

PRESSEMITTEILUNG

EU zeichnet Bremerhavener KI-Projekt für den Tourismus aus

Roboter „Pepper“ soll den Besucherservice im Kreuzfahrtterminal unterstützen

10.07.: Von acht Bewerbungen schafften es zwei Projekte: Eine internationale Jury hat das gemeinsame Vorhaben der Hochschule Bremerhaven und des Kreuzfahrtterminals Bremerhaven Cruise Ports für eine Förderung durch die Europäische Union ausgewählt. Mit 15.000 Euro unterstützt das EU-Projekt INSPIRES die Entwicklung eines KI-gestützten Besucherservices, der künftig Kreuzfahrtgäste begrüßen, beraten und die Mitarbeitenden im Terminal entlasten soll. Der sympathische Hauptdarsteller trägt den Namen „Pepper“, ist 1,20 Meter groß und könnte schon bald der freundlichste Tourismusberater Bremerhavens sein.

Im zweiten deutschen Förderaufruf des europäischen Projekts INSPIRES bewarben sich acht Kooperationen um die beiden noch verfügbaren Förderungen in Höhe von jeweils 15.000 Euro. Die internationale Jury aus Finnland und Polen überzeugte neben dem Bremerhavener Projekt auch ein Vorhaben aus Baden-Württemberg zur Entwicklung einer Plattform, die CO₂-Fußabdrücke von Hotels und Reiseverläufen automatisiert berechnet.

Die Global Ports Holding als Betreiberin des Bremerhavener Kreuzfahrtterminals und die Hochschule Bremerhaven haben sich zum Ziel gesetzt, den Besucherservice der nächsten Generation zu entwickeln. Mithilfe künstlicher Intelligenz und sozialer Robotik soll „Pepper“ Besucher:innen aktiv ansprechen, Fragen beantworten, bei der Orientierung helfen und touristische Informationen zu Bremerhaven bereitstellen. Gleichzeitig kann der Roboter das Personal entlasten und die Barrierefreiheit verbessern. Damit verbindet das Projekt Digitalisierung, Servicequalität und touristische Innovation.

„Pepper“ kennt Bremerhavens Sehenswürdigkeiten

Anders als ein klassisches Infoterminal kann sich „Pepper“ frei im Terminal bewegen und selbstständig auf Gäste zugehen. Auf seinem Display zeigt er ergänzende Informationen oder QR-Codes an, die direkt zu Sehenswürdigkeiten, Stadtrundgängen oder touristischen Angeboten in Bremerhaven führen.

Betreut wird das Projekt an der Hochschule Bremerhaven von Prof. Dr. Thomas Umland gemeinsam mit vier Informatik-Studenten. Um „Pepper“ einsatzbereit zu machen, musste der inzwischen mehr als zehn Jahre alte humanoide Roboter zunächst modernisiert und mit aktueller KI-Technologie verbunden werden. „Als wir das erste Mal mit Pepper reden konnten, war das ein besonderer Moment für

uns“, sagt Student Niklas Nakotte. Anschließend entwickelte das Team die Persönlichkeit des Roboters. „Pepper“ soll bewusst nicht beliebig antworten, sondern ausschließlich als Experte für Bremerhaven und das Kreuzfahrtterminal auftreten.

„Mit ‚Pepper‘ zeigen wir, wie Künstliche Intelligenz konkret den Tourismus unterstützen kann. Der Roboter übernimmt wiederkehrende Serviceaufgaben. Gleichzeitig erhalten unsere Studierenden die Möglichkeit, moderne KI-Technologien unter realen Bedingungen zu entwickeln und zu testen. Das ist gelebter Wissenstransfer zwischen Hochschule und Praxis“, sagt Umland.

Im Kreuzfahrtterminal könnte „Pepper“ Gästen beispielsweise den Weg in die Innenstadt erklären, beim Einchecken unterstützen oder individuelle Stadtrouten empfehlen – und das beinahe in jeder Sprache. Der Roboter soll noch im Sommer seine Arbeit aufnehmen und sechs bis acht Monate lang getestet werden. Erste Erfahrungen sammelte das Projektteam bereits beim „Tag der Informatik“ an der Hochschule. Dort wurde beobachtet, wie Besucherinnen und Besucher mit dem Roboter interagieren und wie „Pepper“ auf unterschiedliche Situationen reagiert.

Terminalbetreiber denkt über weltweiten Einsatz nach

„Wir hoffen, dass wir ihn einschalten und dann nicht wiedersehen“, sagt Timo Schön, Geschäftsführer des Bremerhaven Cruise Ports, schmunzelnd. Gemeint ist: Pepper soll so selbstständig arbeiten, dass er die Mitarbeitenden im Terminal entlastet. „Er ist kein Gimmick, sondern kann uns beim Groundhandling tatsächlich unterstützen.“ Das Projekt könnte weit über Bremerhaven hinaus Wirkung entfalten. Der Bremerhaven Cruise Port gehört zur Global Ports Holding, dem weltweit größten Betreiber von Kreuzfahrtterminals. „Vielleicht schicken wir von hier digitale Gästeführer in die Welt“, sagt Schön. „Unser Unternehmen hat großes Interesse an den Ergebnissen.“

Technisch bietet „Pepper“ zahlreiche Möglichkeiten, aber er soll vor allem eines sein: ein freundlicher, kompetenter und zuverlässiger Ansprechpartner. „Er bleibt auch nach der 30. ein und derselben Frage freundlich“, sagt Student Florian Bartels.

Das Projekt ist Teil des europäischen Förderprogramms INSPIRES, das kleine und mittlere Tourismusunternehmen dabei unterstützt, sich digitaler, nachhaltiger und widerstandsfähiger gegen Krisen aufzustellen. Insgesamt wurden im Rahmen des Projekts 60 innovative Vorhaben in sechs europäischen Ländern gefördert. Neben der finanziellen Unterstützung erhalten die Projektpartner Schulungen und Coachings zu den Themen Digitalisierung, Diversifizierung und Inklusion. Die Erlebnis Bremerhaven GmbH ist Leadpartner des europäischen Projekts und koordiniert die Zusammenarbeit von Tourismus-Experten aus Deutschland,

Belgien, Bulgarien, Finnland, Polen und Spanien. Unterstützt wird die Projektarbeit vom Referat für Wirtschaft, Tourismus und Wissenschaft.

„Wir geben Tourismusunternehmen die Chance, sich nachhaltiger, widerstandsfähiger und innovativer aufzustellen. Mit INSPIRES gestalten wir die Zukunft des Tourismus aktiv mit“, sagt Franziska Stenzel, Projektleiterin bei der Erlebnis Bremerhaven GmbH.

Die INSPIRES-Abschlusskonferenz wird im Herbst 2027 in Bremerhaven stattfinden. Dann werden alle geförderten Projekte ihre Ergebnisse präsentieren und zeigen, wie innovative Ideen den Tourismus in Europa nachhaltiger, digitaler und krisenfester machen können.

5058 Zeichen/L

Bildunterschrift:

Noch steht „Pepper“ in einem Informatik-Labor der Hochschule. Timo Schön (von links) Niklas Nakotte, Florian Bartels und Prof. Dr. Thomas Umland können ihn aber bereits beschäftigen. Foto: Brockmann_Erlebnis Bremerhaven GmbH