

Hochschule
Kempten

University of Applied Sciences



Fakultät
Tourismus-Management

Aktuelle Entwicklungen im touristischen und digitalen Bereich

Prof. Armin Brysch

Nidda, 15.2.2023

Agenda

1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

Agenda

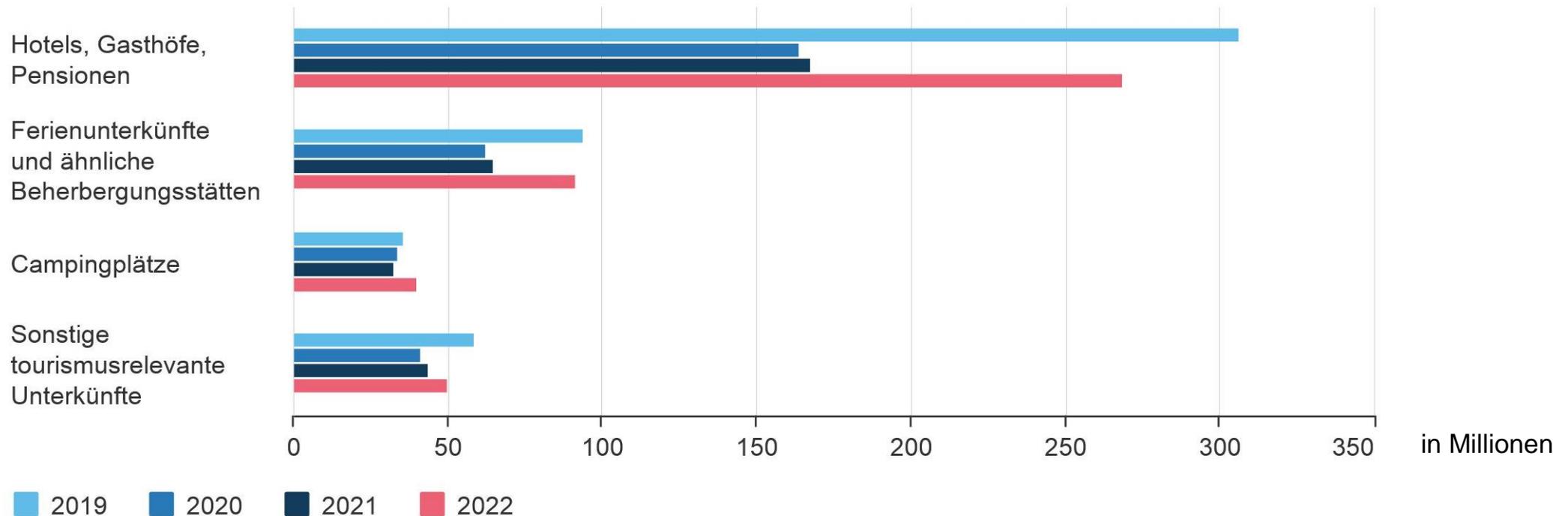
1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

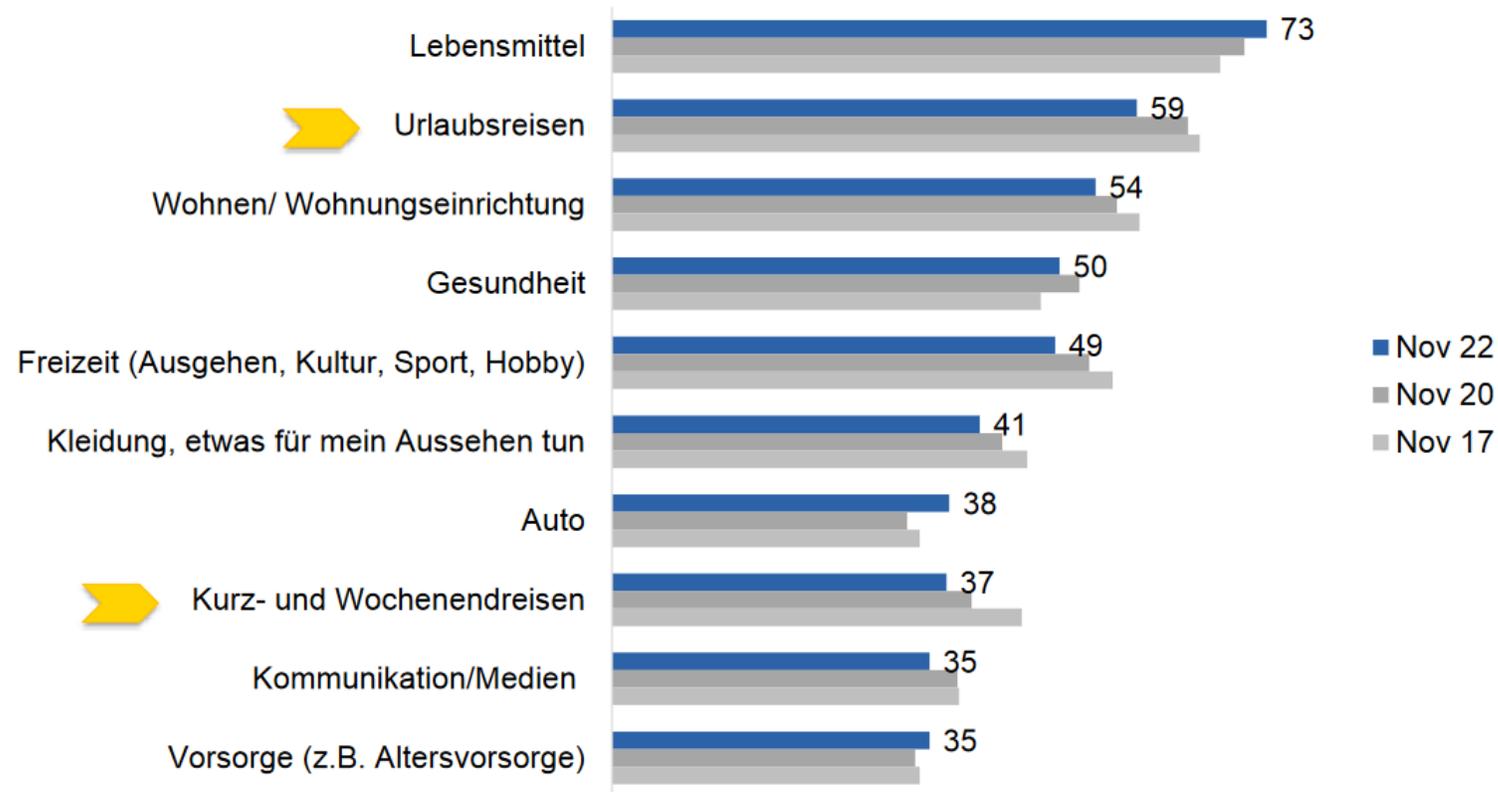
► Übernachtungen 2022: 451 Mio. (+45,3 % z.Vj., -9,1 % zu 2019)



© Statistisches Bundesamt (Destatis), 2023

1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

► Konsumprioritäten: Urlaubsreisen an zweiter Stelle



Frage: „Ich habe hier eine Liste mit unterschiedlichen Dingen, für die man sein Geld ausgeben kann. Welche dieser Bereiche sind Ihnen persönlich besonders wichtig?“;
Basis: Reisende (Urlaubsreise oder Kurzurlaubsreise letzte 12 Monate) in der deutschsprachigen Bevölkerung 14-75 Jahre, Jahre Angaben in %
Quelle: FUR, RA *online* 11/2022 und Vorgängeruntersuchungen

Quelle Bild: Lohmann, CMT 2023

1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

► Reisepläne 2023: Fast wie früher

Trends Ziele: mehr Ausland.

- Deutschland bleibt Nr. 1, Interesse sinkt.
- Mittelmeer [starker Zuwachs an Interesse]
- Alpen [Zuwachs an Interesse]
- Fernreisen [Interesse leicht zunehmend]

Trends Buchung /Organisationsform:

- Buchungen: Nicht mehr ganz so kurzfristig.
- Wachsende Neigung zu Reisebürobuchungen und Veranstalterreisen.
- Immer mehr (Teil-)Leistungen werden online gebucht.

Trends Reisearten:

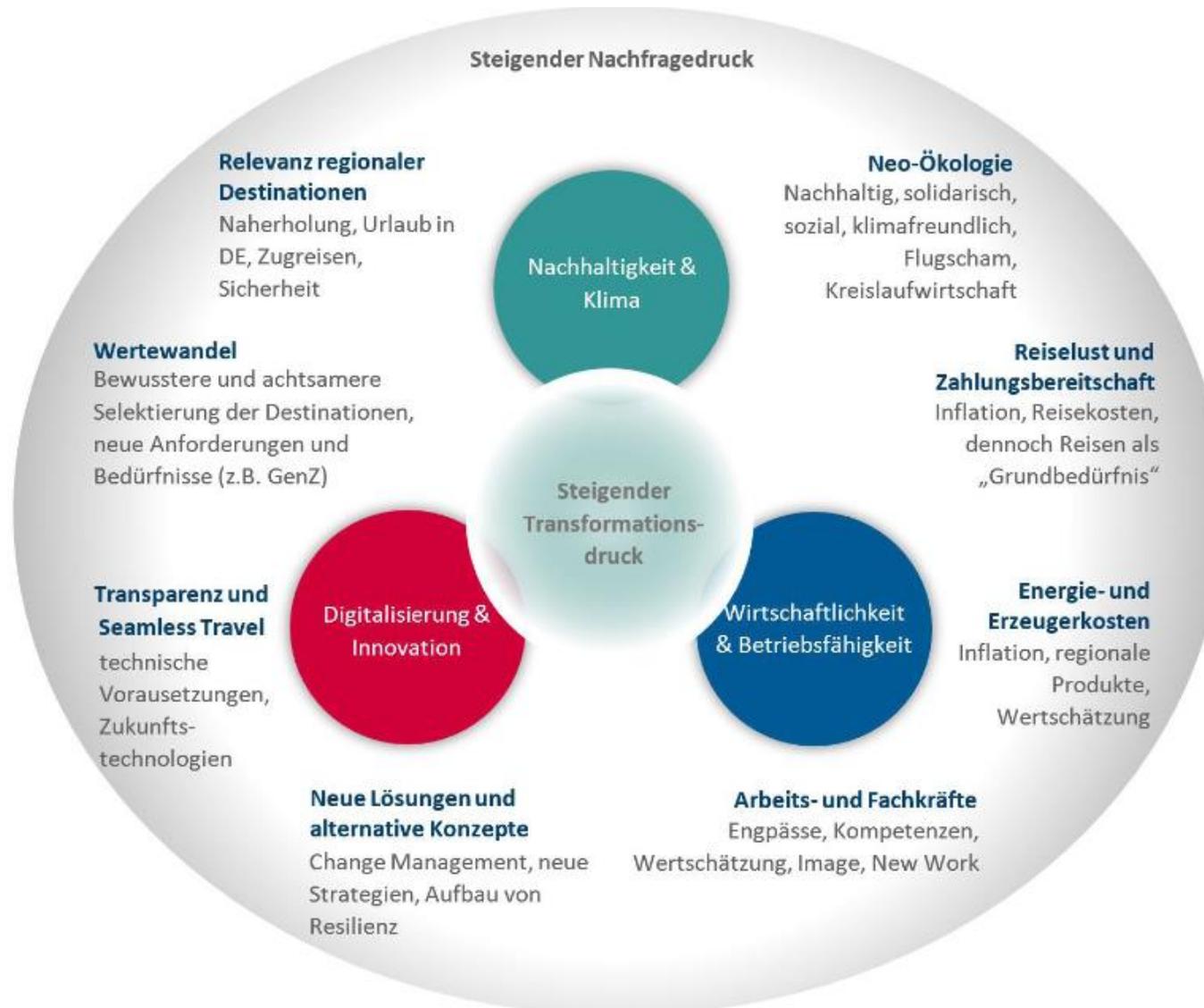
- Die „Großen“ bleiben groß: Strand-/Badeurlaub, Ausruh-, Natur-, und Familienferien.
- Wachsendes Interesse für nahezu jede spezielle Urlaubsform:
 - Camping
 - Wellness
 - Städte
 - Kultur
 - Kreuzfahrten



Frage: „Was trifft auf Sie zu?... Ich werde 2023 wahrscheinlich ... machen“
Basis: deutschsprachige Bevölkerung 14-75 J. in Privathaushalten,
RAonline 11/2022 und RAonline 11/21; Quelle: FUR, RA 22 und RA 23

Quelle Bild:
Lohmann, CMT 2023

Triebkräfte der Transformation im Tourismus 2023



Quelle: KZT, Trendreport
Tourismus 2023, S. 16

Agenda

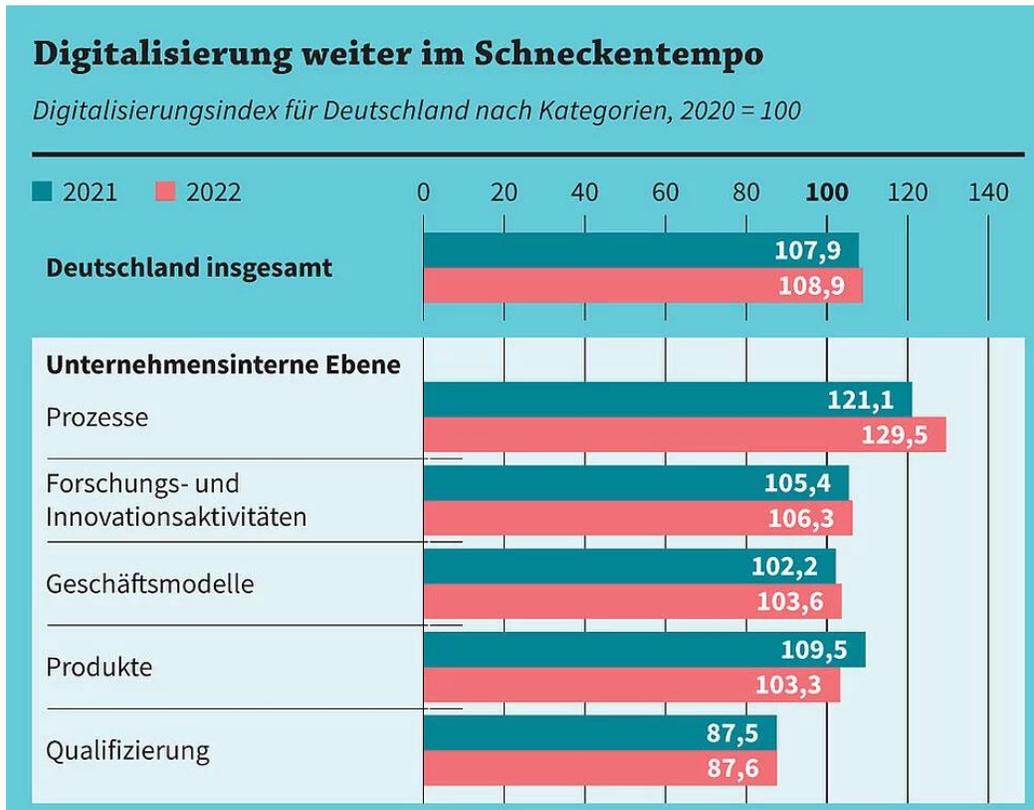
1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

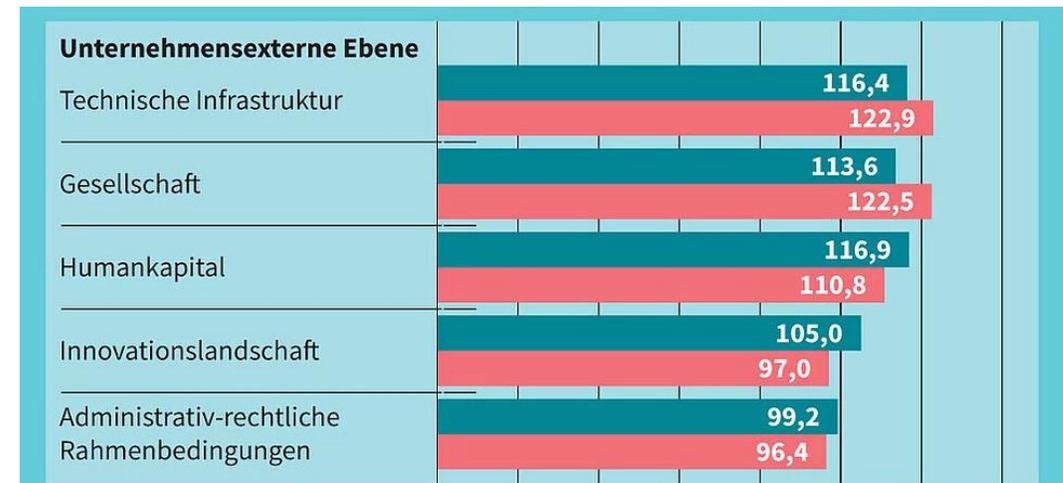
2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► Digitalisierungsindex in Deutschland 2022: 108,9 (Vj. 107,9)



Quelle: www.iwd.de, 13.2.2023

Duell „Groß gegen Klein“: Mit 205 Punkten erzielen Unternehmen ab 250 Beschäftigten einen mehr als doppelt so hohen Indexwert wie Betriebe mit max. 49 Beschäftigten, die 95 Punkte erreichen.



Der Index misst die Digitalisierung der deutschen Wirtschaft in den zehn Kategorien anhand von insgesamt 37 Indikatoren; Gesellschaft: z.B. genutztes Datenvolumen; Humankapital: z.B. Fachkräfte in Digitalisierungsberufen

Quelle: Institut der deutschen Wirtschaft
© 2023 IW Medien / iwd

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► Mehr Zeit mit digitalen Medien



Mehr Zeit mit digitalen Medien: Die Wochenarbeitszeit in D. ist bei Männern 1997 bis 2021 von 40,9 auf 33,6 h gesunken, bei Frauen von 30,8 auf 25,6 h.

Dadurch entwickelten sich höhere Ansprüche an die eigene Lebensgestaltung und **Nutzung der freien Zeit, kulturelle Bereicherung, Abenteuer und Kreativität wurden wichtiger.**

Die wichtigsten Punkte sind „Entspannung“, „Zeit für die Familie“ und „Spaß haben“. Dabei liegt die mediale Internetnutzung bei 136 Min. (269 min. bei 14-29 J.)

Quellen: <https://www.gfk.com/de/presse/25-jahre-consumer-life-konsumentenwerte-im-wandel> ; ARD/ZDF Onlinestudie, abgerufen am 27.10.2022; Fotos: Instagramm

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► Technologie-Felder beeinflussen die Dienstleistungsbranche

Vernetzung
(5G Technologie,
Netzinfrastruktur,
Bandbreite etc.)

Visualisierung
(Rendering,
Bodyscan, 360
Grad, 3D etc.)

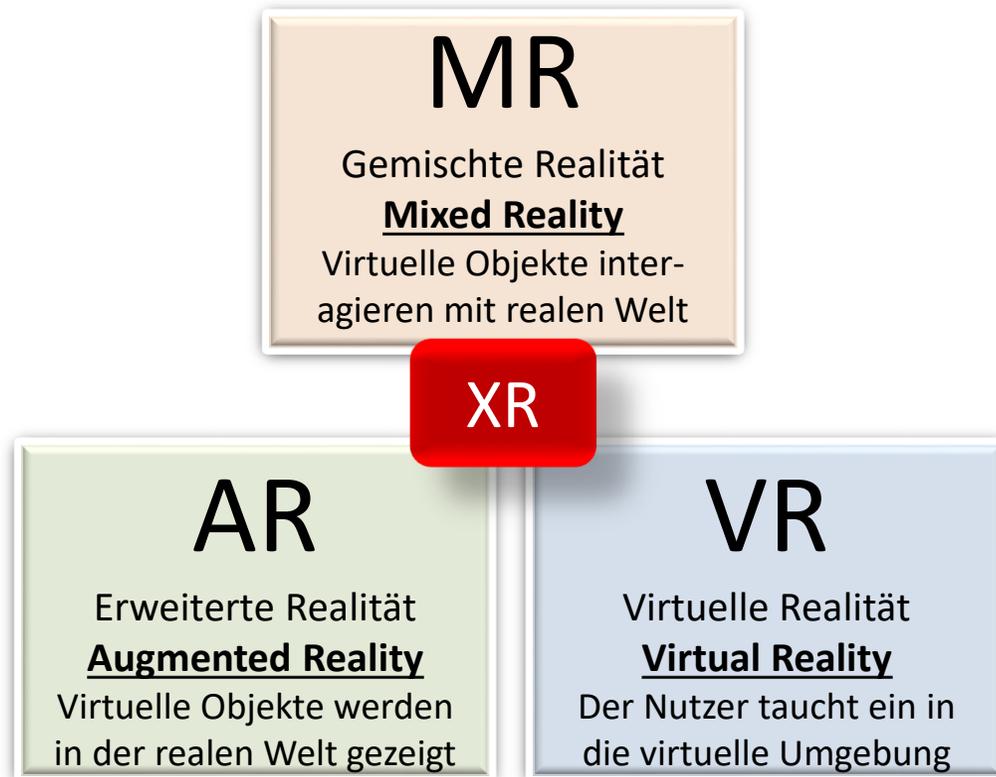
Künstl. Intelligenz
(Selbstl. Software,
Automatisierung,
ChatGPT)

**Internet of
Everything**
(Clouds, Hosting,
Avatare, NFTs etc.)

Blockchain
(mit Crypto
Currencies wie
Bitcoin, Ether u.a.)

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► Erweiterte Erlebnisse im Tourismus



- Die Verschmelzung von Realität und Virtualität ermöglicht bereits jetzt auf Basis technologischer Systeme neue Erlebnisse und eine erweiterte Wahrnehmung in vielen Anwendungsfeldern wie Bildung, Freizeit, Kultur oder Medizin.
- Diese erweiterte Realität oder Extended Reality (XR) kann als Oberbegriff verstanden werden, der die Art und Weise des Erlebens der tatsächlichen (realen) und digitalen (computer-generierten, virtuellen) Umwelt sowie Mischformen davon beschreibt.

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

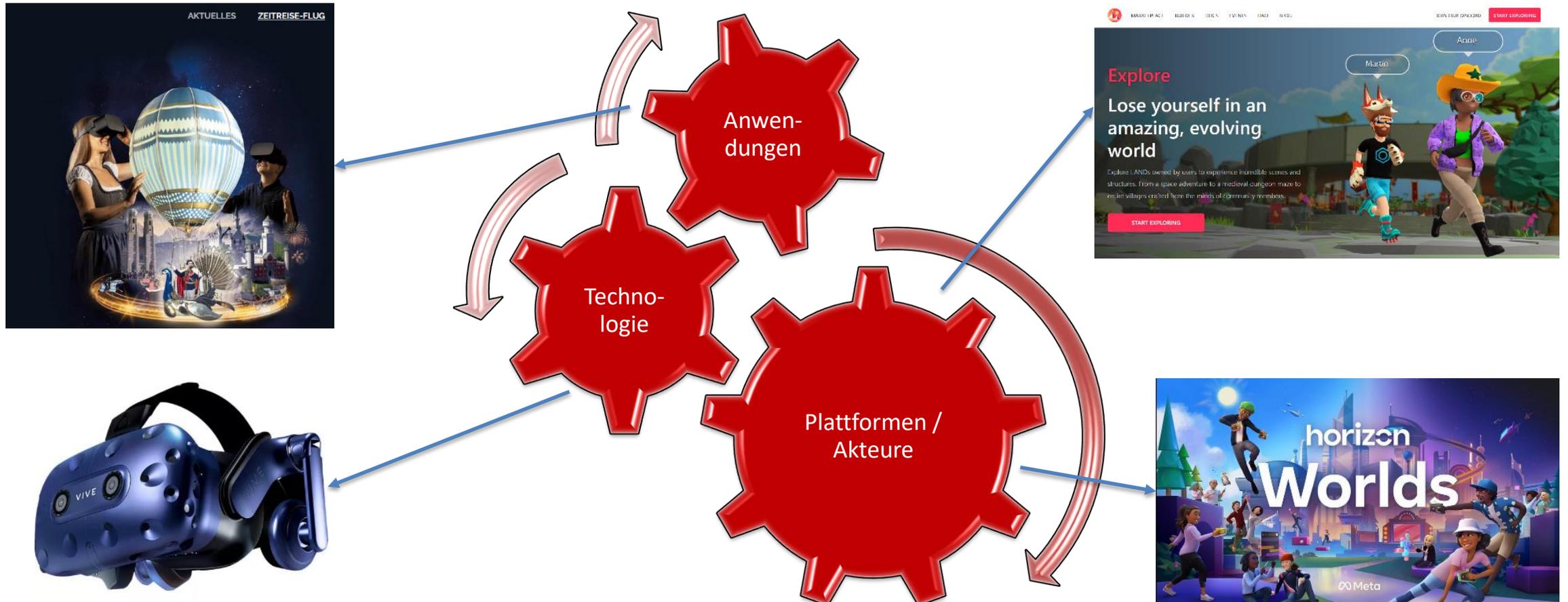
► Erweiterte Erlebnisse im Tourismus: Metaverse

- Das Metaverse ist eine **technologiegesteuerte virtuelle Welt**, die die Interaktionen zwischen Menschen verändern soll. Je nach Anbieter sind verschiedene Metaversen denkbar.
- Touristische Erlebnisse im Bereich Reisen zu fernen Destinationen, spezielle Formen wie z. B. der Kulturtourismus oder Freizeitaktivitäten in der eigenen Umgebung finden **nicht mehr nur in der realen Welt** einer Landschaft, physischen Sehenswürdigkeit oder unter analogen Rahmenbedingungen statt, sondern werden **erweitert um digitale Komponenten oder virtuelle Welten**.
- Kunden bzw. Besucher tauchen in **immersive Erlebnisse** einer erweiterten Realität ein und können eine physisch-digitale Umwelt, wo reale Objekte wie z.B. Exponate im Museum von AR überlagert werden, bis hin zu einer vollständig virtuellen, künstlichen Welt mit z. B. VR-Reisen im Weltraum oder historischen Zeitreisen entdecken.

Quelle: Volchek / Brysch 2023

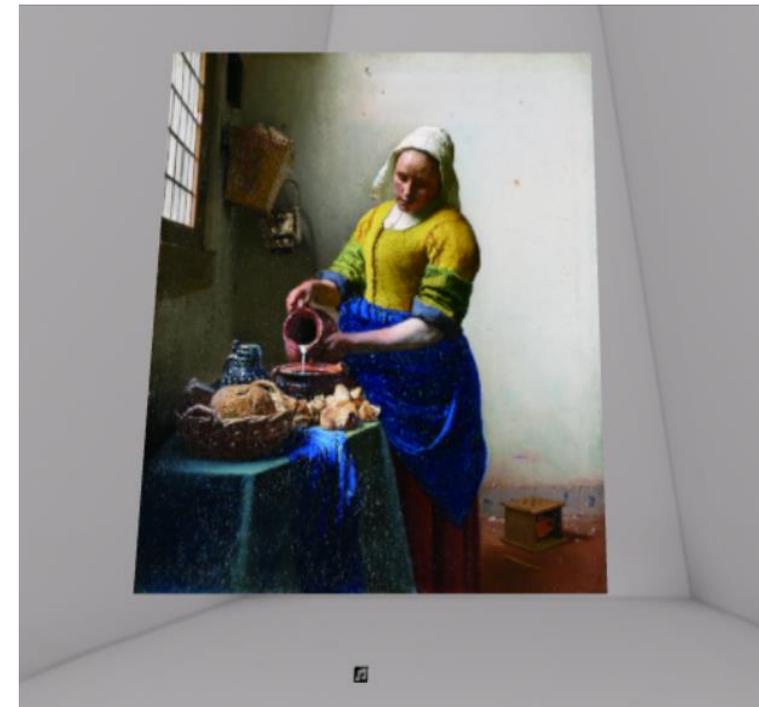
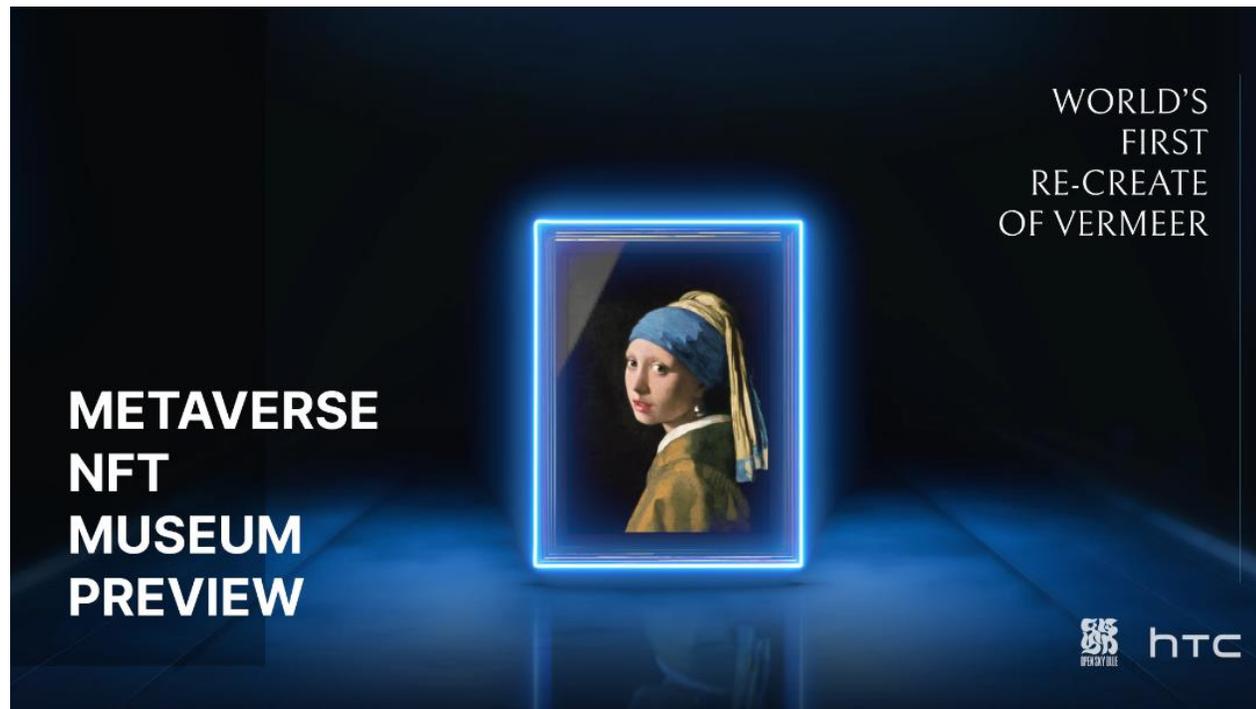
2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► Erweiterte Erlebnisse im Tourismus: Metaverse



2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► Vermeer Metaverse NFT Museum (Kulturtourismus)



Quelle: <https://world.viverse.com/6Xg6Hzu/> . abgerufen 27.10.2022

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► TimeRide (virtuelle Zeitreisen im Städtetourismus)



„Mit Virtual Reality ins Köln der Goldenen Zwanziger Jahre eintauchen!

Begeht euch mit TimeRide auf eine packende Zeitreise und erlebt das unzerstörte Köln und das faszinierende Lebensgefühl der legendären Zwanziger Jahre!“ (TimeRide Köln)

WILLKOMMEN BEI TIMERIDE

TimeRide macht den Menschheitstraum des Zeitreisens wahr.

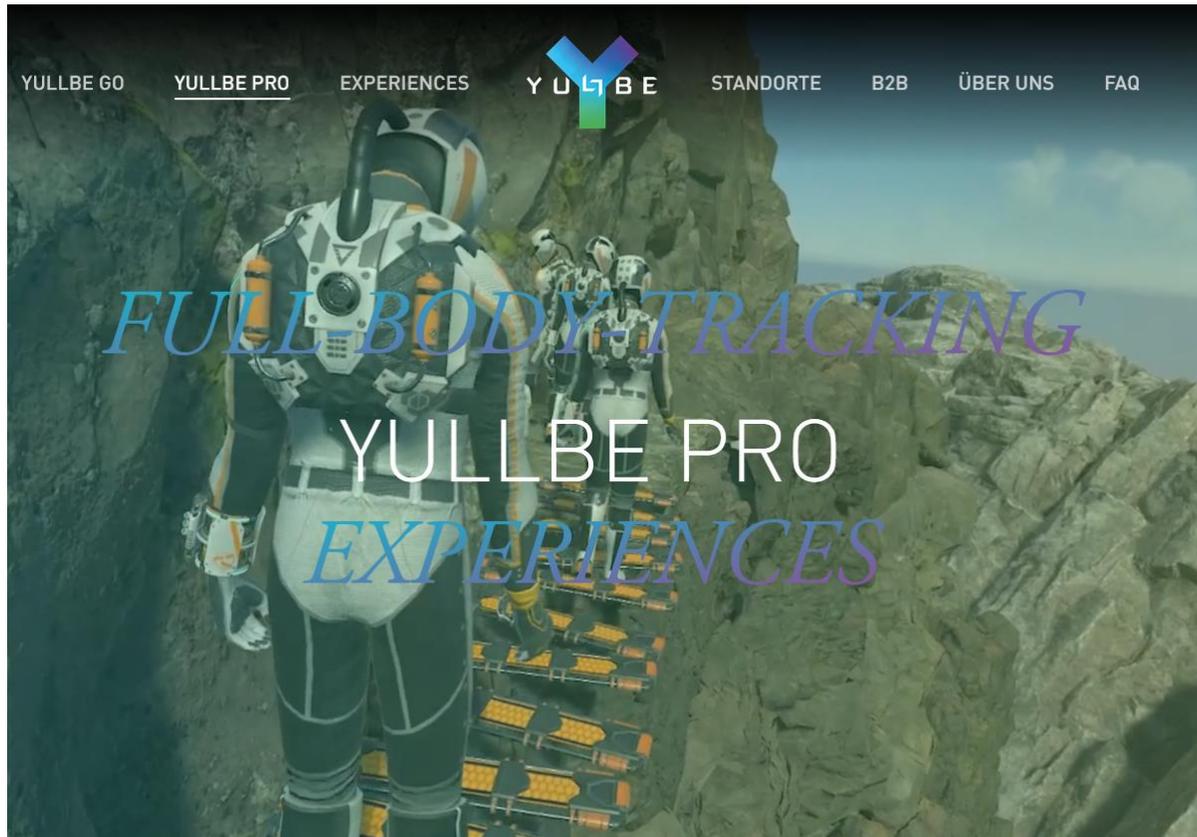
Unsere Gäste tauchen an unseren fünf Senseums in Köln, Frankfurt, München, Berlin und Dresden mit allen Sinnen mitten in die Geschichte ein. Jeder TimeRide ist einzigartig und lässt das Lebensgefühl längst vergangener Zeiten wieder auferstehen.

TimeRide GO! sind Stadtrundgänge, die euch mit mobilen VR-Brillen direkt zu den historischen Originalschauplätzen führen. Spektakuläre Früher-Heute-Vergleiche sind garantiert.

Quelle: <https://timeride.de/> abgerufen 27.10.2022

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

► YULLBE (virtuelle Abenteuer im Freizeitpark)



Quelle: <https://yullbe.com/yullbe-pro/> abgerufen 27.10.2022

„Erlebe innovative VR-Erlebnisse und erkunde mit Deiner Gruppe virtuelle Welten!

• FULL-BODY-TRACKING & FREE-ROAMING

YULLBE PRO bedient sich modernster Technologien [...] und schafft es auf diese Weise, Dich noch stärker in die virtuelle Realität eintauchen zu lassen. Je nach gewählter Experience mit Rucksack oder Haptik-Weste, dazugehörigen Hand- und Fußtrackern sowie einer VR-Brille bewegst Du Dich völlig frei und kannst mit Deiner Gruppe interagieren. (Yullbe Pro)

Agenda

1 Entwicklungen im Tourismus allgemein

2 Entwicklungen im digitalen Tourismus

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

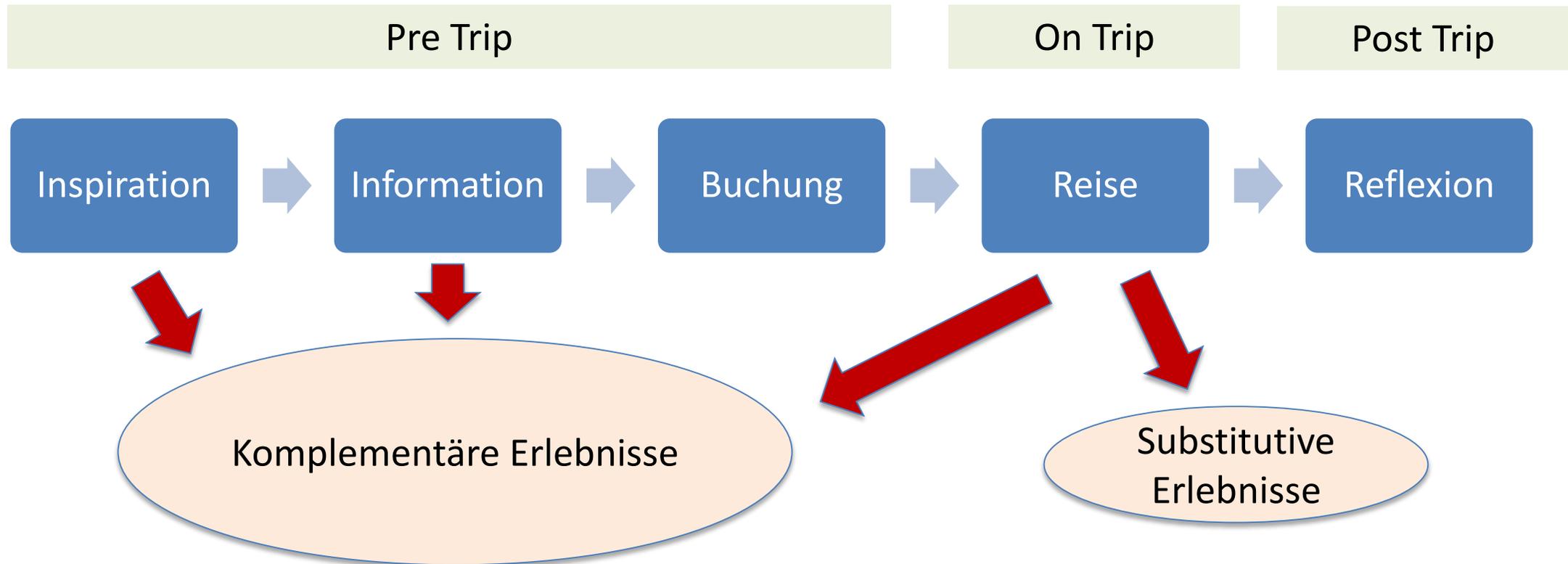
► Trends für 2023 (Booking.com, Umfrage mit 24.000 Reisenden aus 32 Ländern)

1. Prepper im Paradies (Hütten, Lagerfeuerküche und Kompass – Reisen im autarken Stil)
2. **Virtuelle Vagabunden (ca.30% der deutschen Reisenden will sich nächstes Jahr bei der Planung ihres Urlaubs von virtueller Realität inspirieren zu lassen; 28% wollen ein mehrtägiges VR- oder AR-Reiseerlebnis unternehmen)**
3. Genuss außerhalb der Komfortzone (in andere Kulturen und neue Erfahrungen einzutauchen)
4. Der Glamour der guten alten Zeiten (Erinnerung an früher, nostalgische Aufenthalte)
5. Ruhige und reizvolle Reisen
6. Vom Alltagstrott zur großen Geschäftsreise
7. Sparen, um sich etwas zu gönnen

Quelle: <https://news.booking.com/de/kreative-neugestaltung-des-reisens---bookingcom-praesentiert-7-grosse-trends-fuer-2023/> abg. 27.10.2022

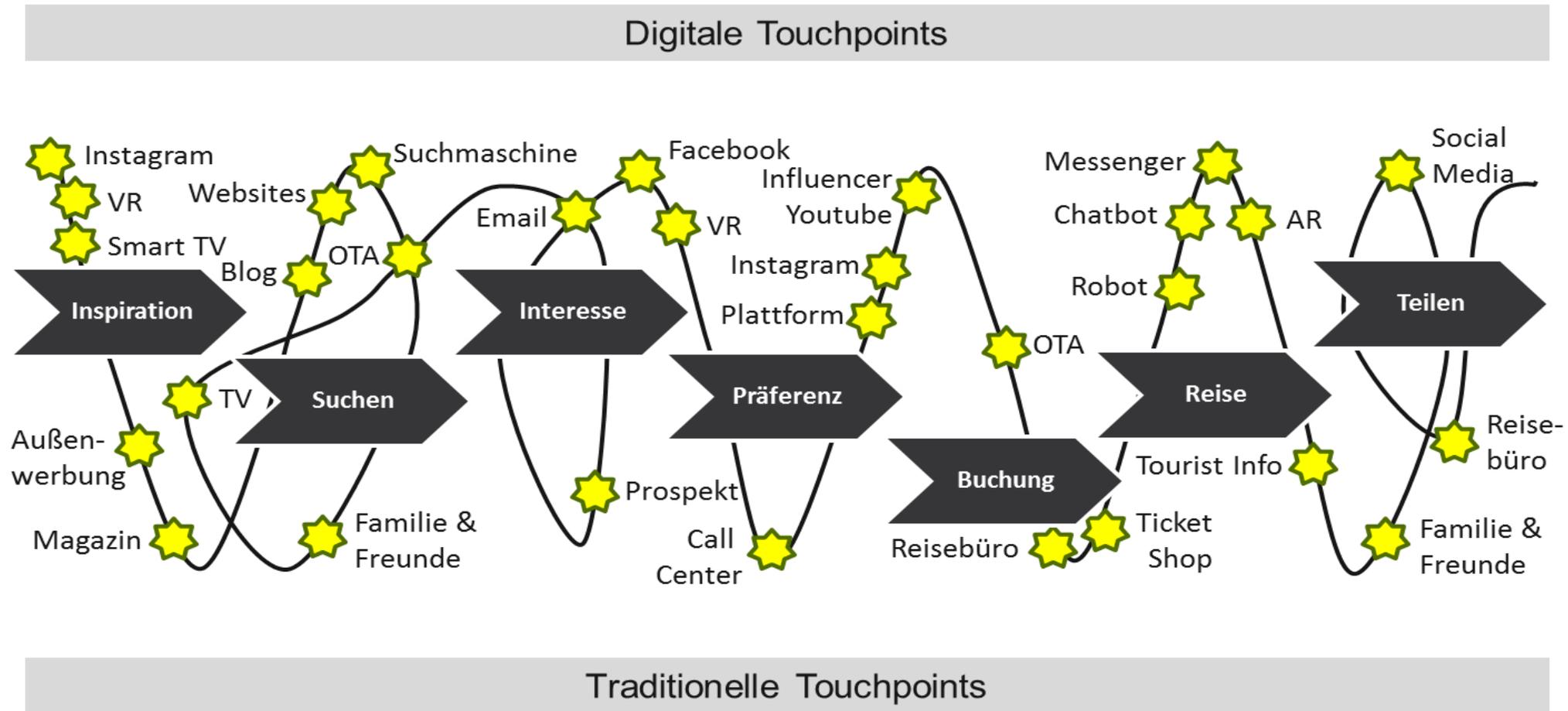
3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

► Digitale Touchpoints entlang der Customer Journey



3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

► Digitale Touchpoints entlang der Customer Journey



Quelle: Brysch 2022

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

► Zusammenfassung

- **Für touristische Leistungsträger und Destinationen bieten sich durch digitale Technologien wie z.B. das Metaverse mittels XR-Anwendungen neue Chancen und Potenziale.**
- **Fokus Gäste: Ziel sollte die Schaffung innovativer, digitaler, touristischer Angebote sein, die auf Basis von Technologie zu neuen Produkten mit Mehrwert für Besucher und Reisende führen. Die können auf vielen digitalen Kanälen vermarktet werden.**
- **Fokus Unternehmen / Organisationen: Ziel sollte die relevante Digitalisierung und Automatisierung interner Prozesse sein, um schnelle, zeit- und orteungebundene sowie personalisierte Lösungen für Gäste und Besucher (und Einheimische) anzubieten.**

3 Chancen für die Tourismus- und Freizeitbranche

DANKE

für Ihre

Aufmerksamkeit.

Weiterführende Quellen:

- Brysch, A. (2022): Internetökonomie und digitaler Tourismus; In: Weithöner, U. et al. (Hrsg.): Digitaler Tourismus: Informationsmanagement im Tourismus, De Gruyter Oldenbourg., S. 99-124,
<https://doi.org/10.1515/9783110786866>
- Brysch, A. (2022): Augmented Reality und Virtual Reality im Tourismus; In: Weithöner, U. et al. (Hrsg.): Digitaler Tourismus: Informationsmanagement im Tourismus, De Gruyter Oldenbourg. S. 238-250,
<https://doi.org/10.1515/9783110786866>

Backup

► Tool zur Digitalisierung

Veröffentlichungsreihe zum Digitalen Management:

05. Oktober 2020 – Teil 1: Digitale und hybride Meetings und Veranstaltungen

12. Oktober – Teil 2: Digitale Büroorganisation – alle Daten und Informationen in einer Plattform

02. November 2020 – Teil 3: Datenschutz und -sicherheit: Digitalisierungsprozesse sicher und rechtskonform gestalten

16. November 2020 – Teil 4: Qualifikationen und Qualifizierung für die digitale Transformation

30. November 2020 – Teil 5: New Work & virtuelle Führung

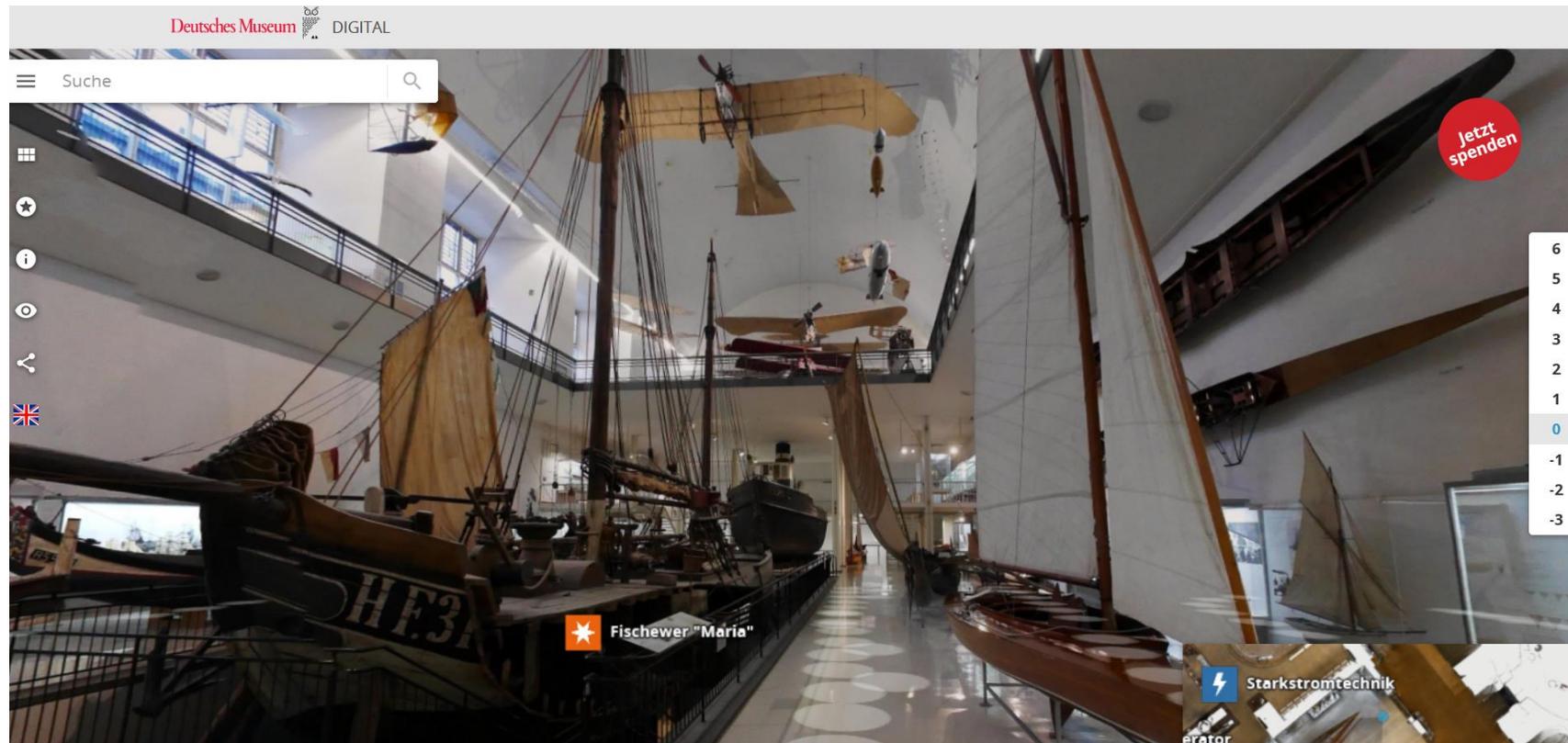
14. Dezember 2020 – Teil 6: Digitale Arbeitstechniken & Tools

08. Februar 2021 – Teil 7: Daten- und Wissensmanagement in Destinationen – Dashboards und Plattformen

Quelle: <https://www.hessen.tourismusnetzwerk.info/inhalte/digitaler-tourismus/digitales-management/> 13.2.2023

Backup

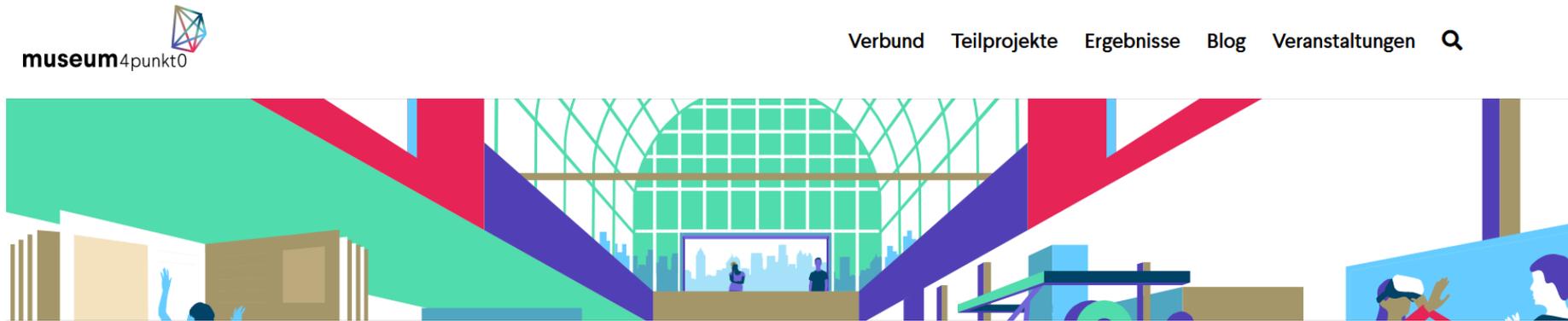
► Virtuelle Museumstour



Quelle: <https://virtualtour.deutsches-museum.de/?vlon=4.41&vlat=0.09&fov=126.0&image=13751> 13.2.2023

Backup

► museum4punkt0 – Digitale Vermittlung im Verbund für alle



museum4punkt0 – Digitale Vermittlung im Verbund für alle

museum4punkt0 steht für digitale Kulturvermittlung. Der Verbund vernetzt Kultureinrichtungen aus ganz Deutschland. Über Institutionsgrenzen hinweg und disziplinübergreifend entwickeln wir digitale Angebote für neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum. Im Praxistest zeigen wir, was digitale Vermittlung für die Strukturen der Häuser bedeutet. Das im Verbund gebündelte Wissen, unsere Erfahrungen und Projektergebnisse teilen wir mit der gesamten Kulturlandschaft: gemeinsam auf dem Weg in die Digitalität.

Newsletter zur digitalen Vermittlung.

JETZT ANMELDEN! →

Quelle: <https://www.museum4punkt0.de/> 13.2.2023

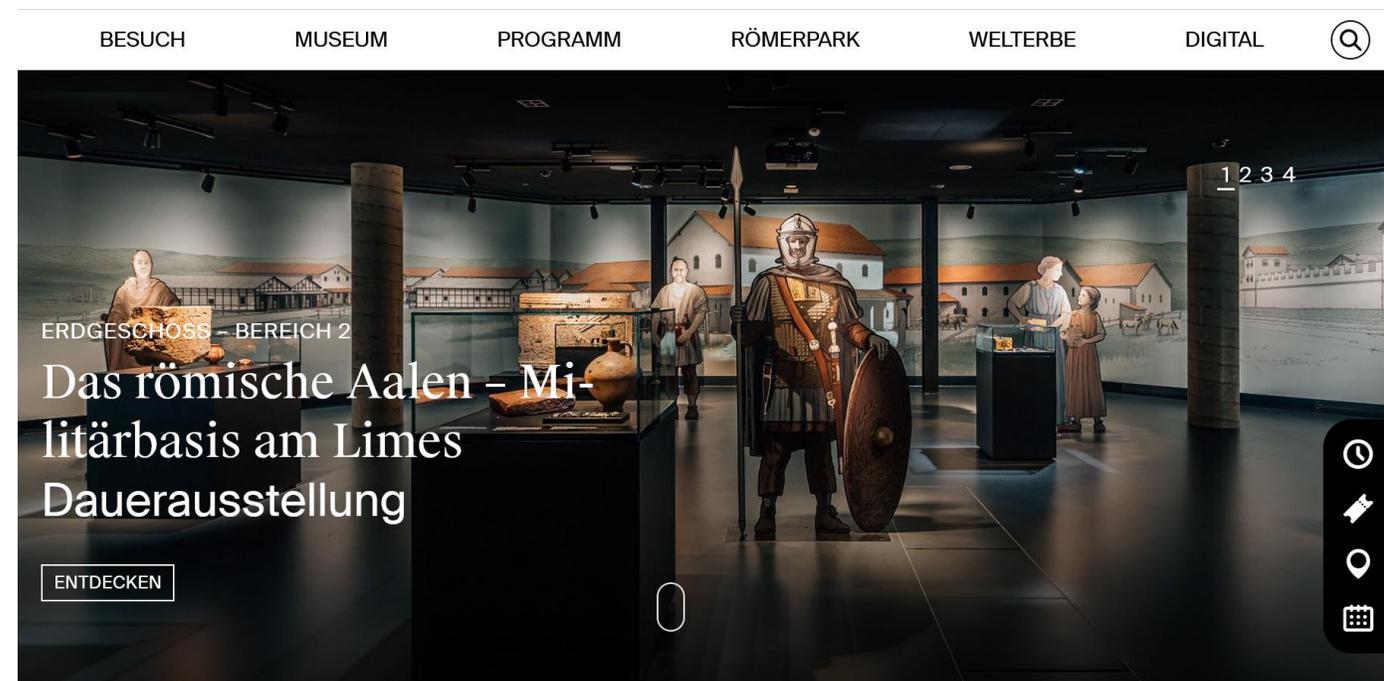
Backup

► Limes / Römer im Museum

Wetterau- Museum Friedberg



Limesmuseum Aalen



Quelle: <https://www.wetterau-museum.de/> , <https://www.limesmuseum.de/> 13.2.2023