

Exposé

Das Unterstützen eines nachhaltigeren Lebensstils mit Hilfe einer
mobilen Applikation

Bastian Schmalbach

“Name des Betreuers”

Inhaltsverzeichnis

1.Problemfeld & Kontext	3
2.Ziel	3
3.Lösungsansatz	4
4.Motivation	4
5.Risiken	5
6.Chancen	5
7.Arbeitsergebnis	5
8.Quellen	6

1. Problemfeld & Kontext

Für das Führen eines nachhaltigen Lebens ist die Beschaffung von Informationen ein wichtiger Aspekt. Dies ist mit viel Zeitaufwand über viele verschiedene Foren und E-Mail- Abonnements zu erledigen. Da nur circa 17% der Deutschen über 14 Jahren von 2015 bis 2018 angaben, dass sie täglich ihre Mails abrufen¹ ist die Informationsbeschaffung über diesen Weg nicht sehr effektiv. Diesen Aufwand machen sich Menschen, die sich für die eigene Gesundheit sowie die Gesundheit des Planeten interessieren. Auch für Belesene in diesem Bereich ist die Beschaffung neuer und relevanter Informationen nicht leicht. Experten geben Bücher heraus, in welchen sich das neue Wissen zwischen dem schon vorhandenen versteckt. Dadurch wird viel Zeit mit lesen verbracht und wenig neues Wissen aufgenommen. Dazu sind die Informationen in E-Mail-Verteilern, auf den Webseiten und in den Büchern nicht individuell auf den Konsumenten zugeschnitten, sondern sehr allgemein gehalten. Von diesem Meer an Informationen fühlen sich Viele überfordert und nicht motiviert². Um die Menschen zum nachhaltigen Handeln zu bringen, müssen die Anregungen gut zugeschnitten und komprimiert geliefert werden, sodass die Nutzer mit dem kleinstmöglichen Zeitaufwand den größtmöglichen Nutzen ziehen können.

Aus dem dann erlangten Wissen folgt nicht zwangsläufig auch nachhaltiges Handeln. Menschen belügen sich ständig selbst und verhalten sich nicht nach dem eigentlich vorliegenden Kenntnisstand³. Sie möchten ihr Leben aus Gründen der Bequemlichkeit nicht einschränken, handeln unehrlich zu sich selbst, obwohl sie sich über Sinn, Zweck und Folgen dieses bewusst sind.

2. Ziel

Das Ziel dieses Projektes ist es, die Beschaffung von Informationen zu einem nachhaltigen Leben mit einer App zu vereinfachen und die Menschen zu diesem zu führen. Die aktiv und noch passiv interessierten Menschen über einen E-Mail-Newsletter zu erreichen ist wie oben beschrieben ineffizient. Im Jahr 2018 hingegen gaben bei einer Studie 74% der Befragten an, dass sie ihr Smartphone mindestens täglich nutzen⁴. Die Gesellschaft über eine mobile Anwendung anzusprechen ist erfolgversprechender.

Menschen, die Interesse haben ihr Handeln zu verändern, sollen von diesem System unterstützt werden. Sie können ihren persönlichen Teil zum Klimaschutz beitragen. Dazu ist es erwiesen dass ein nachhaltiger Lebensstil die Menschen glücklicher macht⁵.

Durch diese Arbeit kann vielen Menschen das Verlangen nach einem nachhaltigeren Leben erfüllt und der Prozess erleichtert werden. Ermöglicht werden soll dies indem Informationen aus Foren und Studien gesammelt werden und auf den Nutzer zugeschnitten ausgegeben werden. Dafür qualifizierte Nutzer können eigene Tipps einsenden, welche wiederum nach der Validierung an alle Nutzer gesendet werden. Die Menschen sollen vom Wissen zum Handeln gebracht werden. Dies funktioniert

besser wenn man die Probleme in kleinere zerteilt und den weg mit kleinen Schritten beginnt.

Die Konsumenten aller Medien werden ständig von diesen beeinflusst, manipuliert und zu Entscheidungen geleitet. Diese Methoden und Funktionen werden erforscht, dokumentiert und in diesem Projekt für einen guten Zweck genutzt. Bei den Lesern soll dieses Bewusstsein für ein selbstbestimmtes Leben geschaffen oder verstärkt werden.

3. Lösungsansatz

Das Verständnis der Handlungsmotivation der Menschen muss erarbeitet und verstanden werden um dieses manipulieren zu können. Diese Erkenntnisse werden dann in einer mobilen Applikation mit verschiedenen Funktionen umgesetzt. Mobile Anwendungen sind ein dauerhafter Begleiter in unserem

Alltag, weswegen diese viele Handlungen einfach beeinflussen können.

Die Komplexität dabei ist, die Informationen und Handlungsvorschläge für den Nutzer genau zuzuschneiden, dass dieser nicht mit für ihn unwichtigen Informationen überlastet wird. Der Nutzer soll sich von dem System nicht gestört, sondern dazu hingezogen fühlen, dass er wieder zu diesem zurückkehrt.

Der Nutzer soll durch Funktionen der App langsam dazu gebracht werden den gewollten Prozess, ein nachhaltigeres Leben einzuschlagen. Dabei können Standardeinstellungen der App den Nutzer schon unterbewusst beeinflussen⁵.

4. Motivation

Die Nutzer digitalen Medien werden durch diese beeinflusst und zu Entscheidungen geleitet. Da dies nicht offensichtlich sondern beabsichtigt unterbewusst geschehen soll, fällt es nicht vielen Nutzern auf⁶. Diese Methoden aufzuzeigen, das Wissen über diese zu vermitteln und die Entscheidungsmacht der Leser zu stärken, ist ein Ziel.

Zudem ist das Thema Nachhaltigkeit gefragter und wichtiger denn je⁷. Die Veränderung der Lebensstile ist wichtig, um den Klimawandel abzuschwächen bevor es zu spät ist. Diese Aktualität und Wichtigkeit dieses Themas ist eine Motivation für diese Arbeit.

Eine App, welche auf den Nutzer zugeschnittene Vorschläge und Anregungen liefert, spart diesem Zeit bei der Recherche und erleichtert diese.

Der Lernprozess der Entwicklung einer mobilen Applikation, von der die Nutzer täglich Gebrauch machen und profitieren, ist ebenfalls eine Motivation.

5. Risiken

Ein Risiko des Projektes ist es, den Arbeitsaufwand dieses Moduls zu verfehlen und die Komplexität einer solchen Aufgabe zu unterschätzen. Mit einem genauen Projektplan wird dies minimiert.

Ein weiteres Risiko besteht darin, dass das System nicht den erwünschten Effekt bei den Nutzern hat und fehlschlägt. Die Nutzer können durch die Anregungen nicht erfolgreich zu dem nachhaltigen Handeln geleitet werden, sie fühlen sich bedrängt, über- oder unterfordert und geben auf.

Schwierig ist es auch, dem Nutzer mit den Handlungsvorschlägen kein zu schlechtes Gewissen zu geben, ebenso wie das Gefühl ertappt worden zu sein. Dadurch würde das schlechte Gefühl dem Wunsch, das Handeln anzupassen, überwiegen.

6.Chancen

Interessierten und motivierten Menschen kann der Weg zu einem nachhaltigen Leben erleichtert werden. Auch weniger Interessierten, welche diese App auf die Empfehlung Anderer verwenden, wird der Einstieg in diese Domäne vereinfacht. Somit kann die Lebensqualität gesteigert und die Nachhaltigkeit unterstützt werden.

Eine weitere Chance ist es, den Lesern der Dokumentation die Methoden der Verhaltensbeeinflussung (engl. "Nudging") darzulegen und ein Bewusstsein dafür zu schaffen. Dies kann dazu führen, dass die Menschen Entscheidungen selbstbestimmter und reflektierter treffen.

7.Arbeitsergebnis

Das Ergebnis der Arbeit wird eine App sein, welche nachhaltiges Handeln fördert. Dazu werden die gesammelten Erkenntnisse und der Arbeitsprozess in einem Text dokumentiert.

8. Quellen

[1]: Statista

Frequenz der E-Mail Nutzung der Deutschen 2015-2018

<https://www.statista.com/statistics/441526/sending-receiving-e-mails-internet-usage-germany/>

(Stand: 23.03.2020)

[2]: Patrick Sullivan

Information Overload

https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1300/J122v25n01_08

(Stand: 27.03.2020)

[3]: Kathi Beier

Selbsttäuschung

<https://books.google.de/books?id=kWBf1AP7LlcC>

(Stand: 26.03.2020)

[4]: Statista

Online Nutzung nach Gerät in Deutschland 2011-2018

<https://www.statista.com/statistics/448451/survey-online-usage-device-type-germany/>

(Stand: 25.03.2020)

[5]: Scott Cloutier, Lincoln Larson, Jenna Jambeck

Menschliches Wohlbefinden im Zusammenhang mit nachhaltigem Stadtleben

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10668-013-9499-0>

(Stand: 26.03.2020)

[6]: Markus Weinmann, Christoph Schneider, Jan Vom Brocke

Digital Nudging

https://www.researchgate.net/publication/308880355_Digital_Nudging

(Stand: 19.03.2020)

[7]: Google Trends

Entwicklung des Suchbegriffs Nachhaltigkeit

<https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=Sustainability>

(Stand: 20.03.2020)