oder per Whatsapp Frage an Sophie richten, die diese dann stellvertretend für die Wissenschaftler_innen der Westfälischen Wilhelms-Universität (WWU) beantwortet.

Die Antworten der Wissenschaftler_innen sind alle ebenso wie noch offene Fragen über eine Datenbank auf der Homepage www.frag-sophie.de barrierefrei und kostenlos einsehbar (open science und open access). Alle Fragen werden in Form eines Textes beantwortet. Bis zum Ende der ersten Projektphase waren zu zwei Fragen Comicstrips auf der Homepage (<https://www.frag-sophie.de/datenbank/beitrag/warum-trocknen-fluesse-im-sommer-nicht-aus>; <https://www.frag-sophie.de/datenbank/beitrag/warum-leuchtet-der-mond>) und in der lokalen Münsteraner Zeitung, den Westfälischen Nachrichten, veröffentlicht worden. Ein dritter Comic zum Thema Unterwasservulkane stand kurz vor der Drucklegung.

Das Projekt wurde gemeinsam von Nicola Willenberg und Dr. Elisa Franz von der Arbeitsstelle Forschungstransfer, von Frau Prof. Dr. Julia Metag und Kira Klinger, Lehrstuhl für Kommunikationswissenschaft sowie einem Team um Dr. Armin Stein und Jun.-Prof. Dr. Dennis Riehle aus der Wirtschaftsinformatik der WWU in enger Zusammenarbeit mit der Professorin für Design an der Fachhochschule Münster, Frau Cordula Hesselbarth, und dem Illustrator Gianluca Scigliano, Obscure Visions, entwickelt und aufgebaut.

Ziel des Projektes „Frag Sophie!“ war es „Frag Sophie!“ mit dem Fragetool auf der Homepage und der dahinterliegenden Datenbank eine innovative Civic Technology zu schaffen. Die Comicstrips und die in der Datenbank hinterlegten Antworten auf die Fragen der Bürger_innen fördern zugleich die Scientific Literacy einer breiten Bevölkerungsgruppe. Das lebhaftes Interesse der Bevölkerung an Wissenschaft und Gesellschaft sollte aufgegriffen und mit dem Avatar „Sophie“ ein niedrighschwelliges Partizipationsformat geschaffen werden, der das Vertrauen in die Wissenschaft stärkt. Die Datenbank schafft zugleich einen Ideenpool für die Wissenschaft und Wissenschaftspolitik (Crowdsourcing).

In der ersten Projektphase wurde entsprechend eine Comicfigur entwickelt, die eine möglichst breite Zielgruppe anspricht. Sophie ist ein humanoides Wesen, da sie stellvertretend für die Wissenschaftler_innen der WWU stehen soll. Entsprechend verfügt sie über keinerlei übernatürliche Kräfte. Sie kann sich jedoch körperlich in den Gegenstand, den sie erklärt, hineinversetzen (bsp. in einen Wassertropfen eintauchen) um die Plastizität ihrer Erklärung zu erhöhen. Sie ist jung und weiblich, um das Stereotyp des weißhaarigen Professors aufzubrechen und die Vielfalt der Wissenschaftslandschaft zu transportieren. Gleichzeitig kann sie keiner bestimmten Ethnie zugeordnet werden, ist in ihrem Auftreten sympathisch, aber auch nicht unfehlbar, um nicht zu polarisieren und möglichst breite Bevölkerungsschichten zu einer Teilhabe an dem Projekt einzuladen.



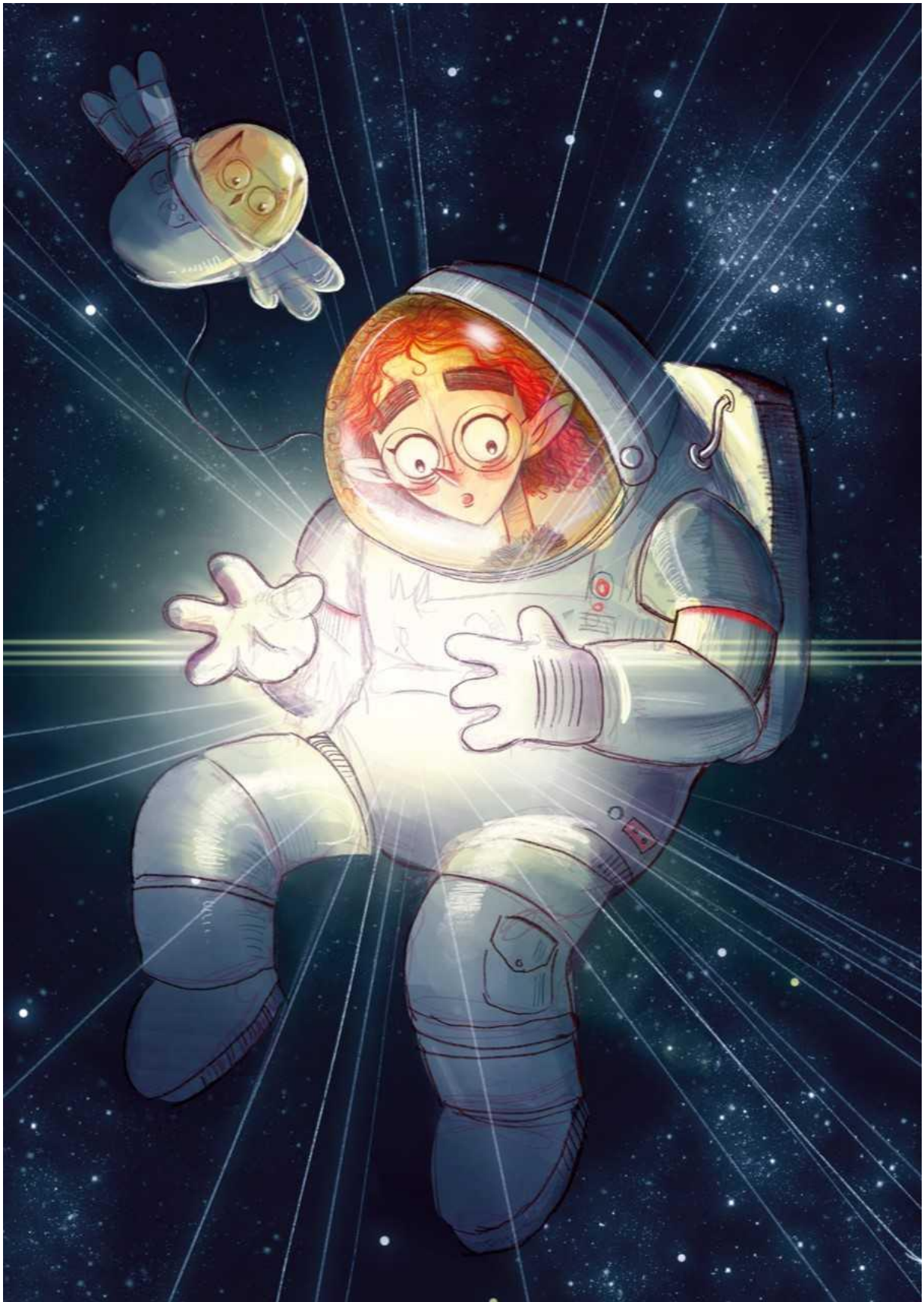
Die Bürger*innen wurden auch in der Entwicklungsphase der Figuren mit einem Ideen Mining in das Projekt eingebunden, indem sie selbst Ideen entwickeln konnten, wie ein solche Comicfigur aussehen sollte und welche Eigenschaften sie besitzen sollte.



Parallel dazu wurden Homepage, Fragetool und die Datenbank entwickelt, die einen niedrigschwelligen Zugang zu visuell ansprechender Wissenschaftskommunikation bieten sollen. In der letzten Projektphase wurde dabei auch begonnen, die Texte in den Datenbanken nicht nur durch Comics, sondern auch durch Videogespräche mit Wissenschaftlern („Nachgefragt“) zu ergänzen. In Zusammenarbeit mit der Stabsstelle Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit der WWU wurde zudem auch ein Prototyp für eine Videokurzantwort entwickelt.

Das Projekt traf auf eine sehr hohe positive Resonanz sowohl bei den Bürger_innen als auch bei den Wissenschaftler_innen, wie nicht nur die zahlreichen persönlichen Rückmeldungen verdeutlichen, sondern auch, dass bis Ende März 127 verwertbare Fragen eingegangen waren. Damit war das avisierte Ziel von mindestens 30 bis zum Projektende eingereichten Fragen deutlich übererfüllt obwohl zahlreiche der geplanten Maßnahmen der Bürgeransprache, wie Stände im Zoo und in den Stadtteilen aufgrund der Coronamaßnahmen nicht umgesetzt werden konnten.

Neben Werbemaßnahmen in Münsteraner Stadtmagazinen wurden beginnend Ende Dezember 2020 bei drei großen Supermärkten in Münster ausgelegt, die sich zur Kooperation bereit erklärt hatten und Postkarten im Tausenderbereich abgenommen haben und diese im Kassenbereich ihrer Märkte auslegten. Darüber hinaus wurden zahlreiche weitere Märkte und Händler einzeln angelaufen und dort Karten in kleineren Stückzahlen ausgelegt.



Werbepostkarte „Frag Sophie“ für Marketingkampagne in Einzelhandelsgeschäften

Auch unter den Wissenschaftler_innen war die Bereitschaft hoch, das Projekt zu unterstützen. Bis zum Ende der ersten Projektphase konnten so 73 Antworten auf der Homepage eingepflegt werden. Gegen Ende des Projektes wurden die Wissenschaftler_innen noch einmal explizit per Rundmail auf das Projekt und offene Fragen in der Datenbank hingewiesen und es konnten zahlreiche Wissenschaftler_innen gewonnen werden, die bereits Fragen beantwortet haben oder sich für zukünftige Antworten bereit erklärt haben, weil aus ihrem Fachgebiet noch keine Fragen vorlagen. Nicht zuletzt vor diesem Hintergrund entstand dann auch die Idee, einzelne Fragen aus verschiedenen Disziplinen zu beantworten und damit auch aufzuzeigen, dass viele Fragen aus verschiedenen Blickwinkeln beantwortet werden können. Die Frage „Warum macht Gott eigentlich nicht, das Corona weggeht?“ wurde so von Vertreter_innen der Islamwissenschaft, Judaistik, evangelischen Theologie und katholischen Theologie beantwortet. <https://www.frag-sophie.de/datenbank/beitrag/wieso-macht-gott-eigentlich-nicht-das-corona-weggeht>

Der große Erfolg des Projektes zeigte sich darüber hinaus auch darin, dass zahlreiche Kooperationsanfragen für die Weiterentwicklung des Projekts eingingen. Für Werbemaßnahmen, wie einem Gewinnspiel in dem lokalen Stadtmagazin „Na Dann“ konnte beispielsweise bereits in der ersten Projektphase eine Bildungspartnerschaft mit dem Zoo Münster geschlossen werden. Weitere befanden sich in Planung.



Zum Ende der Projektlaufzeit befand sich das Projekt in einem deutlichen Aufwärtstrend, wie sich an den Zugriffszahlen der Homepage zeigt

Januar 2021	964	Zugriffe
Februar 2021	1.917	Zugriffe
März 2021	2.680	Zugriffe