DI Tourismusforschung
Deutsches Institut
für Tourismusforschung

FH Westküste
Wirtschaft und Technik

Büsum und Grömitz ohne Tourismus?

Go-Along-Interviews, Workshops und generative KI als Methodenkombination in der qualitativen Tourismusforschung

Working Paper, 8

Lisa Naschert
Ann-Kathrin Klinger
Julian Reif

Working Paper Series
des Deutschen Instituts für Tourismusforschung

Zusammenfassung

Dieser Beitrag erprobt einen innovativen methodischen Ansatz, der klassische qualitative Sozialforschung mit generativer Künstlicher Intelligenz verbindet, um Forschungsergebnisse visuell zu vermitteln. Am Beispiel der tourismusintensiven schleswig-holsteinischen Gemeinden Büsum und Grömitz wurden entlang festgelegter Routen leitfadengestützte Go-Along-Interviews geführt und inhaltlich-strukturierend ausgewertet, um der Frage nachzugehen, wie sich lokale Akteurinnen und Akteure sowie Einwohnerinnen und Einwohner die Entwicklung ihres Ortes im hypothetischen Fall eines vollständigen Wegfalls des Tourismus vorstellen. Die Ergebnisse wurden in World-Café-Workshops gespiegelt und priorisiert und bildeten anschließend die Grundlage für KI-gestützt modifizierte Videos, die hypothetische Zukunftsbilder der Orte ohne Tourismus visualisieren. Der ursprünglich geplante Video-to-Video-Ansatz erwies sich dabei als nicht umsetzbar; stattdessen wurde ein iteratives Bild-zu-Video-Verfahren entwickelt. Inhaltlich zeigen die Interviews eine tiefe wirtschaftliche und soziale Verwurzelung des Tourismus, verbunden mit einer weitgehenden Unvorstellbarkeit seines Wegfalls sowie ambivalenten Einschätzungen zu Infrastruktur, Ökologie, sozialen Aspekten und Atmosphäre. Methodisch zeigt die Studie, dass generative KI im vorliegenden Anwendungskontext der Visualisierung qualitativer Forschungsergebnisse weniger als eigenständige Methode denn als technisches Umsetzungsinstrument und komplementäre Ergänzung klassischer Verfahren zu begreifen ist, deren Einsatz aufgrund begrenzter Standardisierbarkeit und Steuerbarkeit einen explorativen, iterativen Ansatz erfordert.

Abstract

This paper explores an innovative methodological approach that combines established qualitative social research with generative artificial intelligence in order to communicate qualitative research findings visually. Using the tourism-intensive municipalities of Büsum and Grömitz in Schleswig-Holstein as case studies, semi-structured go-along interviews were conducted along predefined routes and analysed using structuring qualitative content analysis. The study investigated how local stakeholders and residents envisage the future development of their communities under the hypothetical scenario of a complete disappearance of tourism. The findings were discussed and prioritised in World Café workshops and then used as the basis for AI-assisted modified videos visualising hypothetical future scenarios of the two destinations without tourism. The originally envisaged video-to-video approach proved unfeasible; instead, an iterative image-to-video procedure was developed. Substantively, the interviews reveal the deep economic and social embeddedness of tourism, accompanied by a widespread inability to envisage its complete disappearance, as well as ambivalent assessments of its implications for infrastructure, ecology, social aspects and the overall atmosphere of the destinations. Methodologically, the study demonstrates that generative AI in the present application context of visually communicating qualitative research findings should be understood less as a stand-alone method than as a technical implementation tool and a complementary extension of established research methods. Given its limited standardisability and controllability, its use requires an exploratory and iterative approach.

Stichworte: Generative Künstliche Intelligenz, exploratives Forschungsdesign, qualitative Sozialforschung, Tourismusbewusstsein, Tourismusabhängigkeit

Key words: generative artificial intelligence, exploratory research design, qualitative social research, tourism awareness, tourism dependency

Autor*innen
Lisa Naschert*, Deutsches Institut für Tourismusforschung, FH Westküste (DI Tourismusforschung)
Ann-Kathrin Klinger, Deutsches Institut für Tourismusforschung, FH Westküste (DI Tourismusforschung)
Julian Reif, Deutsches Institut für Tourismusforschung, FH Westküste (DI Tourismusforschung)

* Korrespondenzautorin, E-Mail: naschert@fh-westkueste.de

Zitationsempfehlung
Naschert, L., Klinger, A., & Reif, J. (2026). *Büsum und Grömitz ohne Tourismus? Go-Along-Interviews, Workshops und generative KI als Methodenkombination in der qualitativen Tourismusforschung*. Heide/Holstein (Working Paper Series des Deutschen Instituts für Tourismusforschung, 8). https://doi.org/10.48590/x1wy-hc88

Working Paper, 8
Oktober 2026
DOI: https://doi.org/10.48590/x1wy-hc88

Impressum

Fachhochschule Westküste
Deutsches Institut für Tourismusforschung
Fritz-Thiedemann-Ring 20
25746 Heide

Telefon +49(0) 481 8555-566
E-Mail: info@di-tourismusforschung.de
www.di-tourismusforschung.de

Working Paper Series des Deutschen Instituts für Tourismusforschung
ISSN 2749-1552 (Online)

Herausgeber:
Bernd Eisenstein, Christian Eilzer, Manon Krüger

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über http://dnb.de abrufbar.

© Deutsches Institut für Tourismusforschung, Heide, 2026

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung 5

2 Forschungsstand 6

3 Methodik 6
3.1 Untersuchungsraum 6
3.2 Vorgehensweise 7
3.3 KI-gestützter Produktionsprozess der Videos 11

4 Ergebnisse zum Gedankenexperiment Büsum und Grömitz ohne Tourismus 15
4.1 Go-Along-Interviews 15
4.2 Workshops 16
4.3 KI-Videos 16

5 Methodische Reflexion des KI-Einsatzes 18

6 Fazit und Limitationen 20

Literaturverzeichnis 22

Danksagung
Wir danken Manfred Wohnrade, Katrin Jung und Jacqueline Schumacher (Tourismus Service Grömitz) sowie Oliver Kumbartzky, Hans-Jürgen Lütje und Meike Linder (Tourismus Marketing Service Büsum GmbH) für ihre wertvolle Unterstützung im Rahmen des Projekts. Unser besonderer Dank gilt zudem Raimon Endricht (FH Westküste) für die Unterstützung bei den Videoaufnahmen.

1 Einführung

Im Jahr 2025 verzeichnete der Schleswig-Holstein-Tourismus mit 38,6 Mio. Übernachtungen im gewerblichen Beherbergungsbereich ein erneutes Rekordjahr (Statistisches Amt für Hamburg und Schleswig-Holstein [Statistik Nord], 2026). Angesichts der zunehmenden Diskurse zur sozialen Nachhaltigkeit im Tourismus rücken vor diesem Hintergrund die Overtourism-Debatte sowie die damit verbundene Frage der Tourismusakzeptanz der lokalen Bevölkerung in den Fokus (Eisenstein & Schmücker, 2021; Milano et al., 2019; Seeler & Eisenstein, 2024). In Destinationen wird vermehrt diskutiert, inwieweit Einwohnerinnen und Einwohner touristische Entwicklungen tolerieren oder aktiv unterstützen. Ein zentraler Einflussfaktor auf die Tourismusakzeptanz ist das Bewusstsein der Bevölkerung für die wirtschaftliche und infrastrukturelle Bedeutung des Tourismus für ihre Kommune (Seeler & Eisenstein, 2024). Dies zeigt sich insbesondere in tourismusstarken Kommunen, deren Bevölkerung sich häufig der besonderen Bedeutung des Tourismus bewusst ist und dem Tourismus oftmals überwiegend positiv gegenübersteht. Dennoch ist selbst in solchen Orten, in denen der Tourismus allgegenwärtig ist, die Debatte um die Auswirkungen und langfristige Entwicklung des Tourismus nicht frei von Ambivalenzen (Schubert et al., 2025).

Dem Tourismus wird ein großes Potenzial für die regionale Entwicklung, insbesondere in ländlichen, peripheren Räumen zugesprochen (Lehmeier, 2015). Die durch die touristische Nachfrage ausgelösten wirtschaftlichen Effekte sind insbesondere in tourismusintensiven Gemeinden nicht zu unterschätzen. Sie tragen maßgeblich zur Beschäftigung und zur Lebensqualität vor Ort bei. Allein für Schleswig-Holstein ergibt sich für das Jahr 2024 ein Bruttoumsatz von rund 10,4 Mrd. Euro (dwif-Consulting GmbH [dwif], 2025). Vor diesem Hintergrund scheint die Frage nach einem hypothetischen Wegfall des Tourismus besonders interessant. Sie ist leitgebend für den vorliegenden Beitrag. Am Beispiel der beiden tourismusstarken Gemeinden Büsum und Grömitz in Schleswig-Holstein wird ein innovativer methodischer Ansatz verfolgt, um folgende inhaltliche Forschungsfrage zu beantworten:

Wie stellen sich lokale Akteurinnen und Akteure sowie Einwohnerinnen und Einwohner die Entwicklung von Büsum und Grömitz im hypothetischen Fall eines vollständigen Wegfalls des Tourismus vor?

Der vollständige Wegfall des Tourismus wird dabei als hypothetisches Gedankenexperiment verstanden. Es dient nicht als realistische Zukunftsprognose, sondern soll bestehende Abhängigkeiten, Bedeutungszuschreibungen sowie wirtschaftliche, soziale und räumliche Funktionen des Tourismus sichtbar machen, die im Alltag häufig als selbstverständlich wahrgenommen werden.

Der methodische Ansatz setzt sich aus der Kombination klassischer Methoden der qualitativen Sozialforschung mit den Möglichkeiten generativer Künstlicher Intelligenz (KI) zusammen. Diese experimentelle Vorgehensweise zielt auf die Beantwortung folgender weiterer Forschungsfrage ab:

Welche Möglichkeiten und Grenzen zeigen sich bei der explorativen Erprobung KI-gestützter Videoproduktion zur visuellen Vermittlung qualitativer Forschungsergebnisse am Beispiel von Büsum und Grömitz?

Auf Basis von qualitativen Forschungsergebnissen sollen KI-generierte Videos entstehen, die hypothetische Zukunftsbilder anschaulich darstellen. Konkret sollen die Videos zeigen, wie sich Büsum und Grömitz im Falle eines Wegfalls des Tourismus entwickeln könnten. Die Visualisierungen dienen dabei als Brücke zu den Ergebnissen aus der qualitativen Forschung und als Impuls, um mögliche Zukunftsszenarien greifbarer zu machen und Diskussionen über die Bedeutung des Tourismus sowie seine nachhaltige Entwicklung für Kommunen anzuregen.

2 Forschungsstand

Die raumbezogene Sozialforschung unterlag in den letzten Jahren einem „Mobility Turn“, durch den neue, mobile Formen der Datenerhebung an Bedeutung gewonnen haben (Naumann & Strüver, 2025). Eine dieser mobilen Methoden sind die sogenannten Go-Along-Interviews, die der qualitativen Sozialforschung zugeordnet werden (Kazig, 2025; Köllner & Denzer, 2025). Mithilfe qualitativer Forschungsmethoden sollen Einzelfälle tiefergehend analysiert und beschrieben werden. Darüber hinaus geht es um die Erkundung von Sinnsetzungs- und Sinndeutungsvorgängen sowie die Exploration kultureller Praktiken und Regeln (Kelle, 2008). In Anlehnung an die von Thibaud (2001) entwickelten *parcours commentés* werden sozialräumliche Wahrnehmungen untersucht.

Go-Along-Interviews gehören zu den sogenannten Walking-with-Interviews, die sich je nach Umfang der Vorgaben durch das Forschungsteam unterscheiden. Sie setzen den Fokus auf die Untersuchung von alltagsweltlichen Raumbezügen, also dem vertrauten Umfeld der Teilnehmenden (Sommer & Töppel, 2021). Dabei sollen sowohl subjektive Dimensionen als auch Umgebungsqualitäten erfasst werden, sodass auch kleinräumliche Veränderungen wahrgenommen werden können (Kazig, 2025). Im Gegensatz zum klassischen stationären Interview werden also Praktiken, Wahrnehmungen und Deutungen direkt im Raum zugänglich gemacht (Carpiano, 2009; Kusenbach, 2003).

Weiterhin gewinnen im Rahmen der (Tourismus-)Forschung auch der Einsatz von generativer KI und die damit verbundene Ergänzung klassischer Methoden der Sozialforschung durch innovative Ansätze zunehmend an Bedeutung (Erdős et al., 2025). Bei generativer KI handelt es sich um eine besondere Form der künstlichen Intelligenz, die verschiedene Arten von originellen Inhalten erstellen kann. Zu den bekanntesten Tools zählen z. B. ChatGPT und DALL-E2 (Dogru et al., 2025). In der Tourismusbranche verspricht generative KI neue Möglichkeiten unter anderem im Destinationsmanagement und -marketing sowie im Personal- und Finanzmanagement (Dogru et al., 2025). Vor allem erhoffen sich Tourismusforschung und -praxis aber eine Verbesserung des Kundenservices und der Gästeerfahrungen, unter anderem durch die KI-basierte Visualisierung von Marketingmaterial und die KI-basierte Erstellung von Inhalten (z. B. Fouad et al., 2026; Kirtil & Aşkun, 2021; Li et al., 2025).

Während der Einsatz generativer KI im Tourismus zunehmend forciert wird, wird ihr Potenzial zur visuellen Vermittlung qualitativer, raumbezogener Forschungsergebnisse bislang kaum berücksichtigt. Qualitative raumbezogene Forschung kann zwar reichhaltige Daten generieren, die Vermittlung solcher Ergebnisse erfolgt jedoch bislang überwiegend textbasiert, kartografisch oder fotografisch. Generative KI eröffnet die Möglichkeit, empirisch fundierte Zukunftsvorstellungen zu visualisieren. Unklar ist jedoch, wie steuerbar, transparent und methodisch nachvollziehbar eine solche Übersetzung ist. Vor diesem Hintergrund wird im vorliegenden Beitrag ein methodischer Ansatz entwickelt und erprobt, der generative KI gezielt in den Forschungsprozess integriert.

3 Methodik

3.1 Untersuchungsraum

Die Gemeinden Büsum und Grömitz sind zwei tourismusintensive Orte in Schleswig-Holstein, die sich bei Touristinnen und Touristen großer Beliebtheit erfreuen. Die Gemeinde Büsum an der Westküste zeichnet sich unter anderem durch ihren begrünten Nordseestrand und die Fußgängerzone in direkter Nachbarschaft zum Deich und Strand aus. Im Jahr 2025 verzeichnete sie rund 1,6 Mio. gewerbliche Übernachtungen. Die Ostsee-Gemeinde Grömitz hingegen ist durch ihre kilometerlange Promenade entlang des weißen Ostsee-Strandes geprägt und kommt auf knapp 1,5 Mio. Übernachtungen. Beide Gemeinden sind für Schleswig-Holstein von hoher touristischer Relevanz. Mit Ausnahme der Corona-Pandemie weisen sie seit mehr als zehn Jahren einen überwiegend stetigen Anstieg bei den Ankünften und Übernachtungen auf (Statistik Nord, 2026). Der Tourismus fokussiert sich in beiden Gemeinden auf einzelne Hotspots. Diese bildeten den räumlichen Rahmen für die Interviewrouten, die in Zusammenarbeit mit den Tourismusverantwortlichen der Orte festgelegt wurden.

3.2 Vorgehensweise

Zur Beantwortung der inhaltlichen Forschungsfrage, wie sich Büsum und Grömitz laut den Einwohnerinnen und Einwohnern ohne Tourismus entwickeln würden, wurden entlang zweier Routen leitfadengestützte Go-Along-Interviews durchgeführt. In Büsum führte die vorgegebene Route (siehe Abb. 1) vom Brunnenplatz aus durch die Fußgängerzone (Alleestraße) und endete am Deich. Hierbei deckte sie mit vielen Geschäften und Restaurants, dem Rathaus, dem Museumsbecken sowie dem Bad & Spa „Meerzeit“ und dem Hotel „Lighthouse“ am Deich zentrale touristische Bereiche und Betriebe ab.

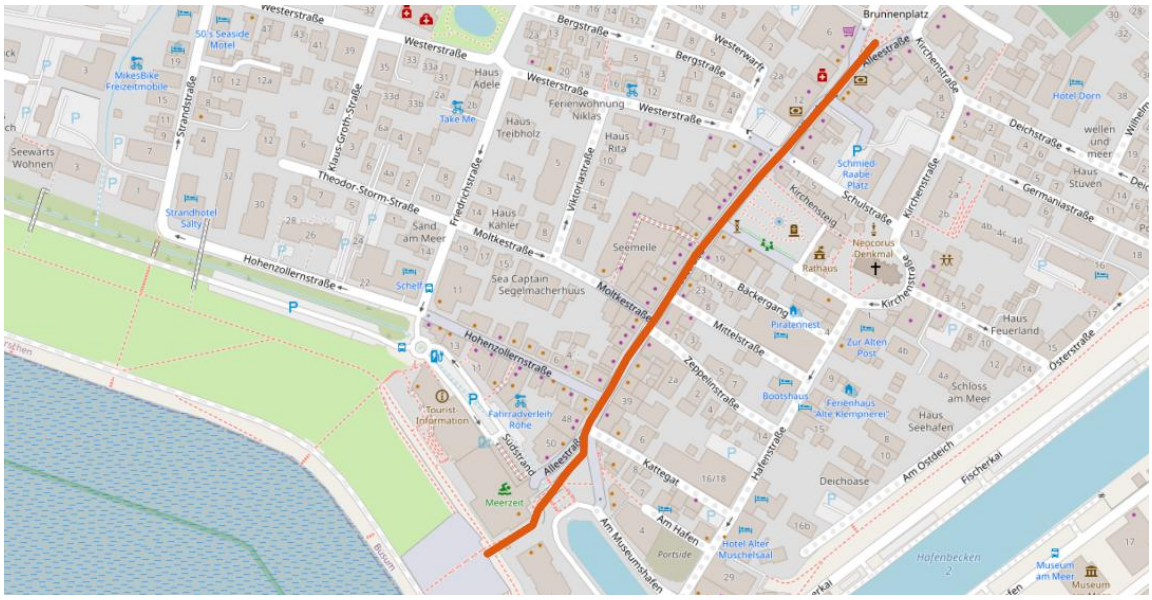

Abb. 1: Interviewroute Büsum.
(Quelle: © OpenStreetMap, eigene Darstellung.)

Die vorgegebene Route in Grömitz führte entlang der Promenade (siehe Abb. 2). Der Startpunkt war das Schwimmbad „Grömitzer Welle“. Von dort aus ging es vorbei an Geschäften und Restaurants, der Seebrücke, dem DLRG, dem Minigolfplatz und dem Jugendtreff zum neu geschaffenen Dünenpark.

Abb. 2: Interviewroute Grömitz.
(Quelle: © OpenStreetMap, eigene Darstellung.)

Die semi-strukturierten Interviews knüpfen durch die Routenvorgabe seitens der Forschenden methodisch an Walking Interviews bzw. Guided Walks nach Kühl (2016) an. Zur Strukturierung wurde ein Leitfaden mit einer Vielzahl an möglichen Fragen in neun verschiedenen Kategorien formuliert. Die Kategorien wurden so gewählt, dass sie wesentliche Spannungsfelder zwischen Tourismus, Wirtschaft und lokaler Bevölkerung sowie relevante Aspekte für die KI-basierte Videodarstellung abdeckten. Die Fragestellungen sollten die Teilnehmenden anregen, sich die besuchten Orte sowohl mit als auch ohne Tourismus vorzustellen und zu beschreiben, wie sie sich in beiden Szenarien vor Ort fühlen würden. Der Leitfaden ist dabei nicht als starres Konstrukt zu verstehen, sondern wurde je nach Ort, Stimmung und Teilnehmenden angepasst. Nicht allen Teilnehmenden wurden dadurch dieselben Fragen in der Reihenfolge des Leitfadens gestellt. Der Leitfaden ließ ausreichend Raum für Gefühle, Emotionen und subjektive Beobachtungen der Teilnehmenden, die sich unmittelbar auf den begangenen Raum bezogen.

Die Teilnehmenden der Interviews setzten sich aus Tourismusakteurinnen und Tourismusakteuren sowie Einwohnerinnen und Einwohnern zusammen. Die Rekrutierung erfolgte in Absprache mit den vor Ort ansässigen Tourismusorganisationen. Nach einem Pretest im November 2024 wurden im Januar 2025 in Büsum 15 und in Grömitz 14 Interviews mit einer durchschnittlichen Gesprächsdauer von ca. 30 Minuten geführt. Die Ergebnisdokumentation der Interviews erfolgte mit Audioaufnahmen, die im Anschluss mithilfe KI-gestützter Spracherkennung des Android-Betriebssystems transkribiert und abschließend manuell auf Vollständigkeit und Korrektheit geprüft wurden.

Die Analyse der Interviews erfolgte anonymisiert. Genutzt wurde hierfür die Software MAXQDA, die qualitative Auswertung erfolgte nach Kuckartz und Rädiker (2024) inhaltlich-strukturierend und deduktiv-induktiv. Ein Teil der Analysekategorien wurde dabei theoriegeleitet aus dem Interviewleitfaden abgeleitet. Die erste Ebene unterteilte die Codes in Status Quo und die mögliche Entwicklung ohne Tourismus, um die zwei Zeitrahmen, wie es bei Go-Along-Interviews üblich (Sommer & Töppel, 2021) und auch für dieses Forschungsvorhaben relevant ist, voneinander getrennt untersuchen zu können. Die nächste Ebene der Codes orientierte sich an den neun Kategorien aus dem Interviewleitfaden (bspw. Ökonomie, Ökologie, Soziales). Weitere Subcodes wurden anschließend offen aus dem Material heraus entwickelt, um auch unerwartete Themen und Perspektiven zu erfassen. Einen Überblick über die Codes gibt das Codebuch (siehe Tab. 1). Dieses zeigt ausschließlich die Codes der zweiten Ebene auf, da die Unterteilung in Ebene eins in Status Quo und Entwicklung ohne Tourismus nur der internen Übersichtlichkeit und Gliederung der Ergebnisse diente.

Die Ergebnisse der Interviews wurden verschriftlicht, zusammenfassend aufbereitet und dienten als Arbeitsgrundlage für die in den Kommunen stattfindenden Workshops. Die Workshops mit interessierten Teilnehmenden aus den Interviews verfolgten dabei zwei Ziele: Zum einen sollten die Ergebnisse der Go-Along-Interviews mit den Teilnehmenden gespiegelt werden. Zum anderen dienten die Workshops dazu, die inhaltliche Grundlage für die anschließende KI-gestützte Videoentwicklung weitergehend zu konkretisieren. Im World-Café-Format (Brown, 2005) diskutierten die Teilnehmenden in rotierenden Kleingruppen zentrale Fragestellungen und hielten ihre Ergebnisse auf Plakaten fest. Sie diskutierten die Leitfrage, welche Veränderungen für die Kommune ohne Tourismus in einem KI-generierten Video sichtbar sein sollten. Dadurch sollten die Ergebnisse aus den Interviews gemeinsam bewertet, relativiert oder abgelehnt werden, sodass eine klarere Vorstellung für die Videoumsetzung entsteht. Die Aufteilung der Gruppen erfolgte nach den drei Themenbereichen *Infrastrukturelle Veränderungen*, *Alternatives Standbein* und *Atmosphäre und Stimmung*. In Büsum nahmen acht Personen am Workshop teil, in Grömitz sieben Personen.

Code	Codebeschreibung	Ankerzitate Büsum	Ankerzitate Grömitz	Subcodes[1]
Unvorstell-barkeit	Dieser Code wird vergeben, wenn die Teilnehmenden äußern, dass Büsum und Grömitz ohne Tourismus nur schwer vorstellbar und ungewollt sind.	„Das mag man sich gar nicht vorstellen, ne?“ (B11) „Katastrophal, ja das umreißt das ja.“ (B9)	„Also eigentlich, wie gesagt, ohne Tourismus nicht vorstellbar hier.“ (G3) „Man möchte sich das ja nicht vorstellen.“ (G12)	Corona-Vergleich, Rückschau
(Touristische) Infrastruktur & Raum	Dieser Code wird vergeben, wenn (mögliche) Auswirkungen auf die (touristische) Infrastruktur und den Raum (bspw. Gebäude, touristische Angebote, Gastronomie) aufgrund des Wegfalls des Tourismus genannt werden.	„Also ich könnte mir vorstellen, dass wenn es überhaupt keine Touristen mehr gibt, würde ich befürchten, dass vielleicht 70 Prozent, 80 Prozent der Geschäfte früher oder später ihre Geschäfte schließen müssen.“ (B4) „Das wäre vielleicht auch noch in einem nicht-touristischen Ort so, aber die Menge an Geschäften und auch Gastronomie im Verhältnis zur Einwohnerzahl der Dauerwohnenden ist natürlich, passt nicht, wenn es nicht touristisch wäre.“ (B5)	„Okay dann steht das hier und verfällt irgendwann. Das wäre dann einfach eine Schande und wäre schade um den schönen Blick, den man dann irgendwie verbaut hat.“ (G2) „Ich glaube, ohne Tourismus würde es genauso sein wie jetzt. Ich denke natürlich wird es so, nicht so gut besucht sein wie sonst, aber der Platz ist ja da. […] Aber es wäre trotzdem irgendwie ein Ort, wo man halt das Meer genießen kann und spazieren gehen kann und das einfach so ein bisschen genießt die Ruhe.“ (G1)	Auswirkungen auf den Ortskern, Wegfall von Veranstaltungen, Rückgang Angebote, Verfall oder Rückbau der Infrastruktur
Ökonomie	Dieser Code wird vergeben, wenn (mögliche) Auswirkungen auf die Ökonomie (bspw. Arbeitsplätze, Finanzierung, (touristische) Betriebe) aufgrund des Wegfalls des Tourismus genannt werden.	„Also auf ganz Büsum: Katastrophe. Und nicht nur Büsum. Da würde ganz Dithmarschen drunter leiden. Die ganze Nordseeküste würde drunter leiden. Und allein auch selbst das Land Schleswig-Holstein hätte Probleme damit, weil wir, es ist ein riesen Wirtschaftsfaktor den wir nicht anders ersetzen können.“ (B4) „Aber, der ein oder andere würde sicherlich noch irgendwie zurechtkommen, aber das wird sich wirtschaftlich so sanieren, dass das halt auf dem Minimum was so eine Gemeinde ohne Tourismus braucht, reduziert wird.“ (B9)	„Das wäre sicherlich finanziell für die Gemeinde ganz ganz schwierig […]“ (G14) „Dann hätten wir hier auch ganz viele Arbeitslose.“ (G3)	Wirtschaftliche Auswirkungen, Arbeitsplätze/ Arbeitslosigkeit, alternatives Standbein

Tab. 1: Codebuch
(Quelle: Eigene Darstellung auf Basis des empirischen Materials.)
[1] exemplarische Auswahl, induktive Vorgehensweise, unterschiedliche Subcodes in Büsum und Grömitz

Code	Codebeschreibung	Ankerzitate Büsum	Ankerzitate Grömitz	Subcodes[1]
Ökologie	Dieser Code wird vergeben, wenn (mögliche) Auswirkungen auf die Ökologie (bspw. Grünflächen- & Strandpflege, Tierwelt) aufgrund des Wegfalls des Tourismus genannt werden.	„Vielleicht mehr Schafe, genau noch mehr Schafe, genau man braucht keinen Rasenmäher mehr, sondern die Schafe würden das machen, genau.“ (B3) „Ja das wäre, würde halt einfach irgendwann, würde sich die Natur das wahrscheinlich zurückholen.“ (B8)	„Keine Bebauung, wilde Natur, wilde Bepflanzung, im Hintergrund vielleicht Steppen.“ (G11) „Dann würde der Sand relativ schnell sich ins Meer zurückziehen und den Strand gäbe es hier nicht mehr.“ (G13)	Auswirkungen auf Tierwelt, Sauberkeit & Müll, Auswirkungen Küstenschutz, Back to Nature
Soziale Aspekte	Dieser Code wird vergeben, wenn (mögliche) Auswirkungen auf soziale Aspekte (bspw. Vereinsleben, Ehrenamt, Gemeinschaftsgefühl, Bevölkerungsstruktur) aufgrund des Wegfalls des Tourismus genannt werden.	„Also wie soll man dann leben? Ohne kann man keine Miete zahlen und langfristig eben keine Anreize, um hier wieder herzukommen für jüngere Menschen.“ (B7) „Wie heißt das schön, ich würde mal sagen für die jungen Leute Landflucht. Um zu sagen okay wir verlassen Büsum, müssen in die Großstadt, dem Job folgen. Also wird Büsum so Stück für Stück zusammenfallen, wäre so meine, oder eingehen oder wie man das auch immer bezeichnen möchte.“ (B3)	„[…] und ich glaube, dass der Altersdurchschnitt steigen würde. Ich glaube, dass natürlich die Menschen-Dichte komplett abnimmt.“ (G8) „Ich glaube tatsächlich, das würde an einigen Stellen ein bisschen enger wieder werden.“ (G6)	Wohnraum, Bevölkerungsentwicklung, Zusammenhalt & Gemeinschaft, Auswirkungen auf Ehrenamt
Atmosphäre/ Stimmung	Dieser Code wird vergeben, wenn (mögliche) Auswirkungen auf die Atmosphäre und Stimmung aufgrund des Wegfalls des Tourismus genannt werden.	„Wie wäre die Stimmung? Ja nicht. Ja das ist schwer zu sagen, aber es ist natürlich nicht positiv.“ (B11) „Also alle ohne Tourismus wäre wahrscheinlich erst erschreckend-surreal, deswegen hat man das teilweise mal zu Corona spüren können, das ist auch befremdlich.“ (B2)	„Natürlich. Ruhig. Bodenständig. Bieder.“ (G11) „Leer, trist, trüb, das ist dann nackig. Es würde sich nackt anfühlen.“ (G12)	positiv, negativ

Tab. 1: Codebuch (Fortsetzung)
(Quelle: Eigene Darstellung auf Basis des empirischen Materials.)
[1] exemplarische Auswahl, induktive Vorgehensweise, unterschiedliche Subcodes in Büsum und Grömitz

3.3 KI-gestützter Produktionsprozess der Videos

Die Ergebnisse aus den Interviews und den Workshops wurden als inhaltliche Grundlage für den KI-gestützten Produktionsprozess der Videos genutzt. Dafür wurden die vorgestellten Routen mit einer hochauflösenden Kamera abgegangen und die Szenerie gefilmt. Die Aufnahmen erfolgten an einem Tag unter der Woche bei freundlichem Frühlingswetter in beiden Seebädern.

Zur Strukturierung der darzustellenden Szenarien flossen die Ergebnisse aus Interviews und Workshops zunächst in ein Storyboard ein. Dies wurde auf Empfehlung und mit Unterstützung von ChatGPT erstellt. Ziel war es, die wesentlichen Elemente und Anweisungen je Szene festzulegen, die wiederum die Basis für die Formulierung der Prompts bilden sollten. Zu diesem Zweck wurden die einzelnen geplanten Szenen tabellarisch dargestellt (siehe Tab. 2) und möglichst kleinteilig beschrieben, um die Transparenz und Nachvollziehbarkeit bei der Entwicklung der Videos zu gewährleisten und eine Grundlage für das Prompting zu schaffen. In diesem Kontext waren der Ort, die darzustellende Handlung und die zu visualisierenden Elemente von ebenso großer Bedeutung wie die gewünschte Stimmung und Atmosphäre sowie die Kameraführung.

Die Inhalte des Storyboards wurden je Szene in die KI (u. a. Sora und Gemini) eingefügt. Für die beiden in Tabelle 2 dargestellten exemplarischen Szenen entstanden daraus folgende Prompts:

Büsum: A realistic camera shot of a well-known hotel “lighthouse” that has been converted into a senior residence. The Lighthouse structure remains prominent, but its base and entrance area now show new signage or banners in German, such as “Seniorenheim”, and possibly a new logo or branding (leave space to specify additional names or slogans if needed). In front of the entrance, a few elderly people with walkers or canes are gathered, some talking quietly or enjoying the fresh air. Their clothing is practical and weather-appropriate, reflecting an older demographic. The grounds around the lighthouse are tidy, but show some subtle signs of age - such as slightly faded paint or a few overgrown flowerbeds. The sky is lightly overcast, but a bit brighter than previous scenes; the air is dry. The mood is calm, friendly, and slightly reserved, with no sadness or melancholy. The scene should be hyperrealistic, capturing all the architectural details of the lighthouse and the transformation to a care facility, with muted, natural colors and a documentary-like visual style.

Grömitz: Late afternoon, cool color palette, lightly overcast and breezy. Camera on the promenade with back to the beach, framing the left corner of the “Grömitzer Welle” building - promenade signs and the white logo clearly legible. The camera begins a slow, eased-in/eased-out horizontal pan from left to right in widescreen (16:9, 1080p), no zoom. At the start, a red “For Sale” sign hangs on the glass entrance door; behind it, empty beach chairs and wind-blown flags suggest abandonment and underscore that without tourism everything becomes a cost issue and the facility could fall into private hands. As the pan continues, the view shifts through a slightly steamed window into the deserted pool hall: crumpled diving mats and a toppled pool noodle visualize that “a pool always runs at a loss and without tourists is too big for the few locals.” Next, two children stand confused in front of a locked door marked “Swimming Lessons” in faded lettering - here they’ve lost an important activity. Finally, a subtle lower-third graphic appears with “Tourist Numbers ↓,” followed by “Privatization Threatened,” then the scene gently fades out. Style: realistic, melancholic, oppressive, cold. Cinematic look with a slight vignette.

Szene	Grund-lage	Ort	Szenerie	Subjekt, Objekt	Geräusche	Kamera	Bildsprache 1	Bildsprache 2	Stil	Ergebnisse Interviews (Auszug)	Ergebnisse Workshop
Szenen-nummer	Bild-nummer	genauer Handlungs-ort, schnel-le Info	Wo spielt die Szene? realer/ fiktiver Ort, Umgebung, innen/ außen, Jahreszeit, geografisch oder sym-bolisch	Wer oder was ist zu sehen? Personen, Tiere, Objekte, Alter, Kleidung, Verhalten, Symbolik	Wer oder was ist zu hören?	Kamerabewegung oder Subjekt-bewegung, Tracking, POV, Weitwinkel, Drohne, Zeitraffer, Zoom, Zeitlupe etc.	Licht-stimmung, Farb-konzept, Tageszeit	Atmosphäre, emotionale oder erzähle-rische Wirkung der Szene	visueller Stil oder Referenz-ästhetik	wichtige Zitate, wichtige Stichworte/ Codes	zusätzliche Ideen aus Workshop
3_ Büsum	03.1_ Büsum	Lighthouse	Lighthouse nun Senioren-heim	einzelne Menschen mit Rolatoren, neues Branding	Rolla-toren, Möwen, Wind	Kamera schwenkt von links nach rechts über, Zoom zum Eingangsbereich, Breitbild	leicht bewölkt aber etwas heller, trocken	leicht kalt, aber fröhlicher als andere Szenen	realistisch	mehrfach als Senio-renheim genannt	steigender Altersdurch-schnitt, durch Schil-der und Rollatoren gut zu visualisieren
1_ Grömitz	Grömitz_ Szene01_ Bild1.04	Bereich Grömitzer Welle	Grömitzer Welle Leerstand	verfallene Grö-mitzer Welle, Schilder „ge-schlossen“ erkennbar, Verkaufsstände etc. wie auf vorherigen Bildern, Unkraut und etw. Müll auf dem Boden, Promenaden-zustand ver-schlechtert sich	Möwen, Wind, Autos in der Ferne	Kamera schwenkt von links nach rechts, langsam, kein Zoom auf Grömitzer Welle, Breitbild	nachmittags, kühlere Far-ben, leicht bewölkt, trocken, etwas windig	bedrückend, kalt, trist, unbe-lebt, melancho-lisch, langweilig, trüb, unattrak-tiv, nackig, (menschen)-leer, ungemüt-lich, persönli-cher, entspannt, idyllisch, fried-lich, schön, ruhig, eintönig, entschleunigend	realistisch	Aber wenn es den Tourismus nicht gäbe, wird es auch die Grömitzer Welle nicht geben. (G7)	alte touris-tische Infra-struktur wird rück-gebaut; Verfall wird bewusst dargestellt (z. B. leere Gebäude, verwilderte Wege); Grö-mitzer Wel-le geschlos-sen

Tab. 2: Storyboard (Auszüge)
(Quelle: Eigene Darstellung.)

Die ursprüngliche methodische Konzeption sah die Transformation des auf der Route generierten realen Videomaterials durch ein generatives KI-Tool im Video-to-Video-Verfahren vor. Das Ergebnis sollte in einem Splitscreen parallel zum Realmaterial aufgearbeitet werden, sodass Veränderungen in den Orten unmittelbar sichtbar werden. Trotz intensiver Auseinandersetzung mit Prompt Engineering, der Nutzung diverser Video-to-Video-Tools und zahlreicher Iterationsschleifen erwies sich das auf Basis der Forschungsergebnisse erstellte Storyboard als Ausgangslage für die KI-Generierung als ungeeignet. Keines der getesteten Tools (siehe Tab. 3) war in der Lage, die narrativen und inhaltlichen Vorgaben zuverlässig in visuelle Ausgaben zu übersetzen. Insbesondere Vorgaben zur Kameraführung und zur Ergänzung von Geräuschen wurden nur selten wie gefordert umgesetzt.

Modell/ Tool	Benutzeroberfläche	Max. Länge des Videos	Kosten (Monat)	Modalitäten (Input)	Evaluierung & Gesamteindruck
Runway	funktionell optimiert; verbesserte Übersichtlichkeit im Vergleich zu Vorversionen	10 s	ca. 30 €/ 80 €	Text-to-Video, Image-to-Video, Video-to-Video	gegenüber früheren Versionen verbessert; der aktuelle Funktionsumfang bleibt jedoch in Teilen limitiert
Sora	intuitiv und präzise bedienbar; umfassende Post-Processing-Optionen sowie integrierte Schnittwerkzeuge	20 s	ca. 229 €	Text-to-Video, Image-to-Video	führend im Gesamteindruck mit maximaler Flexibilität; uneingeschränkte Nutzungsmöglichkeit im Plus-Abonnement
Veo	exklusiv über die Schnittstelle von Gemini Pro implementiert und verfügbar	8 s	110 € – 230 €	Text-to-Video, Image-to-Video	hohes technologisches Potenzial; eine abschließende Evaluierung wurde mangels freier Webzugänglichkeit erst später durchgeführt, konnte dann aber überzeugen
Halilou	pragmatisch und standardkonform gestaltet	9 s	10 € – 110 €	Text-to-Video, Image-to-Video	in weiten Teilen äquivalent zu konkurrierenden Systemen; verzeichnet jedoch einen schnellen Verbrauch des Credit-Budgets
Kling	komplex strukturiert bei gleichzeitig hoher Feature-Dichte und vielen Einstellungsoptionen	10 s	6 € – 60 €	Text-to-Video, Image-to-Video	durchwachsenes Gesamtbild; neigt zu Bildfehlern (z. B. spiegelverkehrte Ausgabe) bei signifikanten Verarbeitungszeiten
Deevid	funktionell ausreichend und zweckmäßig	8 s	ca. 30 €/ 135 €	Text-to-Video, Image-to-Video, Video-to-Video	solide und unkomplizierte Handhabung; auffällig durch eine starke Marketing- und Werbepräsenz im Vorfeld

Tab. 3: Vergleich der getesteten Tools
(Quelle: Eigene Darstellung auf Basis eigener Recherche im September 2025.)

Nach Abwägung der Kosten, der Qualität der generierten Szenen und der Praktikabilität wurde sich für einen Tool-Zweiklang aus Nano Banana in Gemini und Veo 3 entschieden, mit dem ein angepasster, iterativer Ansatz verfolgt wurde. Aus dem Rohmaterial der realen Videos wurden Screenshots prägnanter und inhaltlich relevanter Orte entlang der Route extrahiert (bspw. das Hotel „Lighthouse“), mithilfe von Nano Banana entsprechend dem Prompting visuell verändert und anschließend mit Veo 3 KI-basiert animiert, um erneut die Illusion eines Spaziergangs zu erzeugen. Obwohl das Storyboard nicht wie geplant nutzbar war, basierten die Prompts überwiegend auf den dort festgelegten Inhalten und gewünschten Darstellungen.

Entsprechend den Regeln des Prompt Engineerings hätten die Prompts aus möglichst detailreichen, ausführlichen und vollständigen Szenerieanweisungen bestehen sollen (Saleh, 2025). In der Praxis erwiesen sich hingegen kurze knappe, einzelne und aufeinanderfolgende Anweisungen als zielführender. Je nach KI-basiertem Ergebnis wurden diese anschließend teils neu angeordnet, erneut instruiert, modifiziert oder rückgängig gemacht.

Bei dieser Vorgehensweise kristallisierten sich einige Standardprompts heraus, die für einen Großteil der Bilder verwendet wurden. Die Ergebnisse wiesen dennoch eine starke Heterogenität auf, was eine mehrfache Nutzung oder minimale Modifikationen der Standardprompts teils erforderlich machte. Häufig und meist relativ ähnlich wurden folgende exemplarische Standardprompts verwendet:

- Add a few (grey) clouds (and change the atmosphere into a greyer, colder atmosphere).
- Remove people.
- Add a bit of weed in between broken bricks on the ground.
- Add a little bit of flotsam on the beach sand and add a bit of weed in between paving stones.
- Remove beach chairs on the right.
- Add trash and make it look neglected.

In den meisten Fällen wurden englische Prompts genutzt, wobei sich kaum bis keine Qualitätsunterschiede bei der Nutzung von deutschen Prompts zeigten.

Die entstandenen KI-modifizierten Bilder wurden abschließend zu einem zusammenhängenden Video zusammengeschnitten, mit dem Ziel, den Eindruck eines durchgehenden Spaziergangs so authentisch wie möglich nachzubilden. Um die dargestellten Veränderungen für die Zuschauerinnen und Zuschauer nachvollziehbar zu gestalten und das Endergebnis unter Berücksichtigung der technischen Limitationen und des explorativen Charakters des Projekts einzuordnen, wurde den fertigen Videos abschließend eine erläuternde Audiospur hinzugefügt. Deren Inhalt basierte auf den zentralen Erkenntnissen der Interviews und Workshops und wurde mittels einer KI-generierten Stimme vertont. Der gesamte Forschungsprozess ist in Abbildung 3 dargestellt.

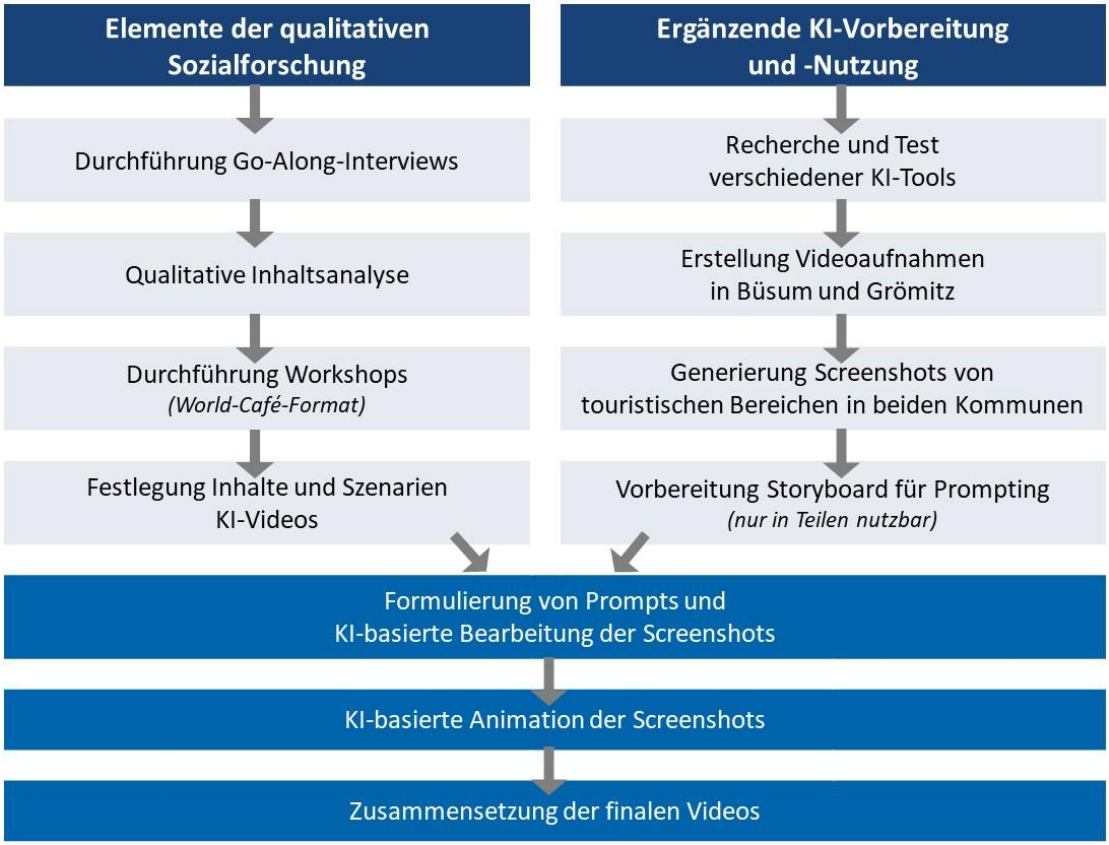

Abb. 3: Forschungsdesign
(Quelle: Eigene Darstellung.)

4 Ergebnisse zum Gedankenexperiment Büsum und Grömitz ohne Tourismus

4.1 Go-Along-Interviews

Sowohl in Büsum als auch in Grömitz ist der Tourismus tief in der wirtschaftlichen und sozialen Struktur des Ortes verwurzelt. Die meisten Interviewteilnehmenden sind sich dieser Abhängigkeit bewusst. In einigen Fällen gestalten sie diese auch aktiv mit, bspw. durch die Vermietung von Ferienwohnungen, die Ausübung tourismusnaher Berufe oder die Mitgestaltung kommunaler Infrastruktur. Durch dieses hohe Tourismusbewusstsein werden die Interviews in Büsum und Grömitz durch eine *Unvorstellbarkeit* seitens fast aller Beteiligten geprägt. Es fällt den Teilnehmenden schwer, sich ihren Ort ohne Tourismus vorzustellen und teilweise sträuben sie sich gar davor. Viele der örtlichen Angebote und Besonderheiten werden durch den Tourismus ermöglicht. Gedanklich können sich die Teilnehmenden nur schwer davon lösen.

In den Interviews wurde deutlich, dass Veränderungen in *(touristischer) Infrastruktur und Raum* für viele Befragte besonders greifbar waren. Den Teilnehmenden wurde bewusst, dass touristisch wichtige Points of Interest (PoI) wie das Hotel „Lighthouse“ und das Wellenbad und Spa „Meerzeit“ in Büsum sowie die „Grömitzer Welle“ und die Seebrücke in Grömitz auf Dauer ohne den Tourismus nicht zu halten seien. Angebote auch für die Anwohnenden würden wegfallen, Gebäude würden leer stehen und mit der Zeit verfallen oder – sofern möglich – umgenutzt werden. Die Befragten in Büsum skizzierten bspw. ein Szenario, das weit über den Rückgang der Gastronomie und des Einzelhandels sowie den Verfall tourismusrelevanter Infrastruktur hinausgeht: Die Fußgängerzone würde wieder zur Durchfahrtsstraße werden, der Museumshafen würde eventuell verschlicken, Schulen und Kindergärten würden verkleinert oder geschlossen werden und die medizinische Versorgung würde drastisch zurückgehen. In dieser Codekategorie ergeben sich in beiden Kommunen auch deutliche Überschneidungen mit den anderen in Tabelle 1 dargestellten Codes. Beispielsweise könnte die Ansiedlung neuer Branchen (*Ökonomie*) in der Regel mit infrastrukturellen Veränderungen einhergehen und der Verfall von Gebäuden könnte Platz für mehr Natur (*Ökologie*) schaffen. Auch könnten wichtige Nahversorgungseinrichtungen wie Arztpraxen in der Umgebung schließen und somit starke Auswirkungen auf die verbleibende lokale Bevölkerung nehmen (*soziale Aspekte*).

Der Code *Ökonomie* zeigt insgesamt eine ganze Bandbreite an Aspekten auf. Zum einen wurde über direkte Auswirkungen auf die Wirtschaft (z. B. Betriebsschließungen, Arbeitsplätze) diskutiert, zum anderen wurden Ideen für alternative Standbeine geäußert. Mögliche alternative Standbeine für besonders prägnante Infrastruktur in Büsum wie das Hotel „Lighthouse“ und das Schwimmbad „Meerzeit“ umfassen unter anderem ein Seniorenwohnheim oder Coworking Spaces. In Grömitz wurden verschiedene Möglichkeiten von Fischerei und Landwirtschaft über Handwerk und Militär bis hin zu Bildung, Gesundheitswesen und Sport in Erwägung gezogen. Diese Überlegungen basierten auf der Berücksichtigung der Kompatibilität mit der jeweiligen Kommune sowie bestehender Infrastruktur und Rahmenbedingungen. Ein weiterer wesentlicher Aspekt war die Identifizierung alternativer Standbeine, die primär ortsunabhängig sind und potenziell mit den beobachteten Veränderungen in der Gesellschaft, wie etwa der Alterung, vereinbar sein könnten.

Vielfach in den Interviews angesprochen wurden Veränderungen bei Flora und Fauna (*Ökologie*). Sowohl der mögliche Verfall von Gebäuden als auch die Reduktion von Pflege- und Schutzmaßnahmen könnten eine Ausbreitung von Gräsern, Pflanzen oder des Sandstrandes sowie eine fehlende Müllentsorgung bedingen. Als Gegenmaßnahme wurde in Büsum der Einsatz von Schafherden diskutiert, die sich auf dem Deich ansiedeln und so einen Teil der Pflegemaßnahmen übernehmen könnten. Für den Sandstrand in Grömitz wurden zwei gegensätzliche Szenarien diskutiert: Er könnte sich entweder weiter bis auf die Promenade ausbreiten oder aufgrund ausbleibender Maßnahmen langfristig gänzlich verschwinden. Zudem würde aus Sicht der interviewten Personen die vermutlich ausbleibende Strandreinigung für ein erhöhtes Müll- und Treibgutaufkommen sorgen und negative Auswirkungen auf den Küstenschutz haben. Darüber hinaus wurde in beiden Kommunen geschlussfolgert, dass sowohl positive als auch negative Effekte aus den Veränderungen resultieren könnten: Während zwar die Sauberkeit auf Gehwegen und Straßen abnehmen würde, könnten sich gegebenenfalls Tiere ihren Lebensraum zurückerobern.

Im Bereich der *sozialen Aspekte* wurden insbesondere demografische Veränderungen diskutiert. Es wird angenommen, dass durch den Wegfall des Tourismus junge Familien abwandern und der Altersdurchschnitt steigen würde. Diese Entwicklungen würden Vereine, soziale Netzwerke und das kulturelle Leben vor Ort unter Druck setzen. Auch bei diesem angesprochenen Themenkomplex zeigen sich in den Interviews jedoch Ambivalenzen: Während Frustration, Abwanderung und Alterung der Gesellschaft als negative Auswirkungen einzuordnen sind, könnte der Wegfall des Tourismus in beiden Orten auch für mehr Zusammenhalt und Unterstützung der lokalen Bevölkerung untereinander sorgen.

Die Vorstellungen zu *Atmosphäre & Stimmung* der Interviewteilnehmenden in Büsum fallen vergleichbar eindeutig aus. Die Äußerungen beschreiben eine trostlose und verfallende Gemeinde, die an eine Geisterstadt erinnert. Mehrere Teilnehmende griffen dabei auf den surrealen Zustand während des Corona-Lockdowns und der damit verbundenen erlebten Leere als einzigen realen Referenzpunkt zurück. In Grömitz wurde ebenfalls die Corona-Zeit als Vergleich herangezogen. Ein einheitliches Bild kristallisierte sich jedoch nicht heraus, sondern es zeigte sich vielmehr eine deutliche Ambivalenz: Neben der Vorstellung eines beschaulichen, entschleunigten Ortes – fast idyllisch in seiner Stille – stand zugleich die Sorge vor einer trostlosen, leblosen Atmosphäre, geprägt von Verzweiflung und Langeweile.

4.2 Workshops

In beiden Kommunen wurde in den Workshops im World-Café-Format der Fokus auf die Schwerpunktthemen *Atmosphäre & Stimmung*, *alternatives Standbein* und *infrastrukturelle Veränderungen* gelegt. In diesen wurden jeweils verschiedene Aspekte aus den Hauptcodes der Interviews aufgegriffen. Da sich die Diskussionen in beiden Kommunen größtenteils ähnelten, werden die Ergebnisse im Folgenden kommunenübergreifend zusammengefasst.

Die *Unvorstellbarkeit* von Büsum und Grömitz ohne Tourismus bestätigte sich in beiden Workshops und zeigte sich vor allem auch in den Schwierigkeiten bei der Festlegung und Priorisierung realitätsnaher Szenarien. Die Vorstellungen und Vorschläge variierten dabei stark unter den Teilnehmenden.

Im Bereich *(touristische) Infrastruktur & Raum* wurden die in den Interviews beschriebenen Veränderungsformen wie Zerfall und Leerstand von Gebäuden sowie Angebotsrückgang im öffentlichen Raum bestätigt. Als zusätzlicher, in den Interviews nicht im gleichen Maße thematisierter Aspekt rückte hier der zeitliche Horizont in den Fokus: Veränderungen würden nicht abrupt, sondern schrittweise eintreten. Dies ist auch im Bereich der *Ökonomie* der Fall, denn auch Geschäftsaufgaben würden nicht unverzüglich geschehen.

Die Workshops bestätigten und priorisierten ebenfalls die Überlegungen der Interviews im Bereich der *Ökologie*, etwa die teilweise Wiederausbreitung von Natur – eine vollständige Renaturierung wurde jedoch aufgrund fehlender Regularien und Finanzierung als unwahrscheinlich angesehen. Besonders hervorgehoben wurden die ausbleibenden Pflege- und Schutzmaßnahmen.

Die genannten Veränderungen wirken sich zudem auf eine Vielzahl *sozialer Aspekte* aus: Ein Rückgang der Nahversorgung und -erholung sowie Arbeitslosigkeit, Armut und Wegzug wurden bestätigt. Gleichzeitig zeigen sich auch in den Workshops ambivalente Einstellungen, bspw. hinsichtlich des gesellschaftlichen Zusammenhalts.

Insgesamt bestätigten die Workshops, dass sich vor allem *Atmosphäre & Stimmung* in beiden Kommunen stark verändern würden. Trotz überwiegend negativer Einschätzung wurden dabei eine gewisse optimistische Grundhaltung sowie eine starke Verbundenheit der Bevölkerung mit ihrem Wohnort deutlich, die auch durch die beschriebenen Veränderungen nicht vollständig aufgehoben würde – wenngleich auf Dauer kaum positive Entwicklungen erwartet wurden.

Eine klare Entscheidung für eine bestimmte Darstellung in den Videos ergab sich aus den Workshops nicht in jedem Fall, jedoch konnten zentrale Inhalte priorisiert werden. Deutlich wurde in vielen Fällen vor allem der Wunsch nach einer ausgewogenen und ganzheitlichen Perspektive.

4.3 KI-Videos

Die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse der Interviews und der dokumentierten Ergebnisse der Workshops fungierten als Grundlage für die Prompts zur KI-basierten Veränderung der Screenshots aus den Realvideos. Der in Kapitel 3.3 beschriebene Prozess führte dazu, dass die in Szenen

aufgeteilten Screenshots nach und nach anhand der generierten Prompts mittels KI bearbeitet wurden. Die nachfolgenden Abbildungen 4 und 5 zeigen je eine Schlüsselszene aus Büsum und Grömitz, in denen das Rohmaterial mithilfe von sich aus dem Material ergebenden Prompts KI-basiert modifiziert wurde sowie die dazu verwendeten Prompts.

Am Beginn der Fußgängerzone in Büsum (siehe Abb. 4) wird ein deutlicher Strukturwandel sichtbar. Die Notwendigkeit einer reinen Fußgängerzone ergibt sich nicht mehr und das öffentliche Leben ist hier fast vollständig zum Erliegen gekommen. Der Rückgang der Reinigungsmaßnahmen wird durch den verschlechterten Zustand der Straße und das vermehrte Wachstum von Unkraut aufgezeigt. Obwohl sie nicht direkt auf der dokumentierten Route liegen, spielen auch externe wirtschaftliche Faktoren eine wichtige Rolle; beispielhaft dafür steht ein Schild, das auf den Leerstand zahlreicher Ferienwohnungen aufmerksam macht. Insgesamt führen diese Aspekte dazu, dass der ehemals lebhafte Raum nun als trostlos und unnahbar wahrgenommen wird.

Abb. 4: Exemplarischer Vorher-Nachher-Vergleich Büsum (links: Realbild, rechts: KI-modifiziert)
(Quelle: Eigene Darstellung.)

Der Blick auf die Promenade und das ortbildprägende Gebäude der DLRG zeigt wesentliche Veränderungen in Grömitz auf (siehe Abb. 5). Zum einen wird die Reduktion der Pflegemaßnahmen am Strand sowie der Promenade dargestellt und zum anderen zeigt die deutlich reduzierte Anzahl der Strandkörbe den Wegfall touristischer Infrastruktur. Im Gegensatz zu vielen anderen gastronomischen Betrieben entlang der Promenade ist das hier sichtbare Restaurant noch in Betrieb, da nicht alle gastronomischen Angebote zeitgleich schließen müssten. Ein Blick in die Ferne verdeutlicht jedoch die verringerte Anzahl an Menschen an der Promenade, die langfristig auch zur Schließung des sichtbaren Gastronomiebetriebs führen könnte. Auch die DLRG ist nicht mehr in Grömitz ansässig, sodass eine anderweitige Nutzung des Gebäudes erforderlich ist und die Strandaufsicht wegfällt. Das Baden in der Ostsee ist für die lokale Bevölkerung folglich mit einem gewissen Risiko verbunden. Insgesamt ist die Atmosphäre als erdrückender und weniger einladend als zuvor zu bewerten. Die Szene veranschaulicht somit Veränderung im Bereich der Ökologie und Ökonomie ebenso wie in Ansätzen die Auswirkungen auf das Sozialleben und die Bevölkerung.

Abb. 5: Exemplarischer Vorher-Nachher-Vergleich Grömitz (links: Realbild, rechts: KI-modifiziert)
(Quelle: Eigene Darstellung.)

5 Methodische Reflexion des KI-Einsatzes

Die ursprünglich geplante Produktion von KI-Videos mittels eines Video-to-Video-Verfahrens konnte in der vorliegenden Arbeit nicht realisiert werden. Diese Erkenntnis stellt jedoch nicht nur eine technische Einschränkung dar, sondern ist selbst ein zentrales Ergebnis der hier erfolgten methodischen Erprobung. Die zum Umsetzungszeitpunkt getesteten KI-Anwendungen waren nicht in der Lage, die angestrebten inhaltlichen und visuellen Veränderungen auf Basis des realen Videomaterials hinreichend zuverlässig umzusetzen, sodass auf den dargestellten alternativen Prozessablauf zurückgegriffen werden musste. Der gewählte Ansatz hat einen explizit explorativen Charakter und erfordert kontinuierliche iterative Anpassungs- und Rückkopplungszyklen. Dies wird vor allem durch die Herausforderungen in der angestrebten standardisierten Umsetzung der darzustellenden Veränderungen in den Videos deutlich.

Vor dem dargestellten Hintergrund erwies sich die Nutzung von generativer KI als Ergänzung zu klassischen Methoden der qualitativen Sozialforschung in diesem Vorhaben somit als vielversprechend, aber herausfordernd. Die Skalier- und Übertragbarkeit des erpobten Vorgehens ist als gering einzustufen.

Trotz dieser Einschränkungen zeigt das Projekt, dass generative KI grundsätzlich zur visuellen Aufbereitung qualitativer Forschungsergebnisse eingesetzt werden kann und dabei einen Mehrwert für deren Vermittlung erzeugen kann, auch wenn die konkrete technische Umsetzung nur eingeschränkt standardisierbar und übertragbar ist. Für den vorliegenden Fall zeigte sich dies vor allem darin, dass die von vielen Befragten als schwer vorstellbar beschriebene Situation eines vollständigen Wegfalls des Tourismus visuell greifbar und damit in gewisser Weise vorstellbar gemacht werden konnte. Die Vorstellung der Videos beim Tourismustag Schleswig-Holstein 2025 sowie in den Destinationen zeigte, dass die Visualisierungen zu Diskussionen sowie zum Nachdenken anregten. Gerade für die Nutzung in der Tourismuspraxis erwies sich diese Form der Ergebnisvermittlung daher als vorteilhaft.

Anwendungen der generativen KI wurde in diesem Vorhaben auch in weiteren Phasen des Forschungsprozesses genutzt, wie bspw. bei der Nachbereitung der Interviews, der Vorbereitung der Prompts, der Erstellung eines Voice-Overs für die Videos und der Wissensaneignung für die Nutzung der Tools zur Bild- und Videobearbeitung. Dabei zeigte sich, dass die hier eingesetzten KI-Tools insbesondere bei der Analyse sowie bei der tiefergehenden Auseinandersetzung mit den Tools als eine Art Sparringspartner dienen und den gesamten Forschungsprozess unterstützen können. Die Ergebnisse wurden dabei stets kritisch geprüft.

Tabelle 4 gibt abschließend einen zusammenfassenden Überblick über die wesentlichen Erkenntnisse und Herausforderungen zum KI-Einsatz im Kontext des hier beschriebenen Vorhabens.

	Kategorie	Erkenntnisse und Herausforderungen
KI im Forschungsprozess	Dynamik	▪ **Hohe Entwicklungsdynamik:** Anbieter und Technologien verändern sich rasant ▪ **Verzögerter Transfer:** Internationale Neuerungen sind in Deutschland meist erst verspätet verfügbar ▪ **Langfristiges Potenzial:** Die vielfältigen Möglichkeiten erfordern eine kontinuierliche strategische Evaluation und Integration von KI in den Forschungsprozess
	Know-how der Forschenden	▪ **Kontinuierliche Weiterbildung:** Fundiertes Grundwissen und die regelmäßige Auseinandersetzung mit dem Thema sind essenziell ▪ **Hoher Qualifizierungsaufwand:** Der Lern- und Vorbereitungsaufwand ist intensiv ▪ **Wissen als Erfolgsfaktor:** Je tiefer das Verständnis, desto präziser und zielführender ist der Einsatz im Forschungskontext
	Methodische & technische Limitationen	▪ **Mangelnde Transparenz:** Unklare bzw. unzureichende Regelungen zu Urheberrecht, Nutzungsrechten und Quellen ▪ **Performance-Schwankungen:** Teilweise zeitintensive Umsetzung (abhängig von Serverauslastung, Umfang und Detailgrad der Anfrage) ▪ **Unvorhersehbare Interaktionen:** Die Kombination verschiedener KI-Systeme führt zu Veränderungen ohne explizites Prompting ▪ **Inkonsistente Qualität:** Die Ergebnisqualität variiert stark und kann sich durch iterative Bearbeitungen verschlechtern ▪ **Komplexitätsgrenzen:** Zu viele oder zu komplexe Befehle mindern die Ergebnisqualität
KI-basierte Videoerstellung	Standardisierung vs. Willkürlichkeit	▪ **Methodenbruch:** KI-gestützte Empfehlungen für Workflows greifen oft nicht (z. B. Storyboards sind kaum in Prompts übersetzbar) ▪ **Geringe Planbarkeit:** Prompt Engineering gleicht oft einem Trial-and-Error-Prozess und ist kaum standardisierbar ▪ **Strukturelle Hürden:** Die hohe Dynamik und Komplexität verhindern das Etablieren von Standardverfahren
	Unschärfe & Fiktion (Halluzinationen)	▪ **Eingeschränkte Präzision:** Unschärfen und KI-Fiktionen (Halluzinationen) treten trotz detaillierter Prompts auf ▪ **Disproportionale Effekte:** Minimale Prompt-Änderungen können entweder zu massiven Sprüngen führen oder zeigen teils gar keine Wirkung ▪ **Mangelnde Skalierbarkeit:** Nuancierte Abstufungen (z. B. „etwas mehr/ weniger Müll“) lassen sich kaum steuern ▪ **Willkürliche Ergänzungen:** Fiktive Elemente werden ohne entsprechenden Befehl generiert ▪ **Visuelle Fehldeutungen:** Kontrast- und Farbnähen (z. B. Strand vs. Wand) führen zu logischen Fehlern im Output ▪ **Sequenzieller Workflow:** Detailanpassungen gelingen meist am besten am Ende des Prompting-Prozesses ▪ **Komplexe Inpainting-Probleme:** Das gezielte Ersetzen einzelner Elemente ist schwer steuerbar

Tab. 4: Erkenntnisse und Herausforderungen des KI-Einsatzes
(Quelle: Eigene Zusammenstellung.)

6 Fazit und Limitationen

Der vorliegende Beitrag zeigt, dass der Tourismus für Büsum und Grömitz weit mehr als ein reiner Wirtschaftsfaktor ist. Er prägt das Ortsbild, die soziale Infrastruktur und das alltägliche Leben der Bevölkerung in einem Ausmaß, das den Teilnehmenden der Interviews und Workshops teils erst durch das durchgeführte Gedankenexperiment vollständig bewusst wurde. Trotz vereinzelter Ambivalenzen gegenüber dem Tourismus überwiegt aus Sicht der Interviewten in beiden Kommunen das Bewusstsein, dass der vollständige Wegfall des Tourismus weitreichende bis existenzielle Konsequenzen für Wirtschaft, Infrastruktur und soziales Leben hätte. Je selbstverständlicher der Tourismus als fester Bestandteil des Ortes wahrgenommen wird, desto schwieriger wird eine gedankliche Vorstellung des Ortes ohne Tourismus. Gleichzeitig machen die Ergebnisse deutlich, dass eine diversifizierte Aufstellung mit einem Mix verschiedener wirtschaftlicher Standbeine langfristig dazu beitragen könnte, die Abhängigkeit vom Tourismus zumindest teilweise abzufedern.

Methodisch hat das Projekt wertvolle Erkenntnisse sowohl über die Stärken und Schwächen der gewählten Kombination aus Go-Along-Interviews, qualitativer Inhaltsanalyse und World-Café-Workshops als auch über die Möglichkeiten und Grenzen KI-generierter Visualisierungen zur Vermittlung qualitativer Forschungsergebnisse hervorgebracht. Die klassischen Methoden der Sozialforschung haben sich dabei als tragfähige und ergiebige Grundlage erwiesen: Die Interviews ermöglichten einen authentischen Zugang zu den Wahrnehmungen und Erfahrungen der Befragten, während die Workshops die gewonnenen Erkenntnisse produktiv verdichteten und in konkrete Visualisierungsideen überführten. Die methodische Vorgehensweise bis zum World Café war gut plan- und strukturierbar.

Der anschließende KI-gestützte Produktionsprozess hingegen erwies sich als deutlich explorativer und weniger steuerbar. Die Ergebnisse des Projekts legen nahe, dass KI im vorliegenden Kontext eher als technisches Umsetzungsinstrument denn als eigenständige Forschungsmethode zu verstehen ist. Insbesondere bei contentbasierten, qualitativ geprägten Aufgaben, wie der visuellen Übersetzung komplexer sozialer Szenarien, stoßen die während der Projektlaufzeit im Jahr 2025 verfügbaren Tools an deutliche Grenzen: Fehlende Standardisierbarkeit, eingeschränkte Steuerbarkeit der Ergebnisse und eine hohe Abhängigkeit von iterativen Anpassungsprozessen machen eine systematische, kriteriengeleitete Anwendung schwierig. Hinzu kommen grundsätzliche Fragen zu Urheberrecht, Transparenz und dem erheblichen (personellen) Ressourcenverbrauch generativer KI-Anwendungen, die bei einer Kosten-Nutzen-Abwägung zu berücksichtigen sind.

In Bezug auf die in diesem Projekt entstandenen Endergebnisse in Form von KI-basierten Videos ist daher zu beachten, dass ihre Umsetzung und Darstellung immer vor dem Hintergrund der technischen Limitationen sowie des explorativen Charakters des Projekts eingeordnet und bewertet werden müssen. Dennoch zeigt sich, dass die finalen Videos und die daraus entstandene visuelle Darstellung der qualitativen Ergebnisse einen Mehrwert generieren und vor allem der Tourismuspraxis als Grundlage für eine weitere Auseinandersetzung mit dem Thema dienen kann. Die Übertragbarkeit einer ähnlichen Methodenkombination zur Beantwortung anderer Fragestellungen ist daher denkbar.

Der vorliegende Ansatz weist einige Limitationen auf. Die Ergebnisse beruhen auf zwei Fallbeispielen mit insgesamt 29 Interviews, deren Teilnehmende über die örtlichen Tourismusorganisationen rekrutiert wurden. Andere Teilnehmende hätten mitunter andere Vorstellungen geschildert. Auch spiegeln die Darstellungen in den Videos aufgrund der begrenzten technischen Umsetzungsmöglichkeiten die Sichtweisen der Interviewten nicht immer adäquat wider. Ein entsprechender Disclaimer wurde den Videos vorangestellt. Darüber hinaus dürften aufgrund der Teilnahme einiger Interviewten, die unmittelbar auch wirtschaftlich vom Tourismus in den Gemeinden profitieren, tourismusnahe Perspektiven tendenziell überzeichnet sein. Hinzu kommt, dass die Erhebung in der Nebensaison stattfand, wodurch die vorgefundene Leere die Vorstellungen eines Ortes ohne Tourismus beeinflusst haben kann. Weiterhin wurden die qualitativen Befunde in Prompts übersetzt, wofür eine Interpretation und Verdichtung der qualitativen Ergebnisse notwendig war. Diese erfolgte aus der subjektiven Perspektive der Forschenden und orientierte sich sowohl an den Diskussionen aus den Workshops als auch an den technischen Möglichkeiten und Grenzen der eingesetzten KI-Tools.

Zusammenfassend zeigt die explorative Erprobung der KI-gestützten Videoproduktion am Beispiel von Büsum und Grömitz, dass dessen Möglichkeiten und Grenzen stark vom jeweiligen Anwendungskontext, den eingesetzten Tools und dem konkreten Umsetzungsprozess abhängen. Im vorliegenden Fall erwies sich insbesondere ein iteratives Vorgehen als notwendig, um auf die begrenzte Steuerbarkeit, die schwankende Ergebnisqualität und die fehlende Standardisierbarkeit der eingesetzten KI-Anwendungen reagieren zu können. Die gewonnenen Erkenntnisse sind daher weniger als allgemeingültige Bewertung des Einsatzes generativer KI in der qualitativen Forschung zu verstehen, sondern als fallbezogene methodische Erfahrungen, die Potenziale und Limitationen einer KI-gestützten visuellen Vermittlung qualitativer Forschungsergebnisse aufzeigen.

Das Video zu Büsum kann hier eingesehen werden:

Das Video zu Grömitz kann hier eingesehen werden:

Literaturverzeichnis

Brown, J. (2005). *The world café: Shaping our futures through conversations that matter*. BK Berrett-Koehler Publishers.

Carpiano, R. M. (2009). Come take a walk with me: the "go-along" interview as a novel method for studying the implications of place for health and well-being. *Health & place*, *15*(1), 263–272. https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2008.05.003

Dogru, T., Line, N., Mody, M., Hanks, L., Abbott, J., Acikgoz, F., Assaf, A., Bakir, S., Berbekova, A., Bilgihan, A., Dalton, A., Erkmen, E., Geronasso, M., Gomez, D., Graves, S., Iskender, A., Ivanov, S., Kizildag, M., Lee, M., . . . Zhang, T. (2025). Generative Artificial Intelligence in the Hospitality and Tourism Industry: Developing a Framework for Future Research. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, *49*(2), 235–253. https://doi.org/10.1177/10963480231188663

dwif-Consulting GmbH (2025). *SparkassenTourismusbarometer Schleswig-Holstein: Jahresbericht 2025*. https://www.sgvsh.de/fileadmin/dokumente-verband/Engagement/Tourismus/Infotheken/TB_SH_2025_JB_gesamt.pdf [Letzter Zugriff: 06.10.2026]

Eisenstein, B., & Schmücker, D. (2021). Overtourism?! Zur Tourismusakzeptanz der Bevölkerung in Deutschland. In S. Brandl, W. Berg, M. Herntrei, G. C. Steckenbauer & S. Lachmann-Falkner (Hrsg.), *Schriften zu Tourismus und Freizeit: Band 25. Tourismus und ländlicher Raum: Innovative Strategien und Instrumente für die Zukunftsgestaltung* (S. 33–50). Erich Schmidt Verlag.

Erdős, F., Thinakaran, R., Firuza, B. & Koloszár, L. (2025). The rise of ai in tourism - a systematic literature review. *Geojournal of Tourism and Geosites*, *60*(2spl), 1254–1265. https://doi.org/10.30892/gtg.602spl22-1498

Fouad, A. M., Salem, I. E., & Fathy, E. A. (2026). Generative AI insights in tourism and hospitality: A comprehensive review and strategic research roadmap. *Tourism and Hospitality Research*, *26*(2), 339–358. https://doi.org/10.1177/14673584241293125

Kazig, R. (2025). Kommentierte Parcours zum Erfassen der Atmosphären öffentlicher Räum. In M. Naumann & A. Strüver (Hrsg.), *Handbuch Mobile Methoden in der Sozial- und Raumforschung* (S. 102–113). UTB.

Kelle, U. (2008). *Die Integration Qualitativer und Quantitativer Methoden in der Empirischen Sozialforschung: Theoretische Grundlagen und Methodologische Konzepte* (2. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kirtil, İ. G., & Aşkun, V. (2021). Artificial Intelligence in Tourism: A Review and Bibliometrics Research. *Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR)*, *9*(1), 205–233. https://doi.org/10.30519/ahtr.801690

Köllner, A., & Denzer, V. (2025). Go-Alongs im Grünen – Wohlbefinden multisensorisch erforschen. In M. Naumann & A. Strüver (Hrsg.), *Handbuch Mobile Methoden in der Sozial- und Raumforschung* (S. 89–99). UTB.

Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2024). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (6. Auflage). Beltz Juventa.

Kühl, J. (2016). Walking Interviews als Methode zur Erhebung alltäglicher Raumproduktionen. *Europa Regional*, *23.2015*(2), 35–48.

Kusenbach, M. (2003). Street Phenomenology: The go-along as ethnographic research tool. *Ethnography*, *4*(3), 455–485. https://doi.org/10.1177/146613810343007

Lehmeier, H. (2015). *Warum immer Tourismus? Isomorphe Strategien in der Regionalentwicklung*. University of Bamberg Press.

Li, H., Xi, J., Hsu, C. H., Yu, B. X., & Zheng, X. (2025). Generative artificial intelligence in tourism management: An integrative review and roadmap for future research. *Tourism Management*, *110*, 105179. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2025.105179

Milano, C., Novelli, M., & Cheer, J. M. (2019). Overtourism and Tourismphobia: A Journey Through Four Decades of Tourism Development, Planning and Local Concerns. *Tourism Planning & Development*, *16*(4), 353–357. https://doi.org/10.1080/21568316.2019.1599604

Naumann, M., & Strüver, A. (2025). Mobile Methoden: Grundlagen, Anwendungen und Perspektiven. In M. Naumann & A. Strüver (Hrsg.), *Handbuch Mobile Methoden in der Sozial- und Raumforschung* (S. 9–40). UTB.

Saleh, M. I. (2025). Generative artificial intelligence in hospitality and tourism: future capabilities, AI prompts and real-world applications. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, *34*(4), 467–498. https://doi.org/10.1080/19368623.2025.2458603

Schubert, J., Stiegelmeyr, C., Brey, S., Stiegelmeyr, A., & Bauer, A. (2025). Tourismus und Lebenszufriedenheit – eine empirische Analyse mit Fuzzy Logic am Beispiel des Allgäus. *Zeitschrift für Tourismuswissenschaft*, *17*(1), 41–66. https://doi.org/10.1515/tw-2024-0022

Seeler, S., & Eisenstein, B. (2024). Residents' Attitudes and Sustainable Destination Development: Introducing the Tourism Acceptance Score. In M. Pillmayer, M. Karl & M. Hansen (Hrsg.), *Tourism Destination Development: A Geographic Perspective on Destination Management and Tourist Demand* (S. 197–218). de Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110794090-010

Sommer, V., & Töppel, M. (2021). Go-Alongs in einem multimethodischen Forschungsprogramm. In A. J. Heinrich, S. Marguin, A. Million & J. Stollmann (Hrsg.), *Handbuch qualitative und visuelle Methoden der Raumforschung* (S. 195–207). transcript Verlag.

Statistisches Amt für Hamburg und Schleswig-Holstein (2026). *Beherbergung im Reiseverkehr in Schleswig-Holstein 2025* (Statistische Berichte, Kennziffer: G IV 1 - j 25 SH). https://www.statistik-nord.de/fileadmin/Dokumente/G_IV_1_j25_SH.pdf [Letzter Zugriff: 06.10.2026]

Thibaud, J.-P. (2001). Les parcours commentés. In M. Grosjean & J.-P. Thibaud (Hrsg.), *L'espace urbain en méthodes* (S. 79–99). Editions Parenthèses.