

Gamification Präferenzen in unterschiedlichen Kontexten

Motivation

- Gamification Elemente finden Anwendung in unterschiedlichen Lebensbereichen, wie bspw. in Sport-Apps, Ernährungs-Apps oder Lern-Apps zur Förderung erfolgreicher Entwicklungen.
- Der Einsatz von Gamification kann das Engagement und die **Motivation** der Nutzer fördern und somit langfristig zu einem bspw. gesunden und nachhaltigen Verhalten beitragen.
- Der Effekt von Gamification Elementen ist allerdings stark von dem **Kontext abhängig** weshalb es notwendig ist, die Präferenzen der Nutzer in den jeweiligen Kontexten zu analysieren.
- Bisher wurden die Präferenzen insb. im Bereich der Ernährung, Sport und der Bildung untersucht, allerdings gibt es noch weitere vielversprechende Kontexte, in denen Gamification Elemente genutzt werden, allerdings die Präferenzen der Nutzer noch nicht untersucht wurde.
- Beispielhafte Kontexte: Reduzierung von Suchtverhalten (z. B. Zigaretten), Motivation der Arbeitnehmer, Stressreduzierung der Arbeitnehmer, Förderung von nachhaltigem Verhalten (Mobilität, Ernährung, Strom, etc.)

Forschungsfrage

Welche konkreten Gamification-Elemente bevorzugen Nutzer in einem ausgewählten Kontext?

Vorgehen / Literatur

- Literaturüberblick über Gamification Elemente im ausgewählten Kontext
- Beispielhafte Entwürfe von Gamification Elementen in dem ausgewählten Kontext
- Durchführung einer Umfrage mit Hilfe der Best-Worst-Scaling Methode
 - Schmidt-Kraepelin, M., S. Thiebes, S. Schöbel, A. Sunyaev (2019) "Users' Game Design Element Preferences in Health Behavior Change Support Systems for Physical Activity: A Best-Worst-Scaling Approach"



Quelle: <https://www.hubengage.com/wp-content/uploads/2017/02/employee-app-gamification.png>

Ansprechpartnerin



Michelle Berger