

Mehr als ein Spiel

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Energieia : Newsletter des Bundesamtes für Energie**

Band (Jahr): - **(2016)**

Heft 3

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-681796>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

MEHR ALS EIN SPIEL

Mit Apps, Live-Feedback und herausfordernden Mitstreitern sollen wir spielerisch lernen, Energie zu sparen – auch im echten Leben. Game-Designer und Forscher hoffen auf einen Langzeiteffekt.

Bin ich nachhaltiger unterwegs als meine Freunde und Nachbarn? Wie viel CO₂ würde ich einsparen, wenn ich mit dem Velo zur Arbeit fahren würde statt mit dem Auto? Eine neue App namens «GoEco!» soll derartige Fragen künftig rasch beantworten. Mittels GPS-Tracking zeichnet sie automatisch auf, wie, wann und wo der App-Nutzer unterwegs ist, sei es zu Fuss, per Velo, Bus, Auto, Tram oder Zug. Basierend auf den gesammelten Daten zum individuellen Mobilitätsverhalten schlägt sie alternative Fortbewegungsarten sowie Routen vor und weist deren CO₂-Bilanz aus.

Gamification-Ansatz

Finanziert wird das Projekt im Rahmen des Nationalen Forschungsprogrammes «Steuerung des Energieverbrauchs»

(NFP 71), das sich hauptsächlich mit sozialen und wirtschaftlichen Aspekten befasst. Entwickelt wurde die App von einem zehnköpfigen, interdisziplinären Team aus Geomatikingenieuren, unterstützt von Informatikern, Gamedesignern, Verkehrsspezialisten und einem Psychologen. Unter der Leitung vom SUPSI und der ETH Zürich setzten die Forschenden auf einen Gamification-Ansatz: die Spielifizierung mittels Spielelementen in einem neuen Kontext. In der App kann man sich daher freiwillige Ziele setzen, etwa bei schönem Wetter eine Woche lang mit dem Velo zur Arbeit fahren oder 20 Prozent der Strecken ohne Auto fahren. Wer sein Ziel erreicht, wird belohnt. Zudem kann man sich mit anderen App-Nutzern messen oder diese zu einer gemeinsamen Aufgabe herausfordern. Laut Studien können Fak-

toren wie regelmässiges Feedback, Information, Gruppendruck, Belohnungen und die Orientierung an Peers dazu beitragen, dass eine Person seine Alltagsroutinen überdenkt und Neues wagt.

Langfristige Verhaltensänderungen

«Mit dem Projekt wollen wir erforschen, ob wir dank Gamification und visualisierten Daten Themen wie CO₂-Reduktion spielerisch vermitteln können. Uns geht es darum festzustellen, ob die App eine langfristige Verhaltensänderung unterstützt», sagt Martin Raubal, Co-Projektleiter und ETH-Professor für Geoinformations-Engineering. Erste Resultate erwartet er im Spätsommer 2017. Denn ab September des laufenden Jahres sollen rund 800 Studienteilnehmer in der Stadt Zürich und im Tessin die App während mehreren Monaten testen und auf die eingebauten Spielelemente reagieren können. Wie viele Autofahrer das Spiel ernst nehmen und aufs Velo oder öffentliche Verkehrsmittel umsteigen, wird sich zeigen. (bra)

EcoDriver- und ENERGY-CHALLENGE-App

Gamification liegt im Trend: Neben «GoEco!» existieren bereits mehrere Energie-Apps. Mit der EcoDriver-App etwa kann der User spielerisch einen energieeffizienten Fahrstil trainieren, indem er beispielsweise frühzeitig in einen höheren Gang schaltet. Mit über 13'700 Downloads in der Schweiz (Stand Februar 2016) ist die von EnergieSchweiz unterstützte App laut Reiner Langendorf von EcoDrive ein Erfolg. EnergieSchweiz setzt ebenfalls rund um die ENERGY CHALLENGE, die dieses Jahr durch neun Energiestädte tourt, auf Gamification (siehe S. 17).



Quelle: Pixabay