Zeitschrift: Energeia : Newsletter des Bundesamtes für Energie
Herausgeber: Bundesamt für Energie
Band: - (2016)
Heft: 3

Artikel: Mehr als ein Spiel
Autor: [s.n.]
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-681796

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 06.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

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 Nachbaren? Wie viel CO_2 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 CO_2-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 Faktoren 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 CO_2-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)*

Quelle: Pixabay

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).