

Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

Geoinformationstag HSR/UNIGIS-Tag Schweiz 2018

Do. 18. Oktober 2018, HSR Rapperswil

Stefan Keller

Inhalt und Ziele (20 min.)

Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

1. Einleitung
2. Beispiele
3. Prinzipien der Gamification
4. Gute und schlechte Praktiken
5. Welche Fragen haben Sie?

Ziele: Gute und weniger gute Praktiken aufzuzeigen mit Fokus auf Behörden, Wissenschaft und Open Data

(Und: Sorry für die vielen Anglizismen...)

Begriffe

- Crowdsourcing (GIS):
 - „Auslagerung traditionell interner Teilaufgaben an eine Gruppe freiwilliger User, z. B. über das Internet“ (WP:DE), angelehnt an Outsourcing.
 - C. mit Open Data-Aspekt => Volunteered Geographic Information (VGI, Goodchild 2007)
- Bürgerbeteiligung
 - B. im Wissenschaftsumfeld: Bürgerwissenschaft / Citizen Science
- Im Fokus hier:
 - Betonung auf *freiwillig* (=Daten unter eigener Kontrolle)
 - Behörden, Wissenschaft und Open Data

Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

BEISPIEL PPGIS

PPGIS - Public Participation GIS

- Öffentl. partizipatives GIS: beschreibt ein GIS, an dem vor allem nicht-privilegierte Gruppen aktiv mitwirken können.“ (WP:DE)
- webbasiert, 1990er Jahre
- Beispiel by HSR: „Einsatz von PPGIS in Planungsprozessen mit Jugendlichen“ (AGIT 2012)



Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

BEISPIEL ZÜRI WIE NEU

Beispiel „Züri wie neu“

- 2013
- Online und App
- FixMyStreet
- www.zueriwienueu.ch

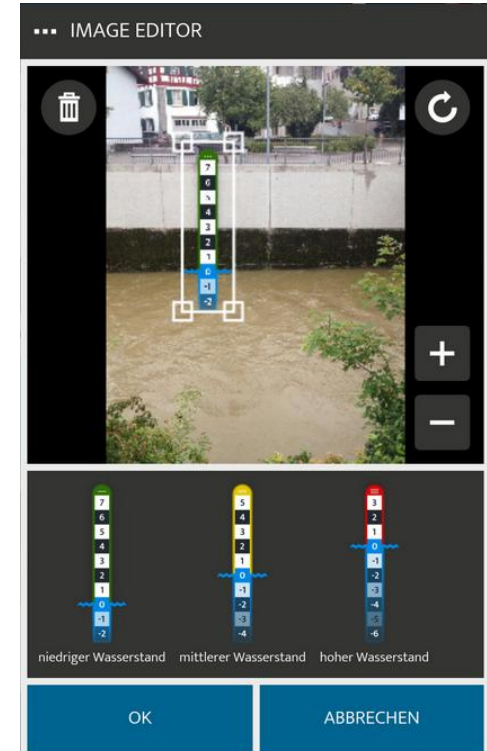
The screenshot shows the 'Melden Sie Schäden an der Infrastruktur von Zürich' (Report damages to the infrastructure of Zurich) page. At the top, there are navigation links: 'Eine Meldung erfassen' (highlighted in blue), 'Alle Meldungen', and 'Hilfe'. The main heading is 'Melden Sie Schäden an der Infrastruktur von Zürich'. Below this, there is a section for 'Ungefähre Adresse des Schadens:' (Approximate address of the damage) with examples 'z.B. 'Langstrasse' oder 'Basteiplatz'' and a text input field with a 'LOS' button. Below the input field, it says '... oder automatisch lokalisieren'. The page is divided into two columns. The left column is titled 'Erfassen Sie eine neue Meldung:' (Record a new report:) and contains a numbered list: 1. 'Ungefähre Adresse des Schadens', 2. 'Lokalisieren Sie den Schaden auf der Karte', and 3. 'Beschreiben Sie den Schaden'. The right column is titled 'Kürzlich erfasste Meldungen:' (Recently reported damages:) and lists three items, each with a title, date, and a small photo: 'Leuchte dunkel. Mast 76' (23:21, 11. Oktober 2018), 'Bitte weniger schilder, d' (15:05, Mittwoch), and 'Strassenanzeigetafel' (16:14, Dienstag). A fourth item is partially visible: 'An üblicher Stelle an der'.

Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

BEISPIEL CROWDWATER APP

Beispiel Crowdwater App

- Citizen Science-Projekt der UZH
- Mobile Apps, 2018
- Messen mit virtueller Messlatte und hochladen von Bildern
- www.crowdwater.ch



Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

BEISPIEL KORT APP UND STREETCOMPLETE

Beispiel Kort App + StreetComplete

- StreetComplete (2017)
- Kort Game (HSR 2013)
- Mobile Apps
- „Missionen“ zum Ergänzen von fehlenden Attributen (z.B. Namen von POI)
- <https://wiki.openstreetmap.org/wiki/StreetComplete>

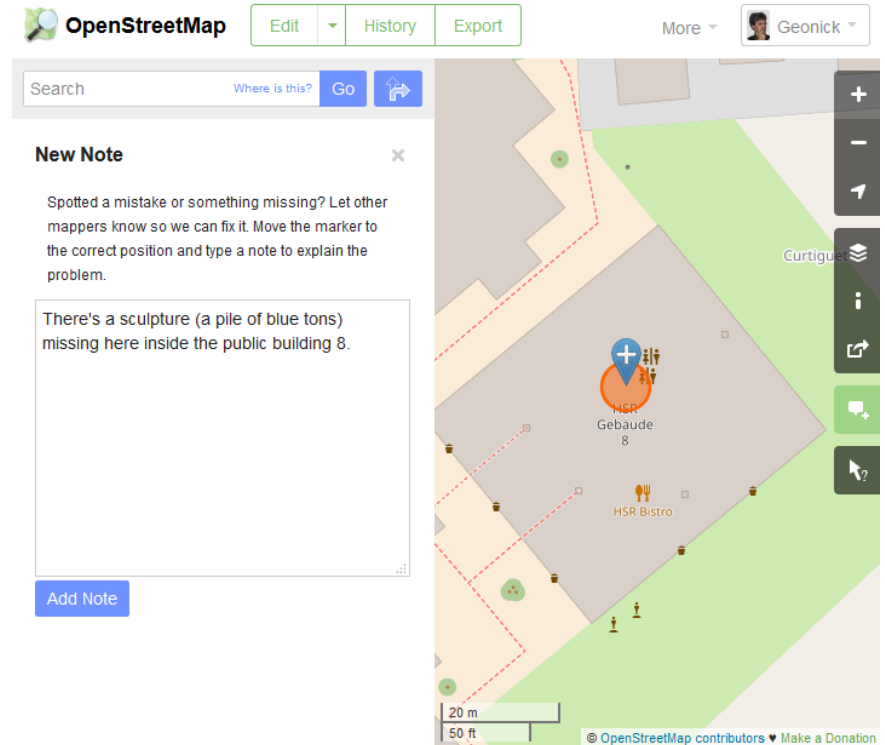


Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

BEISPIEL OPENSTREETMAP

Beispiel OpenStreetMap (OSM)

- VGI-Projekt, „das frei nutzbare Geodaten sammelt, strukturiert und für die Nutzung durch jedermann in einer Datenbank vorhält.“ (WP:DE)
- 2004, verschiedene Web- und Mobile Apps
- Jeder kann eine Notiz erfassen – auch anonym – oder direkt editieren (siehe Abbildung =>)
- www.openstreetmap.org



Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

BEISPIEL WAZE APP

Beispiel Waze App

- Navi App mit Staumelder
- Mobile App, 2013 von Google übernommen
- Teilen-/Sharing-Mechanismen (und Tracking)...
- www.waze.com



Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

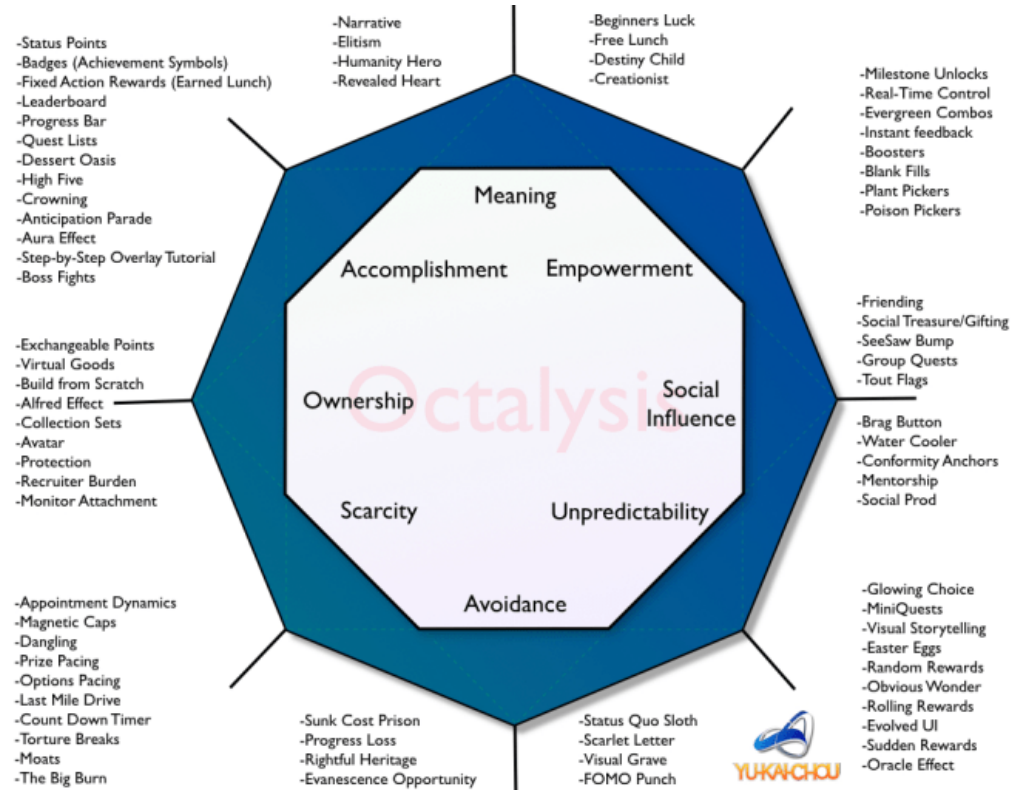
PRINZIPIEN DER GAMIFICATION

Prinzipien der Gamification

- Gamification: Übertragen von Spiel-Elementen und -Mechanismen auf fremden Kontext
- Bis 2010 Werbe- und Unterhaltungsbereich (Kundenbindung).
- Dann auch Fitness & Gesundheit, Online-Shopping, Ökologie & Nachhaltigkeit, eLearning.
- Und eben auch Geodaten-Erfassung
- GIS-spez. Quellen: ? (HSR-Masterarbeit Schmider 2018)

Octalysis

- A Framework for Actionable Gamification
- Yu-kai Chou (2004)
Fa. Octalysis



Game versus Work

	Game	Work
Tasks	repetitive, but fun	repetitive and dull
Feedback	constantly	once a year
Goals	clear	contradictory, vague
Path to Mastery	clear	unclear
Rules	clear, transparent	unclear, in-transparent
Information	right amount at the right time	too much and not enough
Failure	expected, spectacular, brag about it	forbidden, punished, don't talk about it
Status of Users	transparent, timely	hidden
Promotion	meritocracy	kiss-up-o-cracy
Collaboration	yes	yes
Speed/Risk	high	low
Autonomy	high	mid to low
Narrative	yes	only if you are lucky
Obstacles	on purpose	accidental

Tipps

- SW-Design
 - „Mobile und User First“ und Testing
 - „Release early and often“
 - YAGNI – „You ain't gonna need it“
- Gamification
 - Nicht nur Points, Badges und Leaderboards
 - Mix ist wichtig

Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

GUTE UND WENIGER GUTE...

„The god, the bad and the ugly“

- Schauen wir uns die Beispiele nochmals an...
- Gut:
 - Waze, StreetComplete / Kort
- Ugly:
 - Viele „offizielle“ oder „amtliche Apps
- The Bad:
 - Waze, Google Maps, Facebook, etc.
 - wegen (halb)freiwilligem User Tracking
 - „Convenience für Privacy“

Was heisst „Gemeinsam 4.0“?

- Der „Trump’sche Digitalisierungs-Challenge“:
 - US-Firmen besetzen Geschäftsfelder aus einer Position der Stärke (gemessen an Usern = Kunden = Bürger)
 - Sie sind „Gate-Keeper“
- Es gibt für „uns“ vier Optionen:
 1. Regulieren
 2. Besser machen
 3. Nischen besetzen
 4. Sich ihnen anschliessen

Praktiken des Crowdsourcings und der Bürgerbeteiligung

WELCHE FRAGEN HABEN SIE?