



GREEN – Gamification, Regulations, and Environment Enhancing Nudges

MobilitätsZukunftsLabor 2050



Das Projekt GREEN möchte alternative Mobilitätskonzepte erforschen und in die tägliche Praxis bringen.

Ausgangssituation und Forschungsfragen

Der flächendeckenden Durchsetzung nachhaltiger Mobilität stehen – neben noch bestehenden technischen und organisatorischen Hürden – primär gesellschaftliche Hindernisse im Weg: Deutschland ist ein Land der Pendelnden und des privaten Individualverkehrs. Hinter dieser Tatsache verbergen sich tief verankerte 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 Seite. 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 Konfliktpotenzial. Sie sollten daher mit Maßnahmen kombiniert werden, die

die Akzeptanz in der Bevölkerung für neue Wege nachhaltiger Mobilität steigern und gleichzeitig das Einüben neuer Mobilitätsmuster vereinfachen.

Projektansatz und Vorgehen

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

1. Auf der Basis von Choice-Daten soll das Re-Framing von nachhaltigen Mobilitätskonzepten untersucht werden. Dabei erforscht GREEN milieuspezifische Aspekte, um auf dieser Basis später entsprechende 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 der Menschen auswirkt.

Projektziele und zu erwartende Ergebnisse

Angestrebte Ergebnisse des Projekts beinhalten zum einen neue empirisch belastbare umweltökonomische und soziologische Forschungsergebnisse. Zum anderen entsteht aus den Machbarkeitsstudien, die den Forschungsergebnissen unterliegen und die die Projektrealisierbarkeit untersuchen, ein übertragbarer Baukasten, um auch 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 sogenannter grüner Verkehrsmodi, die die Umwelt schonen und zu einer nachhaltigen Stadtentwicklung beitragen.

Fördermaßnahme

MobilitätsZukunftsLabor 2050

Projekttitel

GREEN – Gamifizierung, Regulierung und umweltbezogene Nudges - Experimentelle und empirische Analysen zur Relevanz von politischen Regulierungsinstrumenten und verhaltensökonomischen Ansätzen für individuelle nachhaltige Mobilität (Förderkennzeichen: 01UV2083)

Laufzeit

01.04.2021 – 31.03.2024

Projektkoordination

Universität Kassel
Dr. Anja Köbrich León
Dr. Janosch Schobin

Projektpartner

Deutsche Umweltstiftung e.V.

Weitere Informationen

<https://mobitafel.de/>

Kontakt im DLR Projektträger

Florian Strunk, florian.strunk@dlr.de

Herausgeber

Bundesministerium für Bildung und Forschung
Referat Nachhaltige Stadtentwicklung
53170 Bonn

Gestaltung

DLR Projektträger - Umwelt und Nachhaltigkeit

Bildnachweis

Deutsche Umweltstiftung

Stand

Februar 2023

bmbf.de