

## **Thema: Immersion im Kontext des Metaverse**

Betreuerin: Hanna Roider  
Datum: ab sofort  
Typ: Bachelorarbeit/Masterarbeit  
Sprache: Deutsch/Englisch

### **Motivation:**

Bei der Datenpreisgabe geben Nutzerinnen und Nutzer ihre personenbezogenen Daten preis, um Vorteile zu erhalten, wie etwa den kostenlosen Zugang zu Online-Diensten. Unternehmen wiederum können mithilfe der Daten ihre Dienste personalisieren und dadurch einen Wettbewerbsvorteil aufgrund von individualisierten und verbesserten Service-Angeboten erlangen. Auf Konsumentenseite geht dies jedoch häufig mit Sorgen um die eigene Privatsphäre und den Schutz der persönlichen Daten einher.

Im Anwendungsfeld des Metaverse gibt es einige Besonderheiten im Datenpreisgabeprozess von Individuen. Das Metaverse ist ein virtueller, dreidimensionaler digitaler Raum, in den sich Nutzerinnen und Nutzer mithilfe der VR-Technologie begeben können. Dort werden viele Aktivitäten des sozialen Lebens abgedeckt, u. a. Freizeitaktivitäten, Arbeitsumgebungen, Tourismus usw.

Eine Besonderheit ist, dass Anbieterunternehmen hier einen hohen Grad an Immersion anstreben, um Nutzer:innen ein möglichst reales und intensives Eintauchen in die virtuelle Welt zu ermöglichen. Die Forschung zum Konstrukt der Immersion im Metaverse steht noch ganz am Anfang. So ist etwa unklar, ob durch erhöhte Immersion mehr passive als aktive Datenpreisgabe stattfindet, weil die Nutzer:innen so eingetaucht sind in die virtuelle Welt, dass ihnen nicht mehr bewusst ist, dass sie eine große Menge an heterogenen Daten (durch Sensoren, Verhalten etc.) preisgeben. Im Rahmen dieser Abschlussarbeit soll daher der Stand der Literatur zum Thema Immersion aufgearbeitet werden und identifiziert werden, wie Immersion im Kontext Metaverse charakterisiert ist. Aufbauend auf diesen Ergebnissen sollen die Besonderheiten und konkreten Wirkmechanismen des Konstrukts der Immersion im Kontext der Datenpreisgabe im Metaverse mithilfe einer Datenerhebung exploriert sowie Implikationen für Theorie und Praxis abgeleitet werden.

### **Ziel:**

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit soll

- mittels einer strukturierten Literaturrecherche herausgearbeitet werden, wie die Konstrukte der Immersion und „presence“ in der bisherigen Forschung definiert werden und ob bzw. wie sie sich unterscheiden,
- darauf aufbauend in einer Umfrage oder Experteninterviews mit Nutzer:innen untersucht werden, welche Rolle Immersion bei Datenpreisgabeentscheidungen von Nutzer:innen des Metaverse spielt.
- Welche kontextspezifischen Herausforderungen treten hier auf?

### **Literatur:**

- Dincelli, E., & Yayla, A. (2022). Immersive virtual reality in the age of the Metaverse: A hybrid-narrative review based on the technology affordance perspective. *The Journal of Strategic Information Systems*, 31(2), 101717.
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., . . . Wamba, S. F. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging

challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 66, 102542.

- Richter, S., & Richter, A. (2023). What is novel about the Metaverse? *International Journal of Information Management*, 73, 102684.