



Thema:

Gamblification – How Reward Uncertainty Shapes Platforms and Their Users

1. Forschungsbereich

Gamblification, Gamification, Digital Nudging

2. Beschreibung und Zielsetzung der Arbeit

Gamblifizierung (d.h. Gestaltung unter Berücksichtigung von Belohnungsunsicherheit) ist ein digitales Phänomen, das zunehmend in der Praxis zu finden ist. Insgesamt bietet die Gamblifizierung dank ihrer einzigartigen Merkmale ein neuartiges und einzigartiges Wertangebot, das über das des Glücksspiels und der Gamifizierung hinausgeht und somit zusätzliche Komplexität und besondere Herausforderungen bei der Gestaltung von Plattformen mit sich bringt. So hat das Free-to-Play Spiel *Dota 2* im Jahr 2020 mehr als 120 Millionen USD allein dadurch erwirtschaftet, dass es über sein "Battle-Pass"-System käufliche Zusatzinhalte anbot, darunter Glücksspielelemente wie eine Roulette-Version im Spiel, Wetten auf den Ausgang von Matches und Ingame-Gegenstände, oder die zufällige Belohnungen in Überraschungskisten (z. B. Lootboxen). In ähnlicher Weise ist *Waybetter.com* eine digitale Plattform, die es den Nutzern ermöglicht, auf ihre eigenen Fähigkeiten zu wetten, indem sie Geld-Einsätze in einen Gemeinschaftstopf einzahlen und so ihre Motivation erhöhen, ein selbst festgelegtes Ergebnis zu erreichen (z. B. einen Marathon laufen, sich gesund ernähren, Gewicht verlieren, mit dem Rauchen aufhören). Mehr als 1 Million Menschen setzten bereits mehr als 100 Millionen USD und haben beispielsweise gemeinsam mehr als 13 Millionen Pfund Gewicht verloren und sind mehr als 100 Millionen Meilen gelaufen.

Diese Abschlussarbeit zielt darauf ab, die "Black Box" der Gamblification zu öffnen, indem sie Licht auf die Art und die Auswirkungen der Gamblification auf positive (d.h. Motivation) und negative (d.h. Stress, Abhängigkeit) subjektive Nutzerwahrnehmungen sowie auf das objektive Nutzerverhalten wirft. Im Rahmen der Abschlussarbeit geht es darum, sich mit diesen Fragen auseinanderzusetzen und ein Forschungsthema zu gestalten, umzusetzen und auszuwerten. Das Forschungsthema kann dabei beispielsweise folgende Methoden umfassen: Experiment, Interviews, Case Studies, Data Crawling und Auswertung.

Konkret könnte im Rahmen der Abschlussarbeit wie folgt vorgegangen werden:

1. In einem **ersten Treffen** besprechen wir den Ablauf der Abschlussarbeit, wie das Projekt aussehen und was genau gemacht werden kann.
2. Sie lesen sich in das ausgewählte Thema ein – die dazugehörige **Literatur** stelle ich Ihnen zur Verfügung (siehe u.a. Anhang).
3. Sie erstellen und präsentieren verschiedene **Vorschläge zur Umsetzung des Forschungsthemas**. Dabei ist es wichtig, dass Sie erklären, welche Aspekte Sie mit der ausgewählten Anwendung adressieren wollen, um die Verarbeitung von Gamblification zu verstehen und zu messen. In einer gemeinsamen Unterhaltung wählen wir den vielversprechendsten Vorschlag aus und verfolgen ihn weiter.
4. Sie gestalten basierend auf dem Vorschlag das Forschungsthema.
5. Sie werten zusammen mit mir die Daten statistisch aus.

Am Ende der Abschlussarbeit werden Sie vor allem folgende drei Take-Aways mitnehmen:

1. Wissen über Gamblification, ein state-of-the-art Thema der aktuellen Design und Plattform Forschung
2. Praxisnahe Erfahrung durch die Gestaltung und Modifikation von Gamblification
3. Statistik-Kenntnisse für die Analyse einfacher Zusammenhänge (u.a. einfache ANOVAs, Regressionen)

Die Arbeit kann als Bachelor- oder Masterarbeit geschrieben werden. Alle weiteren organisatorischen Details (Ablauf, Betreuung, Literaturhinweise, etc.) werden bei einem ersten Treffen geklärt.

Bei Interesse an der Abschlussarbeit bitte an Dr. Martin Adam (adam@ise.tu-darmstadt.de) schicken:

1. einen aktuellen Leistungsspiegel
2. einen Lebenslauf
3. eine kurze Info über den geplanten Beginn (Datum) der Arbeit und
4. ggf. einen Vorschlag eines eigenen Forschungsthemas bez. Gamblification

Anbei noch erste Literatur zu den oben genannten Themen:

- Adam, M., Roethke, K. & Benlian, A. Gamblified digital product offerings: an experimental study of loot box menu designs. *Electronic Markets* (2021). <https://doi.org/10.1007/s12525-021-00477-0>
- Reinelt, Annika; Adam, Martin; and Roethke, Konstantin, "Accounting for gambling design elements: A proposal to advance gamification taxonomies" (2021). *ECIS 2021 Research Papers*. 17.