

Mobilität der Zukunft

Walk Your City

Forcierung des Fußgängerverkehrs in Städten anhand innovativer, verhaltensbasierter Interventionsformen

Ein Projekt finanziert im Rahmen der 9. Ausschreibung
des Programms **Mobilität der Zukunft**
[Personenmobilität]

Im Zuge des Forschungsvorhabens „Walk Your City“ wurde eine innovative, verhaltens- und anreizbasierte FußgängerInneninitiative mit Fokus auf die Nudging-Methode konzipiert, entwickelt und evaluiert. Ziel war es, mit spielerischen Ansätzen dem in den letzten Jahrzehnten in vielen Städten zu verzeichnendem Trend einer Stagnation oder sogar dem Rückgang von ausschließlichen Fußwegen entgegenzuwirken, um so eingefahrene Verhaltensmuster zu hinterfragen und aufzubrechen.

Einen zentralen Output stellten die Konzeption und Entwicklung eines Demonstrators in Form einer Begleit-App dar (vgl. Abbildung 1), welche u.a. im Zuge eines umfangreichen Feldtests erprobt wurde. Durch die einzigartige Kombination technologischer Besonderheiten (z.B. „Augmented-Reality“, Schrittzähler via MEMS Sensortechnologie), spielerischer Ansätze (z.B. „Transmedia Storytelling“), verhaltenstheoretischer Konzepte (z.B. „Transtheoretisches Modell“, „Nudging“) und kreativer Veranstaltungen an belebten Orten, wurden TeilnehmerInnen motiviert, die Stadt mit allen Sinnen zu erforschen und zu erleben. Hierzu wurden die zahlreichen Vorteile, z.B. hinsichtlich positiver verkehrlicher, gesundheitlicher und ökologischer Effekte mittels unterschiedlicher Nudges spielerisch in virtueller (via App Time2Walk) als auch realer Welt (via Offline-Kampagne) vermittelt. Neben der App gab es zusätzlich eine analoge Karte vom Spielgebiet, in der alle Veranstaltungsorte markiert und Empfehlungen für besonders attraktive Spazierwege entnommen werden konnten. Dadurch wurde das Projekt auch weniger technikaffinen Menschen



Abbildung 1:
Startbildschirm der App
"Time2Walk"

Mobilität der Zukunft

zugänglich. Zufußgehen sollte als eine echte und qualitätsvolle Alternative auf kurzen Strecken (<3km) und als erste Wahl bei sehr kurzen Strecken (<1km) angesehen werden und letztlich im gewohnheitsmäßigen Verhalten verankert werden.

Das innovative FußgängerInnenkonzept wurde in Fokusgruppen und internen Tests unter Einbezug potenzieller NutzerInnen (=User Centered Design) iterativ konzipiert und entwickelt. Die grundlegende Spielmechanik, technologische Funktionalität bzw. die Usability wurden basierend auf den Rückmeldungen potenzieller SpielerInnen analysiert und optimiert. Die Evaluierung erfolgte auf Basis eines umfangreichen Methodenrepertoires, wobei die vielfältigen Einzelergebnisse in einer Synthese zusammengefasst wurden. Auf dieser Grundlage fußen Handlungsempfehlungen u.a. zur Weiterentwicklung und Verbreitung des Gesamtkonzepts.

Der mehrwöchige in Graz realisierte Pilottest liefert praxisnahe Erkenntnisse über Akzeptanz, Funktionalität, Usability und Wirkung des anreiz- und verhaltensbasierten Forschungsansatzes. Im Verlauf des Feldtests wurden etablierte Verhaltensmuster (z. B. regelmäßige Autofahrten) teilweise umgekehrt, während die Einstellungen zur klimafreundlichen Mobilität nachweislich gestärkt wurden. Dies bedeutet, dass die TeilnehmerInnen jetzt mehr darauf achten Wege zu Fuß zurückzulegen und sich zudem weiterhin informieren möchten, wie sie sich generell in ihrem Alltag klimafreundlicher fortbewegen können. Darüber hinaus haben die TeilnehmerInnen nach Feldtestende ein besseres Verständnis für die positiven Auswirkungen des Gehens auf ihre persönliche Gesundheit. Bei Betrachtung der individuellen Ebene konnte nach Feldtestende ein positiver Trend beobachtet werden. Beispielsweise stieg die durchschnittlich tägliche Gehdauer von 54 Minuten vor Feldtest auf 68 Minuten während Feldtest, also einer Steigerung von 26% pro Tag und Person. Bei Betrachtung der Veränderung des Modal Splits wurde während des Feldtests weniger häufig Autos auf kurzen Strecken unter 5 km genutzt, während gleichzeitig der Anteil des Fußgängerverkehrs deutlich erhöht wurde. Insgesamt wurde das Urban App Game „Time2Walk“ von der Mehrheit der FeldtestteilnehmerInnen (sehr) positiv bewertet und das Spielen bereitete 86% der TeilnehmerInnen Spaß.

Die oben exemplarisch angeführten empirischen Ergebnisse untermauern, dass theoriegeleitete Ansätze bzw. die darauf fußenden Interventionsformen sowie Offline-Kampagnen für eine gezielt beeinflussbare Bewusstseins- und Verhaltensänderung geeignet

Mobilität der Zukunft

sind. Besonders wertvoll erscheint der Ansatz Walk Your City, wenn es darum geht, die oft komplexen Wirkungszusammenhänge und vielzähligen positiven Effekte von Zufußgehen spielerisch und verständlich einer breiten Masse zu vermitteln, indem Fußgeherfahrten sinnlich erlebbar werden (vgl. Abb. 2 und Abb. 3).



Abbildung 2: Fröhliche Silly Walk Parade



Abbildung 3: Anregender gemeinsamer Spaziergang zum Thalersee

Kontaktdaten:

verkehrplanung GmbH (Projektleitung)
Erdbergstraße 34/Haus 1
A-8010 Wien



Donau-Universität Krems
Zentrum für angewandte Spieleforschung
Dr. Karl-Dorrek Straße 30
3500 Krems



MANAGERIE e.U.
Mariahilfer Str. 30
8020 Graz



Universität Graz
Institut für Sportwissenschaft
Universitätsplatz 3
8010 Graz



ovos media GmbH
Schottenfeldgasse 60/ 36-38
1070 Wien



Anhang:

Formale Vorgaben:

Einrichtung der Seite	Abstand in cm
Oben:	3,5
Unten:	3
Links:	3
Rechts:	2,5

Formatvorlage	Schriftart	Schriftgröße
Überschriften	Arial, fett	13pt
Standardtext	Arial, 1,5-zeilig, Blocksatz	11pt
Fußnotenzeichen	Arial, hochgestellt	10pt
Fußnotentext	Arial	10pt
Untertitel von Tabellen und Abbildungen	Arial, fett	10pt
Quelle von Tabellen und Abbildungen	Arial	8pt
Seitennummerierung	Arial, zentriert, Seitenende	10pt