

Univ.-Prof. Dr.  
Jan Marco Leimeister

e leimeister@uni-kassel.de  
t (0561) 804-6068  
f (0561) 804-6067

Pfannkuchstraße 1  
34121 Kassel

21.04.2020

## Persuasive Informationssysteme im Privacy-Kontext

### Hintergrund:

Gamification und Nudging sind beides Ansätze bei der zielgerichteten Gestaltung von Informationssystemen. Gamification macht sich hierbei den Spieltrieb des Menschen (siehe „Homo Ludens“) zu Nutze, um das Verhalten von Nutzern mit sogenannten „Spiel Design Elementen“ zu beeinflussen und hat seinen Ursprung in der Welt der Videospiele. Nudging hingegen versucht mit kleinen Designmodifikationen (z.B. Informationen, Hinweise, Hervorhebungen) die Entscheidungsfindung von Nutzern zu beeinflussen. Dabei ist es wichtig, diese persuasiven Design Elemente auf die Nutzer und den Kontext abzustimmen.

Diese verwandten Methoden können unter dem Dachbegriff des Persuasive System Design zusammengefasst werden. Persuasive Informationssysteme können dazu verwendet werden, um das Verhalten und die Entscheidungsfindung von Nutzern zu beeinflussen. Ein potentieller Einsatzbereich sind Anwendungen im Privacy Kontext. Diese sind heutigen Zeitalter der Digitalisierung von besonderem Interesse für Gesellschaft und Wirtschaft.

### Mögliche Themen für BA/MA Arbeiten

- Stand der Forschung zum Einsatz von Nudging im Privacy Bereich – Herausforderungen und Lösungsansätze (nur BA)
- Strukturierter literaturbasierter Vergleich von Gamification und Nudging (BA/MA)
- Literaturbasierte Taxonomieentwicklung von Nudging Design Elementen (BA/MA)
- Analyse der Wirkung von Nudging Design Elementen auf Nutzertypen – Herleitung von Nudging-Nutzertypen (nur MA)

### Fragen und Bewerbungen an:

Dennis, Benner

Raum 1140, ITeG, Pfannkuchstraße 1, 34121 Kassel

XXXX/XXX-XXXX, benner@uni-kassel.de