

# GEFÖRDERTE UNIVERSITÄTSPROJEKTE 2017

## UNIVERSITÄT WIEN

### Gamification und sozial Medien



Jens Seiffert-Brockmann

Foto: Franziska Clauß

**Dr. phil. Jens**

**SEIFFERT-BROCKMANN**

Institut für Sozialwissenschaften

Department : Publizistik und  
Kommunikationswissenschaften

Das vorliegende Forschungsprojekt möchte sich mit Gamification auseinandersetzen und dabei klären, wann und wie sich gamifizierte Anwendungen im Einzelhandelskontext positiv auf Einstellungen, Wissen und Verhaltensweisen von Jüngeren Endkonsumenten gegenüber stationärer Einzelhändler und der Handelsbranche insgesamt auswirken. Darüber hinaus gilt es zu untersuchen ob gamifizierte Anwendungen effektiver in der Vermittlung von Inhalten als soziale Medien und traditionelle Medien sind, d.h. wo die Stärken und Schwächen der jeweiligen Kommunikationsinstrumente liegen.

Schließlich gilt es die Frage zu beantworten, ob der Spielspaß im Nebeneffekt zu einer stärkeren Reflexion wirtschaftlicher und unternehmerischer Probleme und Herausforderungen führt? D.h. können sich SpielerInnen besser in die Lage von stationären Einzelhändlern und Wirtschaftstreibenden hineinversetzen als Rezipienten der Inhalte sozialer und klassischer Medien? Wird dadurch das Konsumentenverhalten kurz-, mittel-, und langfristig positiv beeinflusst?

Derzeit ist unklar inwieweit Gamification tatsächlich funktioniert. Während die wissenschaftliche Forschung bereits einige Einsichten hinsichtlich der theoretischen Funktionsweise und Effektivität von gamifizierten Inhalten gewonnen hat, sind aussagekräftige, empirische Beweise weitgehend noch ausständig. Das Forschungsprojekt soll diese Zusammenhänge bei einer praxisrelevanten Problemstellung (nämlich den heutigen Herausforderungen des stationären Handels wichtige Zielgruppen mit den richtigen Kommunikationsinstrumenten zu erreichen) beleuchten und mit aktuellen empirischen Belegen untermauern.

Projektlaufzeit: 1.Jänner 2018 bis 30.September2018