Stadtflucht

Frankfurt







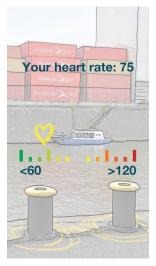
Serious Game motiviert zu mehr Bewegung im Alltag

Der Prototyp Stadtflucht wurde für den Frankfurter Osten entwickelt. Das Gebiet entwickelt sich derzeit sehr dynamisch, hin zu einer attraktiven Mischung aus Wohn-, Kultur-, Service- und Freiraumflächen direkt am Main, mit dem Zuzug von Arbeitsplätzen durch das neue Headquarter der Europäischen Zentralbank (EZB).

Angeleitet durch das Smartphone, bewegen sich die Teilnehmer auf einer Route entlang der Wasserflächen und belebten Innenhöfe zwischen Hanauer Landstraße und dem Frankfurter Osthafen. In Stadtflucht, wird eine Laderampe zu einem Parkour für einen Eierlauf mit dem Smartphone, zu dem die Teilnehmer gegeneinander oder gegen ihr Alter Ego antreten. An anderer Stelle thematisiert Stadtflucht Entspannungstechniken und deren Wirkung an verschiedenen Orten. Die Applikation errechnet und visualisiert die Ergebnisse (u.a. Puls) auf dem Screen, und macht dem Spieler so positive Effekte unmittelbar sichtbar. Die Nutzung von Smartphones erlaubt die Analyse einer Reihe von Daten, wie Bewegungsrouten, und Aufenthaltsdauer an den Stationen, die zusammen mit einer qualitativen

Befragung zur Wahrnehmung der Teilnehmer untersucht werden. Ziel ist es dabei den Effekt der Benutzung von Serious Games auf Bewegung, Entspannung und Stadtwahrnehmung der Teilnehmer zu überprüfen und weiterzuentwickeln.

Herzlichen Dank gilt dem Atelierund Ausstellungshaus ATELIER-FRANKFURT, der Kinderschauspielschule TASK, Ralph Haerth von eastside Frankfurt, sowie dem Künstlerhaus Mousonturm Frankfurt für die Unterstützung der Studie im September 2014.





D



G

Urbane Grün- und Erholungsräume fördern körperliche Bewegung, soziale Interaktion, Stressbewältigung und seelisches Wohlbefinden. Im Arbeitskontext helfen aktive Pausen die Kommunikation zwischen Arbeitnehmern zu fördern, Stress abzubauen und damit Lebensqualität und Leistungsfä-

higkeit zu steigern. Eine wichtige Herausforderung für die Planung besteht darin gesundheitsfördernde Freiräume und Angebote zu entwickeln und besser zugänglich zu machen. Die Forschungsgruppe Urban Health Games entwickelt Analyse-Methoden um die bewegungsfördernden Potentiale von

Lern- und Arbeitsumgebungen zu untersuchen. Darauf aufbauend entwickelt sie spielerische Interventionen und Serious Games, welche zu Bewegung motivieren sollen und die Wahrnehmung und Identifikation mit ausgewählten Orten sensibilisieren.

A, C, D, F

Screens der Android App

B. E

Teilnehmer entspannen sich am Hafenbecken

G

Teilnehmer werden aktiv

Kontakt

TU Darmstadt Fachbereich Architektur

Forschungsgruppe Urban Health Games

Prof. Dr.-Ing. Martin Knöll Telefon +49 (0) 6151 16-76060 knoell@stadt.tu-darmstadt.de