



GREEN - Gamification, Regulations, and Environment Enhancing Nudges

Im Rahmen der Forschungsagenda „Nachhaltige urbane Mobilität“



Ausgangssituation & Forschungsfragen

Der flächendeckenden Durchsetzung nachhaltiger Mobilität stehen – neben noch bestehenden technischen und organisatorischen Hürden – primär gesellschaftliche Hindernisse im Weg: Deutschland ist ein Land der Pendler und des privaten Individualverkehrs. Hinter dieser Tatsache verbergen sich tiefsitzende soziale Gegebenheiten. Zu nennen sind hier die lokale Verwurzelung der Bevölkerung auf der einen Seite und das individuelle Bedürfnis nach Privatheit, Unabhängigkeit und Autonomie in der Gestaltung der Wegezeiten auf der anderen. Eine nachhaltige Verkehrspolitik steht daher vor der schwierigen Aufgabe, gewohnheitsmäßig verankerte und in der täglichen Praxis bewährte Mobilitätsmuster aufzubrechen, ohne dabei offenen Widerstand auszulösen. Starke umweltpolitische Instrumente, wie Regulierungen, bergen erhebliches gesellschaftliches Sprengpotenzial. Sie sollten daher mit Maßnahmen kombiniert werden, welche die Akzeptanz in der Bevölkerung für neue Modi nachhaltiger Mobilität steigern und gleichzeitig die Einübung neuer Mobilitätsmuster vereinfachen.

Projektansatz & Vorgehensweise

Die Herausforderung alternative Mobilitätskonzepte und deren Akzeptanz zu erforschen und in die tägliche Praxis zu bringen, teilt sich in drei wesentliche Ziele auf, welche durch das Projekt verfolgt werden.

- (1) Auf der Basis von Choice-Daten soll das Reframing von nachhaltigen Mobilitätskonzepten untersucht werden. Dabei werden milieuspezifische Aspekte erforscht, um auf dieser Basis entsprechende später politische Maßnahmen umsetzen zu können.
- (2) Um das Verkehrsverhalten in der Praxis zu erforschen, werden digitale Informationstafeln entwickelt und in teilnehmenden Kommunen aufgestellt. Dies hat zum Ziel, digitale Innovationen und deren Einfluss in diesem Kontext zu testen.
- (3) Mit einer Spiele-App wird schließlich die Integration von Mobilitätsgewohnheiten in einen sozialen Kontext vorgenommen. Hier wird betrachtet, wie sich dies auf das Verhalten auswirkt.

Projektziele & zu erwartende Ergebnisse

Angestrebte Ergebnisse des Projekts beinhalten zum einen empirisch belastbare um-weltökonomische und soziologische Forschungsergebnisse, die in international anerkannten Fachzeitschriften publiziert werden sollen. Zum anderen entsteht aus den Proof-of-Konzept-Studien, die den Forschungsergebnissen unterliegen, ein über-tragbarer Baukasten, um im ländlichen Raum und in kleineren Kommunen nachhaltige Mobilitätsmodi zu etablieren. Dieser beinhaltet (1) eine Materialsammlung graphisch ansprechender milieuspezifisch adressierter Kommunikationsmittel zur Nutzung emissionsarmer Transportmittel, (2) ein übertragbares Konzept für eine digitale Mobilitätsplattform für den ländlichen Raum, bestehend aus einer Produktionsanleitung für eine Mobilitätstafel, einer Mobilitäts-App und einem Webauftritt sowie (3) ein digitales ‚Mixed Reality Game‘ zur spielerischen Einübung der Nutzung grüner Verkehrsmodi.

Fördermaßnahme

Nachhaltige urbane Mobilität

Projekttitel

Gamifizierung, Regulierung und umweltbezogene Nudges (GREEN) - Experimentelle und empirische Analysen zur Relevanz von politischen Regulierungsinstrumenten und verhaltensökonomischen Ansätzen für individuelle nachhaltige Mobilität (Förderkennzeichen: 01UV2083A)

Laufzeit

01.04.2021 – 31.03.2024

Projektkoordination

Universität Kassel
Dr. Anja Köbrich León
Dr. Janosch Schobin

Projektpartner

Deutsche Umweltstiftung e.V.

Ansprechpartner beim DLR Projektträger

Florian Strunk, Florian.Strunk@dlr.de

Herausgeber

Bundesministerium für Bildung und
Forschung

Redaktion und Gestaltung

DLR Projektträger
Umwelt und Nachhaltigkeit

Bildnachweis

Deutsche Umweltstiftung

Bonn 2021