

Spielend Energie sparen

Der Kreis Lippe ist eine Testregion in einem europäischen Projekt. 28 Lipper probieren fünf Monate lang eine neu entwickelte App aus.

Kreis Lippe (sew). Im Klimaschutz, da geht was, wenn man die eigenen Energie- und Wasserverbräuche im Blick behält. Das könnte künftig spielerisch laufen. Im Kreis Lippe testen 28 Haushalte eine neue App. Auch die LZ ist dabei, die Redakteure Till Brand und Astrid Sewing begleiten das Horizon-2020-Projekt „FEEDBACK“.

Der Kreis Lippe ist eine von drei Testregionen in Europa. Für die Erprobung des spielerischen Ansatzes wurden unterschiedliche Testkulissen ausgewählt: In Barcelona wird „FEEDBACK“ in mediterranem Klima in öffentlichen Gebäuden getestet, in Porto wird es für Bürogebäude in einem ozeanischen Klima überprüft und im Kreis Lippe anhand von Privathaushalten in einem kontinentalen Klima.

Jeder Haushalt hat ein Smartmeter bekommen, es folgen Sensoren, die Daten zum Raumklima liefern. Die Lichtintensität, der CO₂-Gehalt, die Luftfeuchtigkeit und die Temperatur werden über-

wacht. Die Daten fließen in die Spieleplattform ein. Die ECOplay-App soll auf lange Sicht dazu führen, dass Verhalten zu verändern. Seit Montag ist die App im Test, los geht es mit einem Video über Mister C und seinen Zwillingbruder Claude, die sehr unterschiedlich mit dem Klimaschutz umgehen. Wenn Claude eine halbe Stunde badet, erklärt eine Stimme, wie viel Wasser er verbraucht und was man beim Duschen einsparen kann, wenn man es macht wie Mister C.

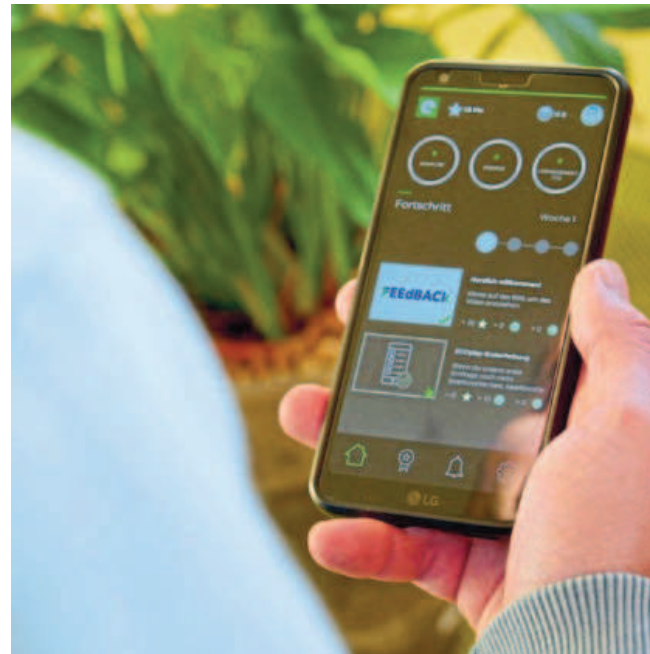
Ganz ruckelfrei ist der Start nicht, aber die App-Entwickler bessern sehr schnell nach, und es ist schließlich eine Pilotprojekt. Mit einer interaktiven und benutzerfreundlichen Oberfläche zielen die Entwickler auf einen spielerischen Ansatz ab. „Selbst kleine Änderungen bei den täglichen Gewohnheiten können in Summe zu erheblichen Energie- und Geldeinsparungen führen“, zeigt Matthias Ansbach, „FEEDBACK“-Projektmitarbeiter von der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen, auf.

Und weil man sich mehr anstrengt, wenn es etwas zu gewinnen gibt, gibt es einen Wettbewerb zwischen den Teilnehmern. Es gibt Punkte, Abzeichen, Münzen, wenn die Quiz-

fragen richtig beantwortet oder Rechercheaufgaben schnell gelöst werden. Jede Woche soll es neue Aufgaben geben. Kurze, witzige Videos stellen den Alltag von Claude und Mister C

vor. Es gibt kein Richtig oder Falsch, keinen erhobenen Zeigefinger – aber sehr viele Anregungen, was man besser machen könnte. „Ziel ist, dass sich die Teilnehmer mit ihren Verhaltensweisen auseinandersetzen“, erläutert Thekla Merfort vom Kreis Lippe, „FEEDBACK“-Projektmanagerin.

Das Projekt ist im November 2017 gestartet. Seitdem haben die Projektpartner die ECOplay-App entwickelt und die technischen Voraussetzungen in den 28 Haushalten geschaffen. Parallel wurden die Teilnehmer in mehreren Treffen über das Projekt und den Stand informiert. Matthias Ansbach schaute sich bei den Teilnehmern vorab zu Hause um, erfasste einige allgemeine Daten und gab Tipps fürs Energiesparen. Johannes Mönikes freut sich bereits darauf, im Energiespar-Wettbewerb zu punkten: „Mit Hilfe der Sensorik und der Spiele können wir nun leicht Fehler erkennen, die wir im Alltag machen und lernen mit ECOplay dabei auch, diese zu vermeiden.“



Mit Hilfe der App „ECOplay“ soll das Energiesparen in Fleisch und Blut übergehen. Fünf Monate lang wird sie in 28 Haushalten in Lippe und europaweit getestet.

FOTO: KREIS LIPPE

Das Projekt

Das EU-Forschungsprojekt „FEEDBACK“ (Fostering Energy Efficiency and Behavioural Change through ICT) läuft 20 Wochen. Das Spiel wurde von John Dale und Niall Casbelli entwickelt. Dale vertritt die Firma Lime Tool mit Sitz in Cambridge und hat Erfahrungen in der Filmbranche, unter anderem hat er für die BBC gearbeitet. „Wir wollen herausfinden, ob man mit einer App Menschen spielerisch dazu bringen kann, bewusster mit Energie umzugehen“, sagt Dale. Während der Projektphase werden die Daten aus den Haushalten und von den anderen Teilnehmern in Europa zentral gesammelt. Im Anschluss wird ausgewertet, ob und wie viel Energie eingespart wurde. (sew)