

Vorlage Nr. I/227/2022
für den Magistrat

Anzahl Anlagen: 0

Sachstandsbericht zum Programm „Für eine lebendige und attraktive Innenstadt Bremerhaven – Aktionsprogramm Aufenthalts- und Erlebnisqualität Innenstadt 2020/2021“

A Problem

Der Magistrat und der Finanz- und Wirtschaftsausschuss haben in ihren Sitzungen am 25.11.2020 bzw. 08.12.2020 das in sechs Handlungsfelder unterteilte Aktionsprogramm „Aufenthalts- und Erlebnisqualität Innenstadt 2020/2021“ im Folgenden „Aktionsprogramm“ mit einem Gesamtvolumen in Höhe von 2,5 Mio. € beschlossen, dass vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie zur Stärkung der Innenstadt und Unterstützung von Handel und Gastronomie aufgelegt wurde (vgl. Vorlage Nr. I/263/2020 bzw. Vorlage Nr. 29/2020).

Mit dem nachfolgenden Sachstandsbericht soll zunächst ein Überblick über den aktuellen Umsetzungsstand gegeben werden.

Fortführung bereits im Vorfeld beschlossener Maßnahmen

Aufgrund der zu erwartenden massiven gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen nach dem Ausbruch der Corona-Pandemie Ende Januar 2020 in Deutschland und der deshalb von Bund und Ländern seit Mitte März 2020 verhängten Lockdowns hat der Magistrat schon im Vorfeld zum Aktionsprogramm zwei kurzfristige strukturelle Maßnahmen - den Aufbau eines Citymanagements und die Errichtung eines Ladenflächenmanagement - beschlossen, deren Fortführung im Rahmen des Aktionsprogramms abgesichert wurde.

a. Aufbau eines Citymanagements

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: CITY SKIPPER e. V.

Projektstatus: in Umsetzung

Mittelrahmen: 60.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 60.000 €

Sachstand:

Um den CITY SKIPPER als Interessenvertretung der in der Bremerhavener Innenstadt ansässigen Händler:innen und Gewerbetreibenden beim Aufbau eines professionellen Citymanagements zu unterstützen, wurden die Kosten für eine Vollzeit beschäftigte Citymanagerin übernommen. Zunächst aus Haushaltsmitteln finanziert, wird die Stelle seit Sommer 2021 bis einschließlich 30.09.2022 aus dem „Aktionsprogramm Innenstadt“ finanziert.

So konnte der CITY SKIPPER die Stelle der Citymanagerin nach einem überregionalen Bewerbungsverfahren zum 01.10.2020 besetzen. Neben ihrer Funktion als Ansprechpartnerin und Kümmernde für den Einzelhandel umfasst der Aufgabenbereich der Citymanagerin auch die Bewirtschaftung der Innenstadt, die Organisation und Abstimmung von Aktivitäten und Events in der Innenstadt, sämtliche Aktivitäten zur Steigerung der Aufenthaltsqualität in der Bremerhavener Innenstadt und - gemeinsam mit dem Vorstand - die Vertretung der „CityInitiative“ bei strategischen Fragen der Innenstadtentwicklung.

Die Arbeit des Citymanagements ist anerkannt und hat zu einem regen Austausch in der Händlerschaft, neuen Ideen und einen insgesamt größeren Zusammenhalt unter aller Akteur:innen in der Innenstadt geführt. Allerdings verlässt die Citymanagerin mit Auslaufen ihres Vertrages den CITY SKIPPER zum 30. September dieses Jahres.

Der Vorstand des CITY SKIPPERS plant vor diesem Hintergrund eine außerordentliche Mitgliederversammlung, in der über die Fortführung der Arbeit gesprochen werden soll. Grundsätzlich hat der Vorstand sein Interesse bekundet, die Arbeit des Citymanagements auch in Zukunft fortzusetzen, sieht sich allerdings nicht in der Lage, eine entsprechende Stelle selbst zu finanzieren.

Sollte der Verein sich für eine Fortführung seiner bisherigen Arbeit entscheiden, wird er voraussichtlich auf Basis eines voraussichtlich mehrjährigen Zukunftskonzeptes eine städtische Förderung beantragen.

b. Aufbau eines Ladenflächenmanagements

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven GmbH

Projektstatus: in Umsetzung

Mittelrahmen: 50.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 40.000 €

Sachstand:

Um dem beschleunigten Strukturwandel infolge der Corona-Pandemie und dem Leerstand von Ladenlokalen in der Innenstadt entgegenzuwirken, wurden der Erlebnis Bremerhaven Mittel bereitgestellt, um ein aktives Ladenflächenmanagement einzurichten, dass die Akquisition und Ansiedlung von weiteren Einzelhandels-, Dienstleistungs- und Gastronomiebetrieben begleitet und initiiert.

Zu diesem Zweck hat die Erlebnis Bremerhaven ein Leerstandskataster aufgebaut, das die vakanten Flächen abbildet und auf der Stadtmarketing-Website (www.stadtmarketing-bremerhaven.de) über WebOffice (Übersicht Leerstände Versorgungsbereich Innenstadt) eingesehen werden kann. Außerdem wurde für das Ladenflächenmanagement eine Projektseite (www.bremerhaven.de/ladenflaechenmanagement) erstellt, die die Integration und Auflistung der vakanten Ladenlokale mit allen immobilienwirtschaftlich relevanten Daten sowie die Integration bestehender Makler-Exposés ermöglicht. Auf der Projektseite ist zudem ein Objekterfassungsbogen hinterlegt, so dass Eigentümer:innen auch kostenlos leerstehende Ladenlokale melden und die Erlebnis Bremerhaven für sie ein Exposé erstellen kann.

Über den regelmäßigen Kontakt zu Maklern, Eigentümern und der Gründerszene hinaus, hat die Erlebnis Bremerhaven im Dezember 2020 einen „Runden Tisch Ladenflächenmanagement“ ins Leben gerufen, um eine vertrauensvolle Zusammenarbeit mit den Akteur:innen der örtlichen Immobilienwirtschaft sowie den Eigentümer:innen zu erreichen und eine Austauschmöglichkeit zu schaffen. Der Runde Tisch Ladenflächenmanagement hat sich inzwischen als wichtiges Instrument etabliert. Aus diesem Kreis und von den ansässigen Händler:innen wurde auch ein dringender Bedarf bezüglich der Verkleidung, Dekoration oder Zwischennutzung der leergefallenen Ladenflächen an die Erlebnis Bremerhaven herangetragen. Deshalb und vor dem Hintergrund der auftretenden Häufung von Leerständen Anfang 2021, hat die Erlebnis Bremerhaven in enger Abstimmung mit dem Runden Tisch Ladenflächenmanagement eine mediale Kommunikationslinie mit Projektlogo, Plakaten und Aufklebern entwickelt.

Nicht unerwähnt bleiben soll, dass über das Leerstandsmanagement der Erlebnis Bremerhaven in 2021 auch die Beklebung und Dekorierung entwickelt sowie in 2022 die Zwischennutzungen für die Hafenterrasse vermittelt wurden. Beide Projekte wurden außerhalb des Aktionsprogramms aus dem Bremerhaven-Fonds gefördert.

Um mit fundierten Kennzahlen und Frequenzmessungen mögliche Investor:innen ansprechen zu können, plant die Erlebnis Bremerhaven eine Broschüre für die Innenstadt, deren Ausschreibung sie 2021 vorbereitet hat. Inhaltlich soll die Broschüre einzelhandelsrelevante Kennzahlen, kommende Planungen im Innenstadtbereich sowie das touristische Potenzial kompakt aufzeigen, um so zu mehr Neuansiedlungen im Bereich Handel in der Bremerhavener Innenstadt zu führen. Mit dieser Broschüre sollen expandierende Filialisten aber auch spannende neue Handelsformate angesprochen werden. Die Broschüre ist als ergänzendes Medium vorgesehen, um so mit einer zielgruppenspezifischen Ansprache in die Kaltakquise zur Vermarktung der leerstehenden Ladenflächen einzusteigen. Zur inhaltlichen Vorbereitung wurde der Arbeitskreis „AkquiseBroschüre Innenstadt“ gebildet, in dem neben dem Stadtmarketing auch das Citymanagement und das Standortmarketing vertreten sind.

Bisher noch nicht umgesetzt werden konnte die Anschaffung oder das Leasing eines digitalen Frequenzzählsystems, welches an ausgewählten Standorten installiert werden soll. Die Maßnahme soll spätestens in 2023 realisiert werden.

Handlungsfeld 1: Steigerung der Aufenthaltsqualität der Bremerhavener Innenstadt

a. WLAN

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: CITY SKIPPER e. V.

Projektstatus: nicht begonnen

Mittelrahmen: 30.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: offen

Sachstand:

Zu den geplanten Attraktivitätssteigerungen in der Bremerhavener Innenstadt gehörte die Einrichtung eines kostenlosen WLAN, welches den Besucher:innen die Möglichkeit einer freien Verbindung mit dem Internet anbieten sollte.

Der für das Projekt verantwortliche CITY SKIPPER sieht sich allerdings aus verschiedenen Gründen nicht in der Lage das Projekt umzusetzen. Als Begründung wird angeführt, dass die Evaluierung möglicher Kosten bereits im Vorfeld beachtliche Kosten verursachen würde und sich zudem abzeichnet hat, dass ebenfalls mit erheblichen Folgekosten gerechnet werden muss. Auch personell sieht sich der CITY SKIPPER trotz der personellen Verstärkung aufgrund der zahlreichen sonstigen zusätzlichen Aufgaben, die es zu bewältigen gab, nicht in der Lage das Projekt umzusetzen. Das gilt umso mehr nach dem Ausscheiden der Citymanagerin.

Dennoch verweist der CITY SKIPPER ausdrücklich darauf, dass er die Installierung eines kostenfreien WLAN in der Innenstadt begrüßen würde.

Vor diesem Hintergrund hat das Referat für Wirtschaft mit der BIT, dem Amt 66, der BEAN und der Pressestelle einen Termin zur Abklärung von Grundsatzfragen anberaunt. Im Vorwege hat es außerdem verschiedene Beispiele/Modelle für öffentliches WLAN in anderen Städten eruiert.

Der Vergleich und die Übertragbarkeit von erfolgreich umgesetzten WLAN-Projekten aus anderen Städten ist allerdings nicht einfach so möglich. Zudem lagen die Kosten zumeist deutlich über den im Rahmen des Aktionsprogramms kalkulierten Kosten. Zur Eruiierung möglicher Kosten hat das Referat für Wirtschaft im Anschluss an das o. g. Gespräch mit zwei potenziellen Anbietern, die eine kostenfreie Kostenschätzung erstellen wollten, eine Begehung der Bremerhavener Innenstadt durchgeführt.

Für eine fundierte Bewertung der technischen Anforderungen für ein freies WLAN in der Fußgängerzone Bremerhaven ist aber eine entsprechende technische Expertise notwendig. In jedem Fall ist aber ein Missverhältnis zwischen dem finanziellen und technischen Aufwand und dem tatsächlichen Nutzen zu vermeiden. Mit diesem Ziel hat sich die BIT be-

reit erklärt, die Umsetzungsmöglichkeiten und Kostenschätzungen zu bewerten. Außerdem hat sich die BIT bereit erklärt, gegebenenfalls auch die Umsetzung eines freien WLAN zu begleiten.

Insgesamt ist nach den bisherigen Ergebnissen allerdings davon auszugehen, dass aufgrund der örtlichen Gegebenheiten mit einem erheblich höheren technischen Aufwand zu rechnen ist, so dass der kalkulierte Mittelrahmen in Höhe von 30.000 € nicht für die Umsetzung ausreichen wird. Außerdem sind noch Folgekosten zu berücksichtigen, sodass vorgeschlagen wird, die Umsetzung im Rahmen des Aktionsprogramms nicht weiter zu verfolgen.

Sobald belastbare Kostenschätzungen für eine technisch umsetzbare Installation und den Betrieb vorliegen, wird eine gesonderte Vorlage dazu eingebracht.

b. Mobiliar

1. Urbane Inseln

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Stadtplanungsamt

Projektstatus: abgeschlossen

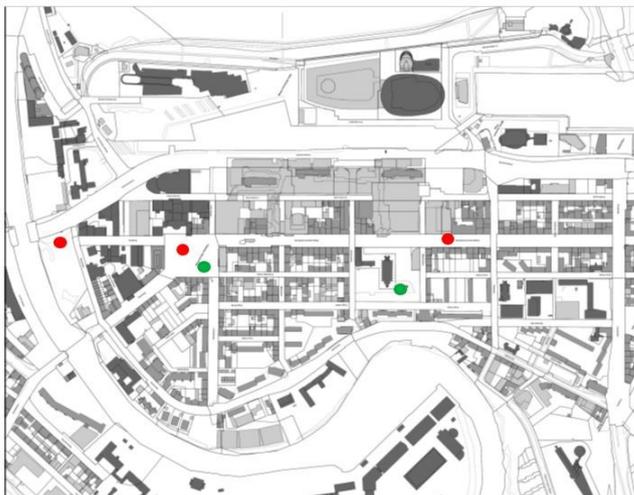
Mittelrahmen: 90.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 87.676 €

Sachstand:

Zur Steigerung der Aufenthaltsqualität wurden außerdem mobile „Urbane Inseln“ in der Innenstadt geschaffen, die durch eine auffällig rote Stahlkonstruktion Identitätspunkte bilden, die auch für die Stadtteilzentren bzw. Stadtteile anwendbar sind. Die Inseln dienen als temporäre Bühne für Inszenierungen aus dem Bereich Theater, Musik, Comedy, Poetry Slam oder nur als möblierter Rückzugsort und Ruhezone. Die Öffentlichkeitsarbeit zur kulturellen Nutzung der Urbanen Inseln und die Anwerbung und Koordinierung von Künstler:innen hat das Kulturamt, übernommen. Die Bemühungen des CITY SKIPPERS Beet-Patenschaften zu akquirieren waren leider erfolglos. Die Unterhaltung der Urbanen Inseln (Wartung, Pflege, funktionale Begutachtung, Koordinierung und Pflege der Bepflanzung) wird vom Gartenbauamt durchgeführt.

Im Projektverlauf wurden fünf Urbane Inseln realisiert, davon drei als Stagebereich in der Deichstraße (nähe Hochschule), auf dem Theodor-Heuss-Platz (vor dem Stadttheater), in der Bürgermeister-Smidt-Straße (vor dem Woolworth Kaufhaus) und zwei als Chillbereich auf dem Theodor-Heuss-Platz (Ecke Schleswiger- und Löningstraße) sowie im hinteren Bereich der Bürgermeister-Smidt-Gedächtniskirche (beim Parkplatz Prager Str.). An den Urbanen Inseln wurden QR-Codes angebracht, über die akustischen Soundeffekte wie Strand, Wald oder Bach abrufbar sind und so die Entspannung noch verstärken können.



● Chillbereich



● Stagebereich

Die Urbanen Inseln haben sich im Chillbereich etabliert und wurden bisher gut frequentiert. Als Bühne wurden sie u. a. für drei Events an den verkaufsoffenen Sonntagen genutzt. Die Nachfrage als Bühne entspricht allerdings noch nicht den Erwartungen und muss sich noch entwickeln.

2. Sitzgelegenheiten, (mobile) Begrünungen, Schließfächer, Bildschirme

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: BIS

Projektstatus: in Umsetzung

Mittelrahmen: 80.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 80.000 €

Sachstand:

Neben den Urbanen Inseln sieht das Aktionsprogramm zur Steigerung der Aufenthaltsqualität der Innenstadt vor, Sitzgelegenheiten und (mobile) Begrünungen zu schaffen. Die zunächst seitens der Werbegemeinschaft Columbus Shopping-Center ebenfalls geplante Anschaffung eines großen Bildschirms für den sogenannten „Schifferplatz“ ließ sich nach Prüfung nicht realisieren, da für den vorgesehenen Bildschirm keine geeignete Platzierung vor Ort darstellbar war.

Von einer eigens für die baulichen Maßnahmen eingerichteten Arbeitsgruppe, an der der CITY SKIPPER, die BIS Bremerhavener Gesellschaft für Investitionsförderung und Stadtentwicklung mbH, das Stadtplanungsamt, die Erlebnis Bremerhaven GmbH, das Referat für Wirtschaft, das Bauordnungsamt, das Gartenbauamt und das Amt für Straßen- und Brückenbau beteiligt waren, wurden zunächst Schwerpunktbereiche für die Möblierung definiert und dafür Vorschläge erarbeitet, die jedoch auf Kritik stießen.

Vor dem Hintergrund der verschiedenen Maßnahmen und Aktivitäten, die sich aus der anlaufenden Konkretisierung und Umsetzung des integrierten Innenstadtkonzeptes einschließlich der Gestaltung eines „Neuen Ankers“ (Realisierung einer Mischnutzung mit Markthalle und Medienhaus auf dem Karstadt-Areal) ergeben, wurde deshalb vorgeschlagen, im Rahmen des Aktionsprogramms auf die Anschaffung und Platzierung neuer Sitzgelegenheiten zu verzichten und sich stattdessen weitgehend auf die Aufwertung der bereits vorhandenen Bänke zu konzentrieren.

Der Magistrat hat daraufhin in seiner Sitzung am 27.07.2022 beschlossen, 40 bereits vorhandene Sitzgelegenheiten mit 40 Arm- und Rückenlehnen aufzuwerten und außerdem sechs (mobile) Blumentöpfe aufzustellen (vgl. Vorlage Nr. I/187/2022). Die Maßnahme wird voraussichtlich 2023 abgeschlossen.

c. Veranstaltungen

1. Weihnachtsambiente 2020

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 80.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 70.442 €

Sachstand:

Der Weihnachtsmarkt musste 2020 Corona bedingt abgesagt werden. Um dennoch eine weihnachtliche Atmosphäre in der Innenstadt zu schaffen, wurde beschlossen, dass die Innenstadt weihnachtlich möbliert und beleuchtet werden soll.

Entlang der Bürgermeister-Smidt-Straße wurden Tannenbäume und Märchenhütten platziert. Zehn unterschiedliche Märchen wurden mit unter anderem frisch restaurierten Märchenfiguren dekoriert. Sie konnten von den kleinen und großen Passanten bewundert werden und stießen auf großen Zuspruch.

Die weihnachtliche Beleuchtung der Kirche, des Gemeindehauses und aller Tannenbäume rund um die Kirche sorgte für eine gemütliche Atmosphäre. Als eins der neuen Highlights wurde ein lebensgroßer Schlitten mit dem Weihnachtsmann und seinem Rentier hinter der Kirche festlich angeleuchtet. Außerdem erhellte ein neu angeschafftes LED-Rentier auf dem Kirchplatz die dunkle Jahreszeit.

Neben den fünf großen Tannenbäumen auf dem Theodor-Heuss-Platz und um die Kirche wurden 75 vier Meter hohe Tannenbäume entlang der ganzen Innenstadt und 250 etwas kleinere Bäume neben den Märchenhütten und auf dem Kirchplatz aufgestellt. Zusätzlich zu den neuen Dekorationselementen wurden natürlich auch die bekannten Elemente, wie der LED Weihnachtsbaum, die große Pyramide und diverse Weihnachtsfiguren positioniert.

2. Wissenschaft & Shopping

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: CITY SKIPPER e. V.

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 10.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 10.000 €

Sachstand:

Unter dem Motto „Wissenschaft und Shopping“ wurde am 23.09.2021 ein besonderes Einkaufserlebnis angeboten. Der CITY SKIPPER konnte dafür in Zusammenarbeit mit der Erlebnis Bremerhaven und dem Referat für Wirtschaft zahlreiche Akteur:innen der Wissenschaftsszene gewinnen, die sich entlang der Läden auf der Fußgängerzone sowie auf der Mall im „Columbus Shopping-Center“ und auf der Plaza vor dem „Mein Outlet & Shopping Center“ positionieren sollten. Aufgrund der widrigen Wetterverhältnisse mussten allerdings zahlreiche Präsentationen nach innen verlegt werden.

In der Zeit von 15-20 Uhr, öffneten die Wissenschaftler:innen verschiedene mobile Labore und präsentierten Forschungsprojekte für die interessierte Öffentlichkeit.

Ein besonderes Highlight war eine Live-Schaltung nach Spitzbergen. Die Klimaforscher Tido Semmler und Dr. Matthias Wietz vom Alfred-Wegener-Institut gesellten sich per Video-Chat auf eine Großbildleinwand in den Vortragsraum des ehemaligen Saturn-Geschäftes und stellten sich den Fragen der dort anwesenden Zuschauer:innen.

Die Wanderausstellung „tourdersinne“ von „Philoscience“ auf der Plaza zwischen dem Shopping-Center „Mein! Outlet“ und dem Klimahaus® Bremerhaven sorgte für Überraschungen, indem der Sehsinn, die Gewichtswahrnehmung, das Gleichgewicht und das Gehör auf die Probe gestellt wurden. In einer „Zooschule“ konnten Fragen beantwortet werden.

Während Besucher:innen im Columbus Shopping-Center mit dem Roboter „Pepper“ ins Gespräch kommen konnten, luden die Akteure der „Pier der Wissenschaft“ dazu ein, die aktuellen Forschungsprojekte kennenzulernen.

Dass Naturwissenschaften auch unterhaltsam sein können, dafür sorgten „Die Physiker:innen“ mit ihrer interaktiven Wissenschaftsshow, während „Die Blindfische“ mit den Kindern und fetziger Rockmusik die Wasserturbinen in Wallung brachten. Themen ausprobieren und selber machen waren auch bei den Experimenten der „Phänomenta“ gefragt.

WalkActs und musikalische Darbietungen komplettierten das Programm. Insgesamt waren 26 Erlebnisse, WalkActs und Attraktionen beteiligt. Parallel dazu lud der Einzelhandel zum Bummeln ein und öffnete die Geschäfte bis 20 Uhr.

Die Resonanz auf das besondere Einkaufserlebnis war trotz des schlechten Wetters gut. Viele Gäste äußerten sich sehr positiv. Die Aktion hat außerdem dazu beigetragen, Bremerhaven als Stadt der Wissenschaft zu präsentieren.

Generell soll das Veranstaltungsformat, spezifische Themen mit einem Einkaufsbummel zu verbinden, bei dem die Besucher:innen quasi en passant – in bester Laufflage Wissenswertes mit einem Shoppingerlebnis verbinden können, in Zukunft weiterentwickelt werden.

3. Bremerhavener Kultur Sommer

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Kulturamt

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 20.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 20.000 €

Sachstand:

Anknüpfend an den vom Kulturamt seit Jahren erfolgreich veranstalteten „Leher Kultursommer“, der 2019 als „Kultursommer SÜD“ auf die südlichen Stadtteile erweitert wurde, hat das Kulturamt das Konzept 2021 auch auf die Innenstadt erweitert und dazu die Kultureinrichtungen aufgerufen, sich mit einem breit gefächerten Programm zu beteiligen.

Der „Kultursommer Bremerhaven“ wurde zu einem kulturellen Sommerereignis, das die Akteur:innen der Stadt zu einem dreiwöchigen Programm für Groß und Klein zusammengebracht hat. Mit über 40 Veranstaltungen vom klassischen Eröffnungskonzert des Philharmonischen Orchesters Bremerhaven über ein Reggafestival bis hin zu Gartenlesungen und Kinderaktionen, die das Kulturamt organisiert hat, wurde die Seestadt nach dem langen Corona-Lockdown kulturell „wiederbelebt“. Alle Veranstaltungen konnten dank großzügiger Unterstützungen der Kulturstiftung des Bundes, durch das Bundesprogramm NEUSTART Kultur sowie für die Innenstadt durch das Aktionsprogramm des Bremerhaven-Fonds kostenlos angeboten werden. Anmeldungen waren notwendig, um im Notfall eine Rückverfolgung zu gewährleisten.

Das Eröffnungswochenende markierte nach einem siebenmonatigen Lockdown einen Neustart für die Kultur in der Stadt mit einem klassischen Sommerkonzert am Freitag, den 25.06.2021 auf dem Theodor-Heuss-Platz und als Kontrapunkt am Samstag, den 26.06.2021 mit einem Swing-Konzert der Band Hans Neblung und Band: „That’s life“ sowie am Sonntag, den 27.06.2021 mit einer der Blues Brothers Show. Verschiedene Kultureinrichtungen und Kulturschaffende präsentierten sich im Rahmen des Bremerhavener Kultursommer u. a. in der Großen Kirche, im Stadttheater, in der Hochschule, im Deutschen Schifffahrtsmuseum, im Historischen Museum, auf einer Open-Air-Bühne in der „Bürger“ und den „Urbanen Inseln“.

Die Abschlussveranstaltung am Samstag, den 17.07.2022 am Holzhafen und in Geestemünde bot ein vielseitiges Kulturprogramm, mit einer Vielzahl an kulturellen und künstlerischen Aktionen. Auf der Bühne wurde Live-Musik, mit kulinarischer Vielfalt und rund um den Holzhafen verschiedene Aktionen, unter anderem Seifenblasen-Shows, Pantomime, Kunst und Kultur geboten.

Das Kulturamt plant, die Innenstadt auch zukünftig in den Kultursommer zu integrieren. Das Konzept soll dabei im Dialog mit Kunstschaffenden und Bürger:innen bei jeder Auflage weiterentwickelt und neu erfunden werden.

4. Kirchplatzkonzerte

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Kulturamt

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 48.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 28.877 €

Sachstand:

Zur Belebung der Innenstadt und der Gastronomie hat das Kulturamt in enger Abstimmung

mit dem CITY SKIPPER und mit Unterstützung der Erlebnis Bremerhaven fünf Sommerkonzerte zwischen Juni und August bei der Großen Kirche veranstaltet. Ein Konzert musste aufgrund unerwartet starker Regenfälle kurz vor Beginn abgesagt werden.

Auf der Corona bedingt abgesperrten Fläche neben der Großen Kirche standen für bis zu 100 Zuschauer:innen bestuhlte Plätze zur Verfügung. Aber auch die Gäste der anliegenden Gastronomiebetriebe konnten die Konzerte genießen. Außerhalb der abgesperrten Fläche blieben viele Passanten stehen und hörten zu.

Veranstaltungen	registrierte Gäste
01.06. Rob Hardt und Band	100
15.06. Albers Ahoi	100
29.06. Tone Fish	ausgefallen
13.07. Kleopetrol	75
27.07. Holler My dear	81
10.08. Dixie Dudes, Gehörgänger, Tomate Bloody Mary	nicht bezifferbar*

*Da die am 10.08.2021 auftretenden drei Bands als Walking Acts auftraten, die ohne Absperrung abwechselnd auf dem Platz vor der großen Kirche mit dem Publikum interagierten, lässt sich keine Gästezahl angeben.

Aus Sicht der Veranstalter ist das Konzept der Kirchplatzkonzerte aufgegangen. Sowohl die Bands freuten sich nach der langen Coronapause endlich wieder live vor Publikum auftreten zu können und auch das Publikum hat die Konzertangebote dankbar angenommen.

d. Aktionen

1. Inszenierung des Leerstands durch Kultureinrichtungen

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Kulturamt

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 20.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 5.800 €

Sachstand:

Die Projektidee „leerstehende Geschäfte in der Fußgängerzone Kultureinrichtungen und Kulturschaffenden der Stadt für eine Zeit zur Ausgestaltung zur Verfügung zu stellen“ und dadurch nicht nur Leerstände zu vermeiden, sondern gleichzeitig Kultureinrichtungen zu unterstützen, konnte nicht wie gedacht umgesetzt werden. Zur Begründung führt das Kulturamt dafür vor allem die fehlende Bereitschaft der Vermieter an, ihre Läden für eine bestimmte Zeit mietfrei zur Verfügung zu stellen.

Im Ergebnis konnte leider nur ein Vorhaben umgesetzt werden: Das leerstehende Ladenlokal in der Bürgermeister-Smidt-Straße 100 wurde für die Zeit vom 25.06. bis zum 31.08.2021 kostenfrei angemietet. In der Zeit bis Mitte Juli hat dort der junge Künstler David Kotowski (Labelname DIDALDI!) seine Modekreationen ausgestellt. Im Anschluss haben zwei Bremerhavener Künstlerinnen bis zum Ende des Mietzeitraums ihre Bilder gezeigt.

Da es sich um Schaufensterausstellungen handelte, kann eine Besucherzahl nicht ermittelt werden. Von den beiden Künstlerinnen und von David Kotowski gab es allerdings ein positives Feedback, sie waren sehr zufrieden mit der Resonanz. Eine Künstlerin konnte zwei Bilder verkaufen und hat einen Auftrag erhalten. Auch der Vermieter hat nach Auskunft der Erlebnis Bremerhaven positiv reagiert.

e. Familienfreundliche Innenstadt

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: CITY SKIPPER e. V.

Projektstatus: in Umsetzung

Mittelrahmen: 130.000 € zzgl. 15.057 € (für die bauliche Vorbereitung des Untergrunds)

tatsächliches Mittelvolumen: maximal 128.000 € zzgl. 15.056 € (für die bauliche Vorbereitung des Untergrunds)

Sachstand:

Um die Innenstadt für Familien attraktiver zu gestalten, wurden verschiedene Angebote installiert und umgesetzt, die Kinder, Jugendliche und Erwachsene zum Verweilen einladen und sich auf die Bedürfnisse von Familien ausrichtet, die die Verweildauer der Familien in der Innenstadt erhöhen sollen.

Mit der Schaffung von Spielangeboten erleben die Kinder die Innenstadt als spannenden Spielraum, während die Eltern nebenher Einkaufen können. Auch außerhalb der Einkaufszeiten gewinnt die Innenstadt dabei an Attraktivität.

Zu diesem Zweck hat der CITY SKIPPER vier Hüpfspiele in der Innenstadt hergerichtet, die am 24. September 2021 eingeweiht wurden und von Beginn an gut angenommen wurden. Bei den Planungen stellte sich heraus, dass es einer baulichen Vorbereitung des Untergrundes bedurfte, die in dem Mittelrahmen nicht eingeplant war. Die Kosten wurden aus Einsparungen anderer Maßnahmen des Aktionsprogramms abgedeckt und dem Amt für Straßen- und Brückenbau für die Umsetzung zur Verfügung gestellt.

Über das Aktionsprogramm konnte die Händlergemeinschaft im Sommer 2021 außerdem ein Spielmobil anschaffen, das sich zwischenzeitlich zu einem beliebten Treffpunkt in der Bremerhavener Innenstadt entwickelt hat. Jeden Samstag steht das Mobil mit den verschiedenen Spielangeboten vor der Großen Kirche oder im Bereich der auf dem Boden aufgetragenen Hüpfspiele in der Nähe der Urbanen Insel, die in Höhe des Ladengeschäftes von Woolworth steht. Aufmerksam betreut wird das Spielmobil im Rahmen eines vom CITY SKIPPER eingerichteten Minijobs. Inzwischen hat sich schon eine kleine Fangemeinde etabliert, die die Spielangebote während der samstäglichen Einkaufstouren nutzt. 2022 sind noch kleinere Investitionen für erforderliches Equipment sowie die Absicherung der Betreuung notwendig.

Ergänzt wird das Angebot durch die Schaffung von Spielecken in den Centern oder der Gastronomie, die bei schlechtem Wetter zum Verweilen einladen. Die Herrichtung dieser Spielecken wird durch das Aktionsprogramm unterstützt. Ziel ist es nicht nur, neue Kunden zu gewinnen, sondern auch die familienfreundliche Ausrichtung der Bremerhavener Innenstadt zu stärken. Am 03.09. wurde die erste Spielecke in der Plaza des Mein! Outlet eröffnet. Außerdem wurden drei Spielecken im Columbus Shopping-Center und zwei weitere in der Stadtbibliothek geschaffen. Darüber hinaus konnte der CITY SKIPPER bereits drei Gastronomiebetriebe für diese Maßnahme gewinnen. Weitere Spielecken für die Verweilzonen in den Ladengeschäften, auf der Oberen Bürger und der Gastronomie sind geplant.

Nicht realisiert werden konnten die geplanten Notinseln. Um in Notsituationen für Kinder da zu sein, sollten Einrichtungen gewonnen werden, die durch Aufkleber an der Eingangstür signalisieren, dass die beteiligten Geschäfte, in Notsituationen für Kinder da sind und zum Beispiel ein helfendes Pflaster, ein Telefonat oder Schutz vor Verfolgung anbieten. Vorgesehen war in Kooperation mit der Deutsche Kinderschutzstiftung Hänsel und Gretel auch eine neue App einzuführen und diese mit Bremerhaven als Pilotprojekt zu etablieren. Leider konnten die Inseln nach Aussage des CITY SKIPPER aufgrund mangelnder Beteiligung nicht umgesetzt werden.

Ein familiengerechtes Event-Angebot soll die Aktivitäten aus Anlass von Sonntagsöffnungen und/oder Kleinveranstaltungen während der Arbeitswoche zusätzlich bereichern. 2021 konnten ein Familientag (05.09.2021), die schon beschriebene Veranstaltung Wissenschaft & Shopping (23.09.2021), die Automeile (09./10.10.), Licht & Kunst (07.11.), und der Krippenbummel (27.11.-27.12.) veranstaltet werden. Für 2022 sind ebenfalls noch kleinere Veranstaltungen geplant.

Zur Attraktivitätssteigerung wurde außerdem die Aktion „Rote Schubkarren“ durchgeführt, die mit raffinierten saisonalen Dekorationen eine angenehme Atmosphäre schafft und Familien anspricht und zum Verweilen einlädt. Die „Roten Schubkarren“ konnten auch für familienfreundliche Aktionen, wie der Verteilung von „Osterfischen“ am 14.04.2022 oder

dem Promi Shopping verwendet werden.

f. Digitale Verknüpfung der Havenwelten mit dem Innenstadtbereich

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 70.000 € (nach Anpassung)

tatsächliches Mittelvolumen: 70.000 €

Sachstand:

Um die Innenstadt zu beleben und eine moderne und spannende Verknüpfung des touristischen Areals mit der Innenstadt zu schaffen hat die Erlebnis Bremerhaven gemeinsam mit dem Referat für Wirtschaft einen digitalen Stadtrundgang geplant, der unter Nutzung der Augmented Reality-Technik beide Areale verknüpft und ein modernes und besonderes Erlebnis darstellt.

Mit der Entwicklung einer App-basierten Anwendung und einem Augmented Reality-fähigem CMS-System konnte die erforderliche technische Infrastruktur geschaffen werden. Die kontextbezogenen Inhalte der insgesamt 20 ausgewählten Stationen der historischen Tour unter dem Titel "Eine Zeitreise durch Bremerhaven" wurden aufbereitet und bereits in das CMS-System eingepflegt. Die Sehenswürdigkeiten wurden zudem mit Videos angereichert, um die Attraktivität der Einrichtungen zu steigern und die Tourist:innen zum Besuch der Einrichtungen zu bewegen. An 10 Stationen werden Augmented Reality-Elemente zur Verfügung gestellt, um die historische Stadtumgebung lebendig und innovativ präsentieren zu können.

Dabei bietet das System gute Erweiterungsmöglichkeiten, auf die die Verantwortlichen ausdrücklich Wert gelegt haben.

Am 22.08.2022 konnte der neue „Bremerhaven Guides“ vorgestellt werden.

Die ursprüngliche Kalkulation von rd. 35.000 € stellte sich allerdings als zu niedrig heraus, sodass die Ausschreibung aufgehoben werden musste. Aus Einsparungen bei anderen Maßnahmen des Aktionsprogramms konnte das notwendige Mittelvolumen in Höhe von 70.000 € für dieses innovative Projekt bereitgestellt werden (vgl. Magistratsprotokoll Nr. 767 aus der Sitzung des Magistrats vom 08.09.2021).

Handlungsfeld 2: Erhöhung der Attraktivität durch Nutzungsvielfalt

a. Temporäres offenes Labor

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 5.500 €

tatsächliches Mittelvolumen: 5.500 €

Sachstand:

Die Planungen der Erlebnis Bremerhaven, einen humanoiden Roboter im touristischen Bereich der Stadt Bremerhaven einzusetzen waren Ausgangspunkt für dieses Projekt. In Zusammenarbeit mit der Hochschule soll „Pepper“, so der Name des humanoiden Roboters, im Rahmen zweier Masterarbeiten mit verschiedenen Funktionen ausgestattet werden, die eine informative und beziehungsorientierte Kommunikation und Interaktion mit den Gästen ermöglichen soll.

Um das spannende Projekt frühzeitig sichtbar zu machen wurde eine leerstehende Einzelhandelsfläche in der Oberen Bürger 125 als temporäres „offenes Labor“ angemietet und, ergänzt um ein Podcast-Studio, hergerichtet.

Das offene Labor bot den Studierenden eine hervorragende Atmosphäre zum Programmieren und Erproben des Roboters. Wann immer es Corona zuließ, wurde der Fortschritt

des Roboters auch von Gästen getestet und beobachtet. Auch in Zeiten in denen die Pandemielage keine direkten Besuche möglich machte, konnte doch durch die großen Schaufenster die Entwicklung des Projektes beobachtet werden. Hierzu gab es mehrfach sehr positives Feedback bzw. Aufmerksamkeit seitens der Medien.

b. „Explore the City“

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 21.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 20.700 €

Sachstand:

Vor dem Hintergrund der mit der Karstadt-Schließung verbundenen außerordentlichen Leerstandssituation wurde die ursprünglich mit diesem Projekt verbundene Idee, interaktive Freiluftexponate in der Innenstadt zu installieren angepasst und stattdessen geplant, den wissenschaftlichen Einrichtungen in Bremerhaven eine attraktive Projektionsfläche zu bieten, die die leerstehende Hafentouristik als wichtige Verbindung zwischen der Innenstadt und den Havenwelten attraktiviert. Die dafür zunächst vorgesehenen Videoprojektionen konnten insbesondere aufgrund bauschutzrechtlicher Bedenken nicht umgesetzt werden. Vor diesem Hintergrund wurde das Projekt erneut angepasst und Schaufensterbeklebung für die in Bremerhaven verankerten wissenschaftlichen Themenfelder, die sich auch in den touristischen Einrichtungen der Havenwelten widerspiegeln, vorgenommen. Die Maßnahme ergänzt die oben bereits erwähnten außerhalb des Aktionsprogramms durchgeführten Schaufensterbeklebung, die auch über den Bremerhaven-Fonds gefördert wurden.

Die über das Projekt „Explore the City“ geschaffene Wissenschaftskommunikation bildete u. a. einen exzellenten Rahmen für die bereits genannte Veranstaltung, „Wissenschaft und Shopping“, auf der sich zahlreiche wissenschaftliche Institute mit Sitz in Bremerhaven präsentieren.

c. Einrichtung eines Anlaufpunktes „Citymanagement“ in der Innenstadt

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: CITY SKIPPER e. V.

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 32.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 32.000 €

Sachstand:

Um eine verbesserte Sichtbarkeit und Kundenpräsenz zu erreichen, hat der CITY SKIPPER als Anlaufpunkt für das Citymanagement und Büro für die Citymanagerin mit Unterstützung durch das Aktionsprogramm ein Ladengeschäft in der „Bürger“ angemietet und sukzessive so hergerichtet, dass er sich als Mittelpunkt des Wirkens für die Händlergemeinschaft entwickeln konnte. Monatlich wurden hier zum Beispiel sog. „Händler-Treffs“ durchgeführt, auf denen aktuelle die City betreffenden Themen diskutiert und ein gemeinschaftliches Vorgehen abgestimmt wurde. Bei dem Interieur handelt es sich um ein Sammelsurium verschiedenster Funktions- und Ausstellungs Möbel, die überwiegend gebraucht erworben wurden. Da es sich bei dem Ladengeschäft um eine Art „Pop-Up“-Store handelt, hat sich die komplette Ausstattung quasi im Entstehungsprozess entwickelt.

Feste Sprechzeiten für Bürger:innen und Gewerbetreibende haben eine gute Erreichbarkeit gewährleistet.

Um Synergien bestmöglich zu nutzen, hat der bei der Erlebnis Bremerhaven angestellte Digitalhost dort ebenfalls sein Büro bezogen.

Mit dem Ausscheiden der Citymanagerin und vor dem Hintergrund der bestehenden Unsicherheiten bezüglich der weiteren Entwicklung des CITY SKIPPERS hat der CITY

SKIPPER das Büro inzwischen gekündigt. Es wird im September geschlossen.

Handlungsfeld 3: Verbesserung der Erreichbarkeit

a. Besucherinformations- und Leitsystem

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: BEAN

Projektstatus: in Umsetzung

Mittelrahmen: 350.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 350.000 €

Sachstand:

Anfang 2019 hatte die Bremerhavener Entwicklungsgesellschaft Alter/Neuer Hafen mbH & Co. KG (BEAN) die Gruppe für Gestaltung (GfG) aus Bremen mit der Entwicklung eines einheitlichen, verständlichen sowie interaktiven Leitsystems zur optimalen touristischen Besucherführung beauftragt.

Prototypen zum Leitsystem und zu den taktilen Informationstafeln wurden zum Tourismus LAB vom 30.09. bis zum 01.10.2019 im t.i.m.e.Port III ausgestellt. Eine weitere taktile Informationstafel steht am südlichen Binnenhaupt der Schleuse Neuer Hafen jederzeit zur Besichtigung bereit und dient gleichzeitig zur Erprobung der verwendeten Materialien.

Vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie und der besonderen Betroffenheit von Handel, Gastgewerbe und Tourismus wurde die Umsetzung des Besucherwegeleitsystems für die Innenstadt/Havenwelten und auf den Wegeverbindungen zum Schaufenster Fischereihafen, zum Kreuzfahrtterminal und zum Hauptbahnhof vorgezogen.

Bei der Umsetzung wird dabei vorrangig auf die Standorte der Bestandsstelen zurückgegriffen. Insgesamt werden 63 Stelen des alten Besucherwegeleitsystems demontiert und mit neuen Karten, Wegweisern und weiteren Inhalten versehen, neun neue Standorte werden errichtet. Von den insgesamt 72 Stelen werden sechs taktil erfahrbare Stationen analog zum Prototyp an der Schleuse Neuer Hafen aufgestellt. An den Stelen wird es außerdem zehn Tafeln mit textlichen und bildlichen Inhalten als Erzählstationen geben, für die das Historische Museum, das Stadtarchiv, die FBG und die Schifffahrtsgeschichtliche Gesellschaft Zuarbeit geleistet haben.

Die zunächst für 2021 geplante Umsetzung hat sich aufgrund erheblicher Abstimmungsnotwendigkeiten mit Interessengruppen und den Trägern der öffentlichen Belange sowie aufgrund von Corona bedingten Materialengpässen und Personalknappheit mehrfach verzögert.

Die erste Stele konnte schließlich dieses Jahr am 10.06. vor dem Seeamt gesetzt werden. Inzwischen wurden weitere rd. 40 Stelen installiert. Die verbleibenden Stelen sollen voraussichtlich bis Herbst errichtet werden.

b. Kostenloses Parken

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: STÄPARK

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 60.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 49.139 €

Sachstand:

Mit dem Ziel die Innenstadt im Wettbewerb mit Einkaufszentren auf der „grünen Wiese“ zu stärken und die Besucherfrequenz in der Innenstadt zu erhöhen wurden kostenlose Wertgutscheine entwickelt, die über den CITY SKIPPER an die Einzelhandelsgeschäfte verteilt und über diese an die Kunden ausgegeben wurden.

Die Gutscheine direkt in den Einzelhandelsgeschäften zu verteilen, hat sich als effektive Strategie mit dem gewünschten Belebungsseffekt erwiesen. Die Gewerbetreibenden konn-

ten die positive Wirkung des kostenlosen Parkens direkt an die Kundschaft weiterreichen.

c. Stärkung des Radverkehrs

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: STÄPARK

Projektstatus: in Umsetzung

Mittelrahmen: 80.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 80.000 €

Sachstand:

Neben dem temporären kostenlosen Parken wurden über das Aktionsprogramm auch die Bedingungen für den Fahrradverkehr verbessert. Da im innerstädtischen Bereich Möglichkeiten fehlten, um Fahrräder und insbesondere auch hochwertige Fahrräder sicher und wettergeschützt zu verwahren wurden zusätzliche Abstellmöglichkeiten (Fahrradbügel) und gesicherte Radboxen angeschafft und aufgestellt. Im Einzelnen wurden sieben Radboxen für einfache Fahrräder und zwei für Fahrräder mit Anhängern unter dem Conference Center aufgestellt. Weitere 19 Radboxen zuzüglich zweier Boxen für Fahrräder mit Anhängern sind am Parkplatz Alter Hafen geschaffen worden. Beide Standorten werden durch sog. Outdoor Servicestationen ergänzt. Darüber hinaus sind bzw. werden sechs mobile Fahrradbügel in der Innenstadt installiert.

Handlungsfeld 4. Marketing

a. Stadtgutschein

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 1.000.000 €

tatsächliches Mittelvolumen 1.000.000 €

Sachstand:

Um die Kaufkraft in Bremerhaven zu halten und Umsätze zurück in ihre Stadt zu holen wurde ein Stadtgutschein für den Bremerhavener Einzelhandel und die Gastronomie entwickelt, der einen Bonus in Höhe von 20 % für Kund:innen beinhaltet. Mit den im Rahmen des Aktionsprogramms dafür bereit gestellten 1.000.000 € konnte ein Umsatzvolumen in Höhe von bis zu 6 Mio. € in Bremerhaven generiert werden.

Der Gutschein wurde im Juni 2021 eingeführt.

Nach anfangs eher zögerlicher Nachfrage hat sich der Verlauf zunehmend dynamisch entwickelt. Ging man noch im Herbst 2021 davon aus, dass die zunächst für 2021 angelegte Maßnahme im Rahmen des Gesamtbudgets bis 2022 verlängert werden muss, konnten die letzten Stadtgutscheine dann doch bis Dezember 2021 ausgegeben werden.

Handlungsfeld 5. Digitalisierung

a. R3 - Resilient Regional Retail

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: abgeschlossen

Mittelrahmen: 50.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 45.731 €

Sachstand:

Zur Stärkung der Digitalisierung des regionalen Einzelhandels wird über das Aktionsprogramm ein von der Hochschule Bremerhaven entwickeltes und umzusetzendes Projekt „R3 - Resilient Regional Retail“ unterstützt.

Das auf zwei Jahre ausgelegte Gesamtprojekt, das auch über die Metropolregion gefördert wird, sieht unter Einbindung aller betroffenen Stakeholder vor, eine Einzelhandelsplattform zu konzipieren und softwaretechnisch zu entwerfen. Begleitend sollen verschiedene Pilot-

versuche mit dem Einzelhandel durchgeführt werden, um einen praktischen Mehrwert über die Konzeption hinaus sicherzustellen.

Die tatsächliche Umsetzung der Plattform durch ein Konsortium von Firmen wird im Rahmen des Projekts vorbereitet. Hier gibt es bereits verschiedene Interessenbekundungen.

Im Rahmen des ersten Arbeitspakets wurden Informationen zu den Themen Einkaufsverhalten und -erlebnis, Auswirkungen des Online-Handels, Strategien u. a. für den Handel der Zukunft gesammelt und strukturiert archiviert. Dafür wurden Gespräche mit unterschiedlichen Vertretern aus Handel, IT und Logistik geführt und Workshops (online) besucht sowie die Netzwerkbildung vorangetrieben. Im Rahmen des Pilotprojektes „Allgemeinladen“ fanden z. B. verschiedene Informationsgespräche, Workshops und Feedbackrunden mit regionalen Wirtschaftsvereinen/-förderungen und Unternehmen statt.

Parallel wurde eine Website www.handel-nachhaltig.de als Werbe- und Informationsinstrument des Projekts errichtet, die kontinuierlich ausgebaut wird. Social-Media-Accounts auf Facebook und Instagram wurden eröffnet und werden regelmäßig gepflegt. Dazu wurde eigens eine Social-Media-Managerin als studentische Hilfskraft eingestellt.

Auf Basis der gewonnenen Daten wurde die Verbindung von analogen und digitalen Angeboten klar als zentrale Chance des stationären Handels identifiziert. Im Fokus der Forschung steht vor allem die Kundenorientierung, um den Kunden (Online und Offline) genau dort zu treffen, wo er sich aufhält. Chancen werden nach den ersten Ergebnissen im Mobile Commerce, der Adressierung von Nachhaltigkeit und Regionalität sowie der Bereitstellung von integrierten Mobilitätslösungen und standortbasierten und –bedingten Services identifiziert.

Im weiteren Verlauf sollen weitere Einzelhandelsunternehmen und Konsumenten für das Projekt gewonnen werden. Die Kriterien und Anforderungen einer erfolgreichen lokalen Online-Plattform aus Sicht des Kunden und aus Handelssicht werden im Rahmen von Abschlussarbeiten konkretisiert. Die Erarbeitung des logistischen Konzepts wird auf den Erfahrungen eines bereits erfolgreich abgeschlossenen Projekts „NaCl – Nachhaltige Crowdlogistik“ ausgerichtet und aufgebaut. Die Konzeptionierung des Logistiksystems soll dabei unterschiedliche Umsetzungsmöglichkeiten beleuchten. Auch hier werden relevante Fragestellungen z. B. zum Thema: „Lieferungen im ländlichen Raum unter dem Gesichtspunkt der zunehmenden Verstädterung und des steigenden Online-Handels sowie den daraus einhergehenden Folgen“ im Rahmen von Abschlussarbeiten beleuchtet. Die erfassten Anforderungen der unterschiedlichen Marktplatz-Komponenten und Stakeholder-Perspektiven werden zunächst in einem Visionsdokument festgehalten, welches die Basis für ein geplantes Lastenheft bietet. Konkret geplante weitere Rechercheziele sind in Zusammenhang mit der Lieferung aus dem lokalen Einzelhandel die ökologische Bewertung von Zustelloptionen sowie die Schaffung eines Kundenbeziehungsmanagements (SusCRM).

Über das Aktionsprogramm wurden insbesondere die Büroausstattung und Personalentgelte für 2021 abgedeckt.

b. Digital-Lotse

Minderausgaben bei anderen Maßnahmen des Aktionsprogramms ermöglichten, nachträglich die finanzielle Absicherung des „Digital-Lotsen“ von Mitte 2021 bis Ende 2022 in das Aktionsprogramm aufzunehmen (vgl. Magistratsvorlagen I/164/2021 und I/ 296/2021). Bis Mitte 2021 wurde der Digital-Lotse im Rahmen eines Landesprojektes finanziert, 2023 soll die Finanzierung über den Bremen-Fonds des Landes sichergestellt werden.

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus: laufend

Mittelrahmen: 95.000 € (HJ 2021: 30.000 €, 2022: 65.000 €)

tatsächliches Mittelvolumen: 95.000 €

Sachstand:

Wichtige Aufgabe des Digital-Lotsen ist insbesondere den inhabergeführten stationären Handel, für den die Digitalisierung aufgrund der ohnehin meist geringeren finanziellen Polster und fehlenden technischen Ressourcen und Know-hows eine große Hürde bedeutet, für die Digitalisierung zu sensibilisieren, die Chancen und Notwendigkeit für die Unternehmen aufzuzeigen und sie zu unterstützen.

Die Arbeit des Digital-Lotsen umfasst neben individuellen Beratungen die Entwicklung und Organisation von Beratungsangeboten, Schulungen und Fortbildungen zu spezifischen Themenbereichen. Darüber hinaus versucht der Digital-Lotse die Thematik über Netzwerke und Multiplikatoren zu streuen. In Bremerhaven ist die Stelle des Digital-Lotsen als Halbtagsstelle eingerichtet.

Aufgrund der Corona bedingten Einschränkungen konnten die direkten Kontakte in der zweiten Jahreshälfte 2021 nur verhalten ausgebaut werden. Die Geschäftsleute waren zudem überwiegend von den Folgen der Pandemie eingenommen und insbesondere im Gastro-Bereich damit beschäftigt, die Geschäftsräume den Vorschriften entsprechend umzurüsten. Tiefergehende Digital-Gespräche waren daher nur vereinzelt möglich. Es konnte aber Hilfestellung bei allgemeinen, eher unternehmensberatenden, Themen geleistet werden.

Gleichzeitig verzeichnete der Digital-Lotse aber ein verstärktes Interesse im Umfeld der Kern-Zielgruppe. Dies verweist u. a. auf den wachsenden Beratungsbedarf bei Gewerbetreibenden und den Wunsch nach Austausch und Orientierung zum Thema Digitalisierung. Im Jahr 2021 wurden insgesamt 33 Unternehmen (Zielkorridor 24) beraten. Die Beratungsgespräche verteilen sich auf 15 (12), 10 (8) Gastronomen sowie 8 (0) Kontakte aus dem Bereich „Sonstiges Gewerbe“. Im Berichtszeitraum wurden insgesamt 15 Gespräche mit Netzwerkpartner:innen und Multiplikator:innen geführt. Diese Kontakte sind wichtig und erleichtern die Kontaktaufnahme zu den potenziellen Zielgruppen. Darüber hinaus wurden Veranstaltungen und Workshops sowie weitere Maßnahmen zum Ausbau des Netzwerkes und zur Stabilisierung der Händlergemeinschaften in den Stadtteilen angeboten. Das erste Halbjahr 2022 war insbesondere durch beratungsaufwendige Gespräche aus Anlass der Landesförderung „ReStart“ geprägt. Neben den individuellen Kundengesprächen hat der Digital-Lotse die Überleitung der Anträge an die Wirtschaftsförderung begleitet sowie Gespräche mit der BAB und den zuständigen Mitarbeiter:innen der BIS geführt. Insgesamt wurden bisher 14 Beratungen, davon 11 im Einzelhandel und eine im Gastgewerbe, durchgeführt.

Drei Veranstaltungen resp. Workshops zu den Themen „Moderner Handel“, „Wie kann Handel Digitalisierung nutzen?“ und „Google MyBusiness erfolgreich einsetzen“ wurden initiiert und/oder durch den Digital-Lotsen begleitet. Zwei davon liefen online und einer als Präsenz-Workshop im Anlaufpunkt des Citymanagements in der „Bürger“. Darüber hinaus hat der Digital-Lotse an den monatlichen Händler-Treffs der Händlerschaft in der Bremerhavener Innenstadt teilgenommen.

Handlungsfeld 6. Immobilienwirtschaft

a. Baukostenzuschuss

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Projektverantwortlich: BIS Bremerhavener Gesellschaft für Investitionsförderung und Stadtentwicklung mbH

Projektstatus: laufend

Mittelrahmen: 100.000 €

tatsächliches Mittelvolumen: 20.000 €

Sachstand:

Das von der BIS in Abstimmung mit dem Referat für Wirtschaft ausgestaltete Förderprogramm sah vor, innovative und kreative Ladeneinbauten zu bezuschussen. Die Förder-

höchstsumme wurde auf 80 % und maximal 20.000 € festgelegt. Es wurde ein Kriterienkatalog festgelegt, der für die Auswahl der Anträge maßgeblich sein sollte.

Das Förderprogramm stieß allerdings nur auf sehr eingeschränkte Resonanz, so dass der erwartete Wettbewerb um die Mittel nicht zu Stande kam.

Im Ergebnis ist lediglich ein Förderantrag verblieben, der auch die Eigenfinanzierung sicherstellt. Der Antrag wurde am 24.11.2021 bewilligt.

Das Projekt wird vor dem Hintergrund der gewonnenen Erfahrungen nicht weiterverfolgt.

Personal

Eckdaten des Aktionsprogramms:

Verantwortlich: Referat für Wirtschaft

Projektstatus*: abgeschlossen

Mittelrahmen*: 88.500 €

tatsächliches Mittelvolumen*: 18.666 €

* innerhalb des 2,5 Mio. € Budgets aus dem Aktionsprogramm

Verantwortlich: Erlebnis Bremerhaven

Projektstatus*: abgeschlossen

Mittelrahmen*: 60.000 €

tatsächliches Mittelvolumen*: 43.000 €

Um den Personalbedarf für zusätzliche Aufgaben beim Referat für Wirtschaft und der Erlebnis Bremerhaven abzusichern wurden beim Referat für Wirtschaft und der Erlebnis Bremerhaven außerdem jeweils eine Stelle geschaffen. Die kalkulierten Kosten für 2021 wurden aus dem 2,5 Mio. €-Budget des Aktionsprogramms bereitgestellt.

Die Folgefinanzierung in den Jahren 2022 und 2023 wurde über eine Verpflichtungsermächtigung abgesichert.

Die Besetzung der Stelle beim Referat für Wirtschaft konnte leider erst zum 16. August 2021 realisiert werden. Zudem hat die Stelleninhaberin dann zum 30. November gekündigt. Die Kosten für 2021 waren daher zu hoch angesetzt, sodass die nicht benötigten Mittel für die nachträglich aufgenommenen Maßnahmen bzw. Kostensteigerungen verwendet wurden. Nachrichtlich sei erwähnt, dass die Stelle zum 1. April 2022 erneut besetzt werden konnte.

Auch die Erlebnis Bremerhaven konnte ihre Stelle nicht von Jahresbeginn an, im Gegensatz zum Referat für Wirtschaft jedoch schon zum 15. März besetzen. Die Kosten sind deshalb auch geringer als zunächst kalkuliert.

Zusammenfassende Übersicht des Aktionsprogramms Innenstadt

Handlungsschwerpunkte / Maßnahme	Projektverantwortlich	Projektstatus	Beschlossenes Mittelvolumen:	tatsächliches Mittelvolumen	Restmittel
Fortführung bereits beschlossener Maßnahmen					
a. Aufbau eines Citymanagements	City Skipper	Umsetzung (vorauss. Ende Sep. 2022.)	60.000 €	60.000 €	0 €
b. Ladenflächenmanagement	Erlebnis Brhv.	Umsetzung (Ende 2023)	50.000 €	40.000 €	10.000 €
Handlungsfeld 1: Steigerung der Aufenthaltsqualität der Bremerhavener Innenstadt					
a. WLAN	City Skipper	nicht begonnen	30.000 €		30.000 €
b. Mobiliar					
1. Urbane Inseln	Stadtplanungsamt	Abgeschlossen	90.000 €	87.676 €	2.324 €
2. Sitzgelegenheiten, (mobile) Begrünungen usw.	BIS	Umsetzung (vorauss. Mitte 2023)	80.000 €	80.000 €	0 €
c. Veranstaltungen					0 €
1. Weihnachtsambiente 2020	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	80.000 €	70.442 €	9.558 €
2. Wissenschaft & Shopping	City Skipper	Abgeschlossen	10.000 €	10.000 €	0 €
3. Bremerhavener Kultur Sommer	Kulturamt	Abgeschlossen	20.000 €	20.000 €	0 €
4. Kirchplatzkonzerte	Kulturamt	Abgeschlossen	48.000 €	28.877 €	19.123 €

d. Aktion						
1. Inszenierung des Leerstands durch Kultureinrichtungen	Kulturamt	Abgeschlossen	20.000 €	5.800 €	14.200 €	
e. Familienfreundliche Innenstadt	City Skipper	Umsetzung (vorauss. Ende 2022)	130.000 €	128.500 €	1.500 €	
	Amt 66	Abgeschlossen	(15.057 €)	15.056 €	1 €	
f. Digitale Verknüpfung Havenwelten und Innenstadtbereich	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	35.000 € (35.000 €)	70.000 €	0 €	
Handlungsfeld 2: Erhöhung der Attraktivität durch Nutzungsvielfalt						
a. Temporäres offenes Labor	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	5.500 €	5.500 €	0 €	
b. „Explore the City“	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	21.000 €	20.700 €	300 €	
c. Einrichtung eines Anlaufpunktes „Citymanagement“ in der Innenstadt	City Skipper	Abgeschlossen	32.000 €	32.000 €	0 €	
Handlungsfeld 3: Erreichbarkeit						
a. Besucherinformations- und Leitsystem	BEAN	Umsetzung (vorauss. Herbst 2022.)	350.000 €	350.000 €	0 €	
b. Kostenloses Parken	Stäpark	Abgeschlossen	60.000 €	49.139 €	10.861 €	
c. Stärkung des Radverkehrs	Erlebnis Brhv.	Umsetzung (vorauss. Sommer 2022.)	80.000 €	80.000 €	0 €	
Handlungsfeld 4: Marketing						
a. Stadtgutschein	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	1.000.000 €	1.000.000 €	0 €	
Handlungsfeld 5: Digitalisierung						
a. R3 - Resilient Regional Retail	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	50.000 €	45.731 €	4.269 €	
b1. Finanz. Digital-Lotse 2. HJ 2021	Erlebnis Brhv.	Abgeschlossen	(30.000 €)	30.000 €	0 €	
b2. Finanz. Digital-Lotse 2022	Erlebnis Brhv.	Umsetzung (Ende 2022)	(65.000 €)	65.000 €	0 €	
Handlungsfeld: 6 Immobilienwirtschaft						
a. Baukostenzuschuss für Innovationen, neuartiger Ladenbau	BIS	Abgeschlossen	100.000 €	20.000 €	80.000 €	
Personal						
Referat für Wirtschaft (eine Stelle EG13)		Abgeschlossen	88.500 €	18.666 €	69.834 €	
Erlebnis Bremerhaven (eine Stelle)		Abgeschlossen	60.000 €	43.000 €	17.000 €	
Summe			2.500.000 €	2.376.086 €	123.914 €	

Nicht alle als abgeschlossen gekennzeichneten Maßnahmen sind bereits abrechnet. Insofern können sich noch marginale Änderungen bei den Restmitteln ergeben.

Die in Klammern gesetzten Werte wurden nachträglich bewilligt und sind deshalb nur unter dem tatsächlichen Mittelvolumen aufaddiert.

B Lösung

Im Ergebnis kann das Aktionsprogramm insgesamt als Erfolg gewertet werden.

Aus den Minderausgaben, die sich im Verlauf der Umsetzung herauskristallisiert hatten, konnten sich in das Programm fügende wichtige ergänzende Maßnahmen aufgenommen bzw. notwendige Mehrausgaben ausgeglichen werden. Die meisten Projekte sind inzwischen abgeschlossen, einige befinden sich noch in der Umsetzung.

Stand heute verbleiben, wie aus der obigen Tabelle zu entnehmen ist, noch Restmittel in Höhe von 123.914 € €, wenn auf die Umsetzung des freien WLAN im Aktionsprogramm wie vorgeschlagen verzichtet wird.

Vor diesem Hintergrund wird vorgeschlagen, zwei weitere Projekte in das Aktionsprogramm aufzunehmen, die sich in das Handlungsfeld 1: „Steigerung der Aufenthaltsqualität der Bremerhavener Innenstadt“ einfügen und eine attraktive und spannende Verknüpfung zwischen der Innenstadt und den Havenwelten bietet.

Freiluftausstellung der Fotos der MOSAiC-Expedition

Im Rahmen der vom Alfred-Wegener-Institut geleiteten MOSAiC-Expedition sind eindrucksvolle

volle Aufnahmen von der Arktis, ihren Bewohnern und den Forschungstätigkeiten auf der Erdregion um den Nordpol entstanden. Ausgewählte Motive wurden auf witterungsbeständigem Material gedruckt, um sie als Freiluftausstellung einem breiten Publikum zu präsentieren. Ab Oktober besteht die Möglichkeit, die Expeditionsbilder am Standort Bremerhaven zu nutzen. Die Expeditionsbilder können durch eine entsprechende Auswahl der Standorte als verbindendes Element für das touristische Areal der Havenwelten und der Innenstadt fungieren. Die Fotos würden darüber hinaus zu einer verstärkten Wahrnehmung Bremerhavens als Stadt der Wissenschaft und Standort für Klima- und Meeresforschung beitragen. Darüber hinaus könnten die als Audiodateien abrufbare Geschichten zur Entstehung der insgesamt 24 Expeditionsfotos mit Hilfe von QR-Codes zugänglich gemacht werden. Durch die auditive Erweiterung der Open Air Fotoausstellung würde ein Hörspaziergang entstehen, der einen spannenden Einblick in den Alltag der MOSAiC-Forschenden gewährt. Als weitere Ergänzung wären geführte Rundgänge mit der preisgekrönten Fotografin des Alfred-Wegener-Instituts, Esther Horvath, denkbar.

Die Projektkosten können aufgrund noch verschiedener zu klärender Fragen, nicht genau beziffert werden, werden aber grob auf ca. 45.000 € geschätzt.

3D Trick Art Bilder

Die Verbindungsachsen zwischen Innenstadt und Havenwelten selbst zum Anziehungspunkt werden zu lassen soll über 3D Trick Art Bilder erreicht werden, die perspektivisch so arrangiert werden, dass mit dem Smartphone oder der Digitalkamera dreidimensionale Bilder gemacht und Videos gedreht werden können. Durch diese Aufnahmen werden die Besucher:innen buchstäblich zum Bestandteil der Bilder. Die Bilder können über die sozialen Medien geteilt und „geliked“ werden und tragen so zur Vermarktung des Standortes bei.

Das Konzept von 3D Bildern hat sich bereits in einer Vielzahl von anderen Städten als Frequenzmagnet bewährt z. B. bei Madame Tussauds, im Hamburger Mindways, an der Glienicke Brücke bei Potsdam und am Leuchtturm Kühlungsborn. Dort wird es begeistert von den Besucher:innen aufgenommen.

Die Projektidee für Bremerhaven sieht vor, für drei Standorte in der Linzer Straße (Aussichtspunkt am Alten Hafen, Fußweg zwischen dem Aussichtspunkt am Alten Hafen und der Linzer Straße (AWI Parkplatz, Fassade des Hanse Carré) „3D Trick Art Bilder“ entwickeln zu lassen, die thematisch einen direkten Bezug zur Seestadt herstellen. Beispielsweise wären auch hier in Ergänzung zur Freilichtausstellung Fotografien der AWI-Fotografin Esther Horvath aus der MOSAiC Expedition geeignet, die mit dem World Press Photo Award ausgezeichnet wurden. Diese Expeditionsbilder stehen im direkten Bezug zur Seestadt Bremerhaven, als Ausgangspunkt der MOSAiC Expedition des AWI und als Heimathafen für das Expeditionsschiff Polarstern und schlagen eine Brücke zu den Havenwelten mit dem Klimahaus® Bremerhaven und dem Zoo am Meer und sind geeignet Bremerhaven als Klimastadt, mit seinen wissenschaftlichen wirtschaftlichen und touristischen Kompetenzen zu positionieren. Alternativ wären aber auch andere maritime Themen für das Projekt denkbar.

Als Kosten werden rd. 50.000 € kalkuliert, die über das Aktionsprogramm bereitgestellt werden sollen.

C Alternativen

Keine.

D Auswirkungen des Beschlussvorschlages

Im Rahmen des aus dem Bremerhaven-Fonds finanzierten Budgets für das Aktionsprogramm in Höhe von 2,5 Mio. € in der Linzer Straße sind Mittel in Höhe von 45.000 € für die Freiluftausstellung der Fotos der MOSAiC-Expedition und 50.000€ für die Maßnahme „3D Trick Art Bilder“ bereit zu stellen.

Der Beschlussvorschlag hat keine personalwirtschaftlichen Auswirkungen.

Für eine Gleichstellungsrelevanz ergeben sich keine Anhaltspunkte.

Der Sachstandsbereich hat keine Klimaschutzzielrelevanten Auswirkungen.

Ausländische Mitbürgerinnen und Mitbürger sind von dem Beschlussvorschlag in besonderer Weise nicht berührt.

Die besonderen Belange der Menschen mit Behinderung und der des Sports werden von dem Beschlussvorschlag nicht betroffen.

Es handelt sich um einen Sachstandsbericht, eine Beteiligung einer Stadtteilkonferenz wurde daher nicht eingeleitet. Zu den Projektideen „Freiluftausstellung“ und „3D Trick Art Bilder“ soll noch eine Beteiligung stattfinden.

E Beteiligung / Abstimmung

Keine.

F Öffentlichkeitsarbeit / Veröffentlichung nach dem BremIFG

Gegen eine Veröffentlichung nach dem BremIFG bestehen keine Bedenken.

G Beschlussvorschlag

Der Magistrat nimmt den vorliegenden Sachstandsbericht zur Kenntnis.

Der Magistrat beschließt, das Projekt „WLAN“ im Rahmen des Aktionsprogramms nicht weiter zu verfolgen

Der Magistrat stimmt der Finanzierung der Freiluftausstellung der Fotos der MOSAiC-Expedition in Höhe von 45.000 € und der 3D Trick Art Bilder in der Linzer Straße in Höhe von 50.000 € aus dem Mittelrahmen des Aktionsprogramm Aufenthalts- und Erlebnisqualität Innenstadt zu.

Der Magistrat bittet den Finanz- und Wirtschaftsausschuss einen entsprechenden Beschluss zu fassen.

Grantz
Oberbürgermeister