

Χρήση τεχνικών Gamification, σε συνδυασμό με γεωχωρικές πληροφορίες και δεδομένα από αισθητήρες, με στόχο την αύξηση της Παρακίνησης Εργαζομένων για την Εξουκονόμηση Ενέργειας σε Χώρους Εργασίας

Δημοσθένης Κωτσόπουλος

Υποψήφιος Διδάκτωρ, Εργαστήριο Ηλεκτρονικού Επιχειρείν (ELTRUN)
Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
dkotsopoulos@aueb.gr

Κλεοπάτρα Μπαρδάκη

Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια, Εργαστήριο Ηλεκτρονικού Επιχειρείν (ELTRUN)
Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
cleobar@aueb.gr

Σταύρος Λουνής

Υποψήφιος Διδάκτωρ, Εργαστήριο Ηλεκτρονικού Επιχειρείν (ELTRUN)
Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
slounis@aueb.gr

Κατερίνα Πραματάρη

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, Εργαστήριο Ηλεκτρονικού Επιχειρείν (ELTRUN)
Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
k.pramatari@aueb.gr

Περίληψη

Η εποχή μας χαρακτηρίζεται από σημαντικά τεχνολογικά επιτεύγματα, αλλά και δραματικές αλλαγές στο χώρο της εργασίας, ταυτόχρονα με ένα καταγεγραμμένο σημαντικό έλλειμμα παρακίνησης στο εργατικό δυναμικό. Παρά την επικρατούσα κοινωνική αντίληψη ότι ο σύγχρονος χώρος εργασίας αποτελεί ένα σημαντικά φιλικότερο περιβάλλον για τους εργαζομένους, σε σχέση με περασμένες δεκαετίες, στην πραγματικότητα οι εργαζόμενοι εξακολουθούν να αντιμετωπίζουν σημαντικό ψυχολογικό βάρος στην εργασία τους και εμφανίζουν στην πλειονότητά τους χαμηλά επίπεδα παρακίνησης. Το gamification (παιγνιοποίηση), ένα σχετικά νέο εργαλείο παρακίνησης, αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση ενάντια στους αυστηρούς εταιρικούς κανόνες και τις διαδικασίες που συνήθως καθορίζουν τη συμπεριφορά των εργαζομένων, το οποίο απευθύνεται κυρίως στην εσωτερική τους παρακίνηση. Ταυτόχρονα, από την απαρχή της Γής, περίπου 4,54 δισεκατομμύρια χρόνια πριν, κανένα έμβιο ον δεν έχει καταφέρει να επηρεάσει την εμφάνιση και το κλίμα του πλανήτη περισσότερο από το homo sapiens – το ανθρώπινο είδος – στα μόλις 250 χιλιάδες χρόνια της ύπαρξής του. Η επίπτωση της ύπαρξής μας στο περιβάλλον είναι τόσο σημαντική, ώστε να έχει πλέον μετατρέψει την αναστροφή της καταστροφικής μας δραστηριότητας σε επείγουσα ανάγκη. Προς αυτή την κατεύθυνση, η υπερκατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας είναι ένας από τους ευρέως αναγνωρισμένους παράγοντες που πρέπει να αντιμετωπιστούν, ώστε να μειώσουμε τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα (CO₂) και των αερίων του θερμοκηπίου. Παρόλα αυτά, και παρά την καταγεγραμμένη σημαντική συνεισφορά των επαγγελματιών κτιρίων στην κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας παγκοσμίως, περιορισμένη έρευνα έχει διεξαχθεί με θέμα τη μελέτη ενός από τους σημαντικούς παράγοντες που μπορούν να την περιορίσουν: Τη συμπεριφορά των εργαζομένων ως προς την κατανάλωση ενέργειας στο χώρο εργασίας τους. Μέσα από την έρευνά μας σκοπεύουμε να συνεισφέρουμε στην κάλυψη αυτού του ερευνητικού κενού, και έχουμε αναγνωρίσει το gamification, ως ένα εργαλείο το οποίο, σωστά σχεδιασμένο και υλοποιημένο, μπορεί να επηρεάσει τη συμπεριφορά των εργαζομένων ως προς την κατανάλωση ενέργειας στο χώρο εργασίας τους. Συγχρόνως, δυο «πανταχού παρόντες» τεχνολογικοί πυλώνες αναπτύσσονται και ολοένα κατακτούν χώρους εργασίας. Αφ' ενός οι γεωχωρικές τεχνολογίες, που έχουν οδηγήσει στη δημιουργία υπηρεσιών με βάση τη θέση του χρήστη, και αφ' ετέρου αισθητήρες όλων των ειδών, που καταγράφουν μεγάλο εύρος περιβαλλοντικών παραμέτρων. Μέσα από τα πειράματά μας σκοπεύουμε να διερευνήσουμε επιπλέον και την επίδραση του συνδυασμού

αυτών των εργαλείων με το gamification, στην παρακίνηση των εργαζομένων ως προς την εξοικονόμηση ηλεκτρικής ενέργειας στο χώρο εργασίας. Επιπροσθέτως, βασιζόμενοι στη βιβλιογραφία της θεωρίας των αξιών-πεποιθήσεων-ηθικής για τον περιβαλλοντισμό (Values-Beliefs-Norms theory of environmentalism), έχουμε σχεδιάσει και προτείνουμε ένα συμπεριφορικό μοντέλο, σχετικά με την εξοικονόμηση ενέργειας από εργαζομένους στο χώρο εργασίας τους, καθώς επίσης και ένα ερωτηματολόγιο μέσα από το οποίο σκοπεύουμε να το επικυρώσουμε, σε συνδυασμό με τη διεξαγωγή πειραμάτων σε χώρους εργασίας. Μέσα από τις υποθέσεις μας θεωρούμε πως δυο σημαντικές κατηγορίες παραμέτρων συνδέονται με τη συμπεριφορά των εργαζομένων ως προς την εξοικονόμηση ενέργειας στο χώρο εργασίας: Το προσωπικό προφίλ των εργαζομένων – το οποίο ταυτόχρονα επηρεάζει και το σχεδιασμό αλλά και την αποτελεσματικότητα των gamified εφαρμογών – και το επίπεδο της περιβαλλοντικής ευαισθησίας τους.

Λέξεις κλειδιά: Gamification, Παρακίνηση Εργαζομένων, Συμπεριφορά, Ηλεκτρική Ενέργεια, Γεωχωρικές Πληροφορίες, Αισθητήρες