

## BewusstMobil

### Bewusstseinsbildende Mobilitätssoftware für Kinder und Jugendliche

Ein Projekt finanziert im Rahmen der 4. Ausschreibung der Programmlinie ways2go]des Forschungs- und Technologieprogramms iv2splus

Der Ausgangspunkt des Projekts BewusstMobil bestand in der Annahme, dass das menschliche Mobilitätsverhalten schon im Kindes- und Jugendalter durch Sozialisationsprozesse habitualisiert wird und als meist unbewusste Disposition im Erwachsenenalter kaum veränderbar ist. Ziel von BewusstMobil war es daher, mit Social Media und Serious Games altersadäquat nachhaltiges Mobilitätsverhalten zu fördern, Wissen über nachhaltige Mobilität zu vermitteln und die Fähigkeit zur Reflexion des eigenen Mobilitätsverhaltens anzuregen. Zu diesem Zweck haben die KooperationspartnerInnen von BewusstMobil mit ihren jeweiligen Kompetenzen die Programmierung und Testung einer mobilen BeMo-Applikation intensiv begleitet und umgesetzt.

Das Team von Wortspiele erstellte dabei einen Anforderungskatalog für Kinder und Jugendliche, bei der die Lebens- bzw. Medienwelt(en) und Aktionsräume von Kindern und Jugendlichen sowie ihr „medialer Habitus“ eingehend berücksichtigt wurden, um eine altersadäquate Themenmatrix zu erstellen, mit der Empfehlungen für geeignete Spielarten in den Projektverlauf einfließen konnten. Seitens der Universität für Bodenkultur (Institut für Verkehrswesen) wurden parallel zu dieser Expertise Spielregeln zur Bewertung nachhaltiger Mobilität erstellt, um zu garantieren, dass aus verkehrswissenschaftlicher Perspektive hinsichtlich der BeMo-Applikation „nachhaltige und gesunde Mobilität“ gesichert werden konnte. Dabei wurde diesbezügliche Forschungsliteratur eingehend berücksichtigt, um anhand eines Bewertungssystems die Bewusstseinsbildung der (in den Tests) beteiligten Jugendlichen positiv zu beeinflussen.

Die wirtschaftlichen Aspekte des Projekts wurden von netwiss betreut und kontrolliert. Dabei wurden die relevanten Kostenarten genauso berücksichtigt und berechnet wie die durch das Spiel potenziell erzielbaren Preise und Cash-Flows. Dabei wurde auch herausgearbeitet, mit welchen Quellen die BeMo-Applikation finanziert werden könnte, um das Spiel langfristig rentabel zu halten. Die eigentliche Programmierung der BeMo-Applikation wurde von IT-experience geleistet. Dabei ging es in einem ersten Schritt um die Sondierung der notwendigen technischen Grundlagen der Programmierung und Realisierung eines Prototypen, der in der Folge auch implementiert wurde. Dabei konnte das Projekt BewusstMobil vor allem im Bereich des Wegetrackings auf vorhandenen Datensammlungen aufbauen und (durch Programmierung und Testung des Prototypen) neue Erkenntnisse hinsichtlich der bewussten und nachhaltigen Mobilität gewinnen.

Das eigentliche Game Design wurde vom Team der FH ST. Pölten erstellt und nach der Implementierung des Prototypen an drei niederösterreichischen Schulen eingehend getestet. Dabei wurde die Nutzung des Spiels seitens der Jugendlichen stark von den in Aussicht gestellten Preisen bestimmt, wobei auch der Spaßfaktor eine eminente Rolle spielte. Das Projekt BewusstMobil wurde kontinuierlich seitens der Universität Wien (Institut für Bildungswissenschaft) medienpädagogisch begleitet und in der Testphase empirisch ausgewertet. Zu diesem Zweck wurden zwei Fragebögen erstellt, die am Beginn und am Ende der Tests an die SchülerInnen verteilt wurden. Insgesamt wurden so 57 Personen hinsichtlich ihrer bewussten Mobilität befragt, wobei u. a. wissenschaftliche Aussagen über die Dauer des Schulwegs, die Verkehrsmittelwahl oder die Relevanz bewusster Mobilität in einer modernen Gesellschaft getroffen werden konnten. Dabei konnte schon in der Testphase eine deutliche Verhaltensänderung der SchülerInnen festgestellt werden.

Trotz dem erst prototypischen Entwicklungsstand gaben 80% der Jugendlichen an, sie würden die BewusstMobil-Applikation downloaden und nutzen, was klar zeigt, dass die Idee und die Applikation an sich sehr gut bei der Zielgruppe ankommt.

## Kontaktdaten:

netwiss  
Hohe Warte 46, 1190 Wien  
[www.netwiss.at](http://www.netwiss.at)

Universität für Bodenkultur, Institut für Verkehrswesen  
Peter-Jordanstrasse 82/DG, 1190 Wien  
<http://www.rali.boku.ac.at/verkehr/>

Fachhochschule St. Pölten ForschungsGmbH  
Matthias Corvinus-Straße 15, 3100 St. Pölten  
[www.fhstp.ac.at](http://www.fhstp.ac.at)

Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft  
Universitätsring 1, 1010 Wien  
<http://bildungswissenschaft.univie.ac.at/>

IT-eXperience  
Prinz Eugen Straße 18/2/DG, 1040 Wien  
<http://www.it-experience.at>

Wortspiele  
F. Pichlergasse 20, 2500 Baden  
<http://www.wortspiele.at/>

ÖBB Personenverkehr Aktiengesellschaft  
Wagramer Straße 17-19, 1220 Wien  
[www.oebb.at](http://www.oebb.at)

