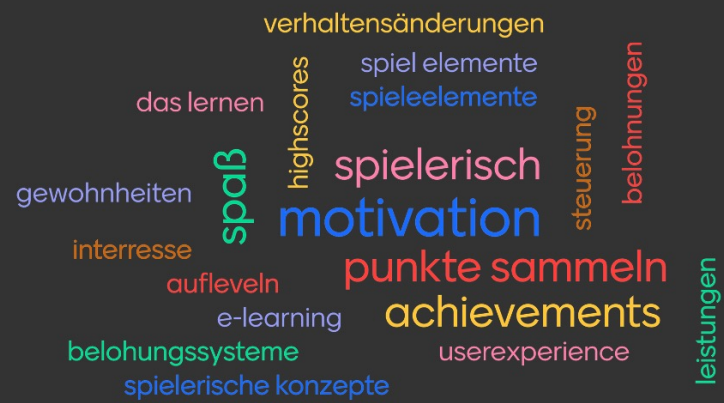


Gamification

Tag 7

Ethik



Uwe Misse u.
Simon Schulte

29.06.22

1

Kursinhalt



Grundlagen



Game Thinking



Psychologie



Frameworks



Spielertypen



Nudging



Ethik

29.06.22

2

Heute steht das Thema Ethik auf dem Plan.

In dieser Einheit sprechen wir über

- Dark Pattern
- Ethik im Bereich Gamification

Dark Patterns



29.06.22

3

Nagging - Nörgeln:

- Lenken des Fokus auf Dinge, die man vom User möchte
- Notifications, die man immer wieder bekommt
- Auswahl meist „Ja“ und „Später“. „Nein“ ist keine Option
- Uber: „Möchtest du nicht noch weiterfahren?“

Obstruction – Hindernis:

- Versteckte Optionen
- Bsp: Amazon-Konto löschen

Sneaking – Schleichen:

- relevante Informationen für den Nutzer verstecken
- Bsp: „Unsubscribe“ in Email-Newsletter
- Bsp: Kostenlose Probe mit anschließendem Abo
- Bsp: „reinschleichen“ in den Warenkorb

Interface Interference – überlagerte Oberfläche:

- Highlighting von Optionen
- ausgrauen von Optionen
- farbliche Highlights
- Verschleierung; Bsp: unklare Optionen im Registrationsprozess, Verneinungen

Forced Action – Erzwungene Handlungen:

- Nutzende sind gezwungen eine Handlung in Kauf zu nehmen, um an ihr Ziel zu kommen
- Windows-Updates, um das Betriebssystem weiter nutzen zu können
- Pay-2-Win, man muss zahlen, um das Spiel erfolgreich zu gewinnen oder damit man nicht extrem lange warten muss

Beispiele sind unter

<https://www.deceptive.design/types> zu finden

Code of Ethics



29.06.22

4

<https://ethics.gamified.uk/>

Aufrichtigkeit:
zu Kunden und Usern
realistische Erwartungen vermitteln
nichts erzwingen, was User nicht wollen

Integrität:
Berücksichtigung von ethischen Grenzen und
allgemeinen Menschenrechten

kein Einsatz für illegale Aktivitäten
keine Manipulation zu kommerziellen Zwecken
kein Erschleichen von Eigentumsrechten
veröffentlichter Arbeiten

Transparenz:

Offenheit über das System (Ziele,
Datensammlungszweck, Datenverwendung)
freier Zugang zu Informationen
keine Weitergabe von persönlichen Daten ohne
Einwilligung

Qualität:

bestmöglicher Service und Erlebnis für den
Nutzer und Kunden

Respekt:

respektvoller Umgang mit allen Menschen
(kein Rassismus, Hetze, etc.)
Auswirkungen und Nachhaltigkeit von
Workshops und Projekten auf die Umwelt

Feedback



30.06.22

5

<https://forms.gle/fUpNELcRqXS3x5vp8>

Coming soon ...

Social Computing Projekt

29.06.22

6

Szenario



Mitarbeiter:innen von Unternehmen werden in unregelmäßigen Abständen mit verdächtigen eMails durch ein Cyber-Security-Unternehmen konfrontiert, um ihre Handhabung mit den Mails zu überprüfen.

Use Cases



UseCase 1: Nutzer:in fällt auf die Mail herein und klickt auf den Link.

UseCase 2: Nutzer:in erkennt die Phishing-Mail und meldet sie an die zuständige Stelle.

UseCase 3: Nutzer:in reagiert nicht auf die Mail.

UseCase 4: Nutzer:in erschrickt vor Feedback und klickt es weg.

UseCase 5: Nutzer:in antwortet auf die Mail und bekommt eine Antwort mit Link

Problem



Zu wenig Nutzer:innen schauen sich die Lernseite tatsächlich genau an. Dadurch verpassen sie die Gelegenheit, etwas aus der Simulation zu lernen.

[Lernseite](#)

29.06.22

9

<https://www.figma.com/proto/clcWMDNtgvrhmMHHAFOtxw/Prototype-Library?page-id=258%3A1000&node-id=274%3A1705&viewport=1856%2C490%2C0.11&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=265%3A2693&show-proto-sidebar=1>

Zieldefinition



Entwickelt ein **Konzept** für das Problem mit den **Methoden und Inhalten aus den Teilmodulen des Social Computing** Schwerpunktes.

Ihr dürft gerne die bestehende Lernseite als Inspiration verwenden oder auch etwas vollkommen Eigenes und Neues ausarbeiten.

Rahmen- bedingungen



WICHTIG ist, dass den Usern auf jeden Fall folgendes klar wird:

- die E-Mail, die sie bekommen haben ist nur eine **Simulation**, der Inhalt entspricht nicht der Wahrheit
- es besteht **keine Gefahr** eines Cyberangriffs
- sie werden **nicht bestraft**
- sie wissen am Ende der Lerneinheit, wie sie solche E-Mails **in Zukunft erkennen** können

Neben- bedingungen



Bedenkt immer, dass die Nutzer:innen eigentlich gerade auf der Arbeit sind, aus der sie durch die Simulation herausgerissen werden. Fasst euch kurz, um sie nicht zu lange aufzuhalten!

Viele Menschen schauen sich ihre E-Mails auf dem Smartphone an. Versucht, eine Lösung zu finden, die auch mobil funktionieren kann!