

# Digital Nudging und Gamification zur Förderung von energieeffizientem Verhalten der Verbraucher

## Motivation

- Umweltzerstörung und Klimawandel sind zu zwei der größten Herausforderungen unserer Zeit geworden. Digitale Technologien werden aufgrund ihres Einflusses und Allgegenwart in allen Bereichen unseres Lebens als eine wichtige Waffe zur Bewältigung dieser Herausforderungen angesehen.
- Der **Energieverbrauch zu Hause** spielt dabei eine große Rolle. Es existieren bereits digitale Technologien, die den Energieverbrauch reduzieren oder die Nutzung erneuerbarer Energien ermöglichen. Die Existenz dieser Technologien ist allerdings nicht ausreichend, um den **Energieverbrauch zu Hause positiv zu beeinflussen**, das Nutzungsverhalten des Verbrauchers spielt dabei eine ebenso wichtige Rolle.
- Für die Verbraucherseite ist es dabei schwierig die Auswirkungen ihres **Nutzungsverhalten auf den Energieverbrauch** zu verstehen und abzuschätzen.
- Digitale Technologien können dabei helfen **energieeffizientes Verhalten zu fördern**, indem Kunden bewusst oder unbewusst durch Anreizmechanismen, wie z.B. Digital Nudging oder Gamification Elementen, beeinflusst werden



## Forschungsfrage

- Können Digital Nudging oder Gamification Elemente dem Verbraucher dabei helfen, sich energieeffizienter zu verhalten?

## Ansprechpartnerinnen



Michelle Berger



Linda Wolf

## Vorgehen / Literatur

- **Literaturüberblick über bestehende Nudging- oder Gamification-Studien, um Verbraucher zu einem energieeffizienten Nutzungsverhalten zu beeinflussen, beispielhafte Einstiegsliteratur:**
  - Lehner, M., Mont, O., Heiskanen, E. (2016) "Nudging - A Promising Tool for Sustainable Consumption Behaviour?"
  - Guillen, G., Hamari, J., Quist, J. (2021) „Gamification of Sustainable Consumption: A Systematic Literature Review“
- **Konzeption/Implementierung von Nudging- oder Gamification-Elementen mit Hilfe eines Online Experiments oder einer Umfrage, beispielhafte Literatur:**
  - Berger, M., Nüske, N., Müller, C. (2020) „Digital Nudging in Online Grocery Stores - Towards Ecologically Sustainable Nutrition“
  - Berger, M. and Jung, C. (2021) „Gamification in Nutrition Apps : Users' Gamification Element Preferences : A Best-Worst-Scaling Approach“