

Klimahelden

Projektbeschreibung

Die Mission der Klimahelden ist simpel: Wir möchten die Auswirkungen der Klimakatastrophe eindämmen. Um unsere Mission nachzukommen möchten wir eine App schaffen, die es jedem ermöglicht seinen persönlichen CO₂-Fußabdruck zu minimieren. Um dieses Ziel zu erreichen möchten wir jedem Menschen spielerisch zeigen, was er tun kann und ihn schlussendlich helfen es zu tun.

Um ein möglichst präzises Bild des derzeitigen CO₂-Fußabdrucks des Spielenden zu gewinnen werden zunächst Fragen zum jeweiligen Klimaverhalten gestellt. Aus diesen Angaben wird ein Helden-Profil erstellt, das als Basis für den folgenden Schritt eingesetzt wird. Sollte der Nutzende keine Angaben machen wollen wird das Profil anhand der Angaben einer durchschnittlichen deutschen Person verwendet.

Um CO₂ einzusparen wird der Nutzende durch engmaschige Anleitungen angehalten sein Verhalten zu ändern. Dies funktioniert über einen psychologisch fundierten Ansatz, der auch in der Raucherentwöhnung verwendet wird. Das Verhalten wird auf Funktionalität hin evaluiert, mögliche verstärkenden Faktoren aufgedeckt und das ersetzende Verhalten, sowie mögliche Vor- / Rückfälle vorbereitet. Erst dann erfolgt die Umstellung des Verhaltens mithilfe der App. Hierbei ist wichtig, dass auch auf externe Angebote hingewiesen wird.

Aus den Ergebnissen des CO₂-Rechners kann abgeleitet werden, welche Verhaltensänderung beim Spielenden wünschenswert wäre. Der wichtigste Faktor ist hierbei die Effizienz. Das bedeutet, dass bevorzugt wird, was ein möglichst gutes Verhältnis zwischen CO₂-Einsparung und Aufwand aufweist. Sollte eine Veränderung beim Nutzenden erfolgt sein wird das zugehörige Klimaprofil und die vorgeschlagene Liste an Verhaltensänderungen aktualisiert. Zusammengefasst ergibt sich daraus ein Kreislauf aus Messen des CO₂-Fußabdrucks und Interventionen um diesen zu verkleinern. Um diesen Kreislauf zu befeuern und mehr Menschen zu motivieren am Ball zu bleiben wird außerdem Gamification genutzt, die in einer Doktorarbeit hinsichtlich ihrer Wirkung evaluiert wird. Dabei werden für die App drei Mechanismen der Gamification evaluiert: Feedback, Narrative und passive Spiele.

Um herauszufinden, ob diese Mechanismen wirklich funktionieren und damit mehr Menschen dazu befähigt werden ihren CO₂-Abdruck zu senken, wird ein Versuchsaufbau höchster Qualität verwendet. Sollten wir zum Beispiel das Narrativ untersuchen werden die Versuchsteilnehmer zufällig auf eine von drei Testgruppen verteilt. Die erste Gruppe erhält eine Version der App, die gänzlich ohne Gamification funktioniert. Die zweite Gruppe erhält eine Version, die etwas bunter ist und den Spieler in Schriftform belohnt. Die letzte Gruppe erhält dann die App mit dem narrativen Spielelement. Wenn man dann vergleicht wie viele Menschen in den Gruppen ihr klimabezogenes Verhalten verändert haben, kann man daraus schlussfolgern, welche Art von App mehr motiviert sein Verhalten zu ändern. Durch diese Vergleiche stellen wir sicher, dass unsere App auch gerne genutzt wird und ihre volle Wirkung entfaltet.

Neugierig geworden?

Wir suchen noch Leute, die mit anpacken.

Bei weiteren Fragen einfach eine E-Mail an ben.lenkostendorf@gmail.com!