

Trigger-Lexikon von hoi.digital

Digitale Trigger DE	Digitale Trigger EN	Ziel des Mechanismus	Beschreibung	Wirkmechanismus	Auslösergrund bei Nutzern	Digitale Zurdnung
Abzeichen / rote Hinweiszähler	Badges / rote Zähler	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Sichtbare ungelesene Anzahl oder roter Punkt erzeugt Aufmerksamkeit und offenen Handlungsdruck.	Aufmerksamkeit / offene Schleife	intern: Abschlussdrang, soziale Pflicht; extern: roter Badge, Zähler	UI, Notifications, Messaging
Adaptive Belohnungssteuerung	Adaptive Reward Schedule	Nutzung und Bindung erhöhen	Belohnungszeitpunkte können dynamisch an Verhalten angepasst werden, um die Rückkehr oder Verweildauer der Nutzer zu erhöhen.	Adaptive intermittierende Verstärkung	intern: Hoffnung, Zielnähe; extern: variable Belohnung, personalisiertes Timing	Games, Apps, Social
Ähnliche Zielgruppen	Lookalike Audiences	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Plattformen suchen neue Personen, die bestehenden Käufern, Fans oder Hochwertnutzern ähneln. Dies dient Skalierung, kann aber auch vulnerable Zielgruppen ausweiten.	Ähnlichkeitsprofilung	intern: vergleichbare Bedürfnisse; extern: Plattformsegment, Lookalike-Modell	Ads, Social, Commerce
Aktualisieren durch Herunterziehen	Pull-to-Refresh	Wiederholtes Prüfen fördern	Aktualisieren per Wischgeste mit ungewissem Ergebnis ähnelt einer variablen Belohnungsschleife.	Variable Belohnung	intern: Hoffnung, Neugier; extern: Refresh-Geste	Social, Apps
Algorithmische Sichtbarkeitsabhängigkeit	Algorithmische Sichtbarkeitsabhängigkeit	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Einnahmen, Reichweite oder Verkäufe hängen von algorithmischer Sichtbarkeit ab. Dadurch entsteht starker Optimierungs- und Posting-Druck.	Variable Belohnung / Status / Einkommen	intern: Existenzdruck, Status, Kontrolle; extern: Ranking, Reichweite, Creator-Dashboard	Creator, Social, Marketplaces
Algorithmische Steuerung	Algorithmic Management	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Algorithmen bewerten, teilen zu oder sanktionieren Beiträge. Trigger entstehen durch Ratings, Rankings, Fristen und Intransparenz.	Kontrolle / Verlustaversion	intern: Einkommensdruck, Status, Unsicherheit; extern: Rating, Auftragsscore, Zuteilungsalgorithmus	Workplace, Gig Economy, Delivery
Angst vor verdeckter Reichweitenbeschränkung	Shadowban-Angst	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Unklare Reichweitenverluste oder Moderationssignale erzeugen Unsicherheit und Kontrollverhalten. Der Begriff wird oft unscharf verwendet; relevant ist die wahrgenommene Intransparenz.	Unsicherheit / Kontrollsuche	intern: Angst, Statusverlust, Einkommenssorge; extern: Reichweitenabfall, unklare Moderation	Creator, Social, Communities
Angst, etwas zu verpassen (FOMO)	FOMO / Fear of Missing Out	Sofortige Reaktion auslösen	Gefühl, etwas Wichtiges, Soziales oder Zeitlich-Begrenztes zu verpassen. Besonders stark bei Live-Inhalten, Stories, Events und Gruppenaktivitäten.	Verlustaversion / soziale Zugehörigkeit	intern: Zugehörigkeitsbedürfnis, Verlustangst; extern: Live-Signal, Story, Event, Timer	Social Media, Games, Streaming
Animationen und Belohnungsfeedback	Animationen & Belohnungsfeedback	Nutzung und Bindung erhöhen	Konfetti, Partikel, Level-Up-Animationen oder Kassen-Sounds sollen motivieren und können dadurch zur Kaufhandlung aktivieren.	Belohnungsfeedback / Emotion	intern: Freude, Stolz; extern: Animation, Konfetti, Partikel	Games, Apps, Commerce
Ankereffekt	Anker-Effekt	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Ein Referenzpreis beeinflusst die Bewertung eines Angebots. Beispiele: Vorher-Nachher-Preis, Premium-Tarif als Vergleich.	Anchoring / Verankerung Referenzpreis	intern: Vergleichsheuristik; extern: gestrichener Preis, Referenzpaket	Pricing, E-Commerce
Anmeldebewohnungen	Login Rewards	Nutzung und Bindung erhöhen	Belohnungen nur fürs Wiederkommen oder Einloggen fördern Routine. Variable oder eskalierende Boni verstärken den Effekt.	Routine / variable Belohnung	intern: Gewohnheit, Hoffnung; extern: täglicher Bonus, Kalenderbelohnung	Games, Apps
Auslöser auf Basis einer Abwanderungsprognose	Churn-Prediction Trigger	Nutzung und Bindung erhöhen	Abwanderungsrisiko wird geschätzt; darauf folgen gezielte Rabatte, Erinnerungen, Streak-Rettung oder Rückgewinnungsangebote.	Verlustprävention / Reaktivierung	intern: Gewohnheit, Verlustvermeidung; extern: Rückhol-Push, Save-Offer, personalisierter Rabatt	Apps, Subscriptions, Games
Automatische kostenpflichtige Verlängerung	Forced Continuity	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Kostenlose Testphase geht automatisch in ein kostenpflichtiges Abo über, oft mit erschwerter Kündigung.	Trägheit / Default / Sunk Cost	intern: Vergessen, Aufwandvermeidung; extern: Auto-Renewal, Kündigungsfrikion	Subscriptions, Apps
Automatische Wiedergabe (Autoplay)	Autoplay	Nutzung verlängern	Der nächste Inhalt startet automatisch ohne aktive Entscheidung. Dadurch sinkt die Hemmung zum Weiterschauen erheblich.	Default / Hemmungsreduktion	intern: Trägheit, Müdigkeit; extern: automatischer Start	Social, Streaming, Video, Games
Automatisierte Moderationsdrohung	Automatisierte Moderationsdrohung	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Warnungen, Strikes oder unklare Policy-Hinweise können Verhalten steuern, besonders wenn Einkommen oder Reichweite betroffen sind.	Verlustaversion / Sanktion	intern: Angst, Unsicherheit; extern: Strike, Warnung, Policy-Hinweis	Social, Creator, Marketplaces
Automatisierung manipulativer Designmuster	Dark Pattern Automation	Conversion erhöhen	Manipulative Interface-Varianten können automatisiert erzeugt, getestet und optimiert werden, etwa für Zustimmung, Kauf oder Verweildauer.	Automatisierte Verhaltensoptimierung	intern: individuelle Anlängigkeit; extern: adaptives Interface, Experimentierrplattform	KI, UX, Commerce

Autoritätsverzerrung bei KI-Ausgaben	KI Output Authority Bias	Personalisierung und Nutzung optimieren	Antworten von KI-Systemen wirken oft abgeschlossen, flüssig und autoritativ, auch wenn sie fehlerhaft sein können. Das kann kritische Prüfung reduzieren.	Autoritätsheuristik / Fluency Bias	intern: Entlastung, Vertrauen; extern: flüssige KI-Antwort, Quellenarmut, Selbstsicherheit	KI, Search, Chatbots
Beinahe-Treffer-Effekt	Near-Miss-Effekt	Nutzung und Bindung erhöhen	Beinahe-Erfolge motivieren weiteres Versuchen, obwohl objektiv kein Gewinn erzielt wurde. Beispiele: fast gewonnen, fast aufgestiegen, fast seltener Drop.	Beinahe-Erfolg	intern: Hoffnung, Frustrationsreduktion; extern: knappes Ergebnis, fast voller Balken	Games, Glücksspiel, Shopping Games
Belohnungen während Livestreams	Drops während Livestreams	Nutzung und Bindung erhöhen	Belohnungen werden an Anwesenheit oder Watchtime gekoppelt und erhöhen Verweildauer.	Operante Verstärkung / Anwesenheit	intern: Hoffnung, FOMO; extern: Drop, Watchtime-Zähler	Streaming, Games, Commerce
Belohnungserwartung / Belohnungsantizipation	Reward Prediction / Belohnungsantizipation	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Die Erwartung einer möglichen Belohnung kann Handlungsbereitschaft erhöhen. Wichtig ist: Dopamin ist kein einfacher 'Glücksstoff', sondern u. a. an Lernen, Erwartung und Anreizwert beteiligt.	Belohnungslernen / Antizipation	intern: Hoffnung, Neugier, Anerkennungsbedürfnis; extern: Badge, Hinweisreiz, ungeöffnete Box, unklare Benachrichtigung	Digital allgemein
Benachrichtigung über eine Übereinstimmung	Match Notification	Nutzung und Bindung erhöhen	Die Nachricht über ein Match oder eine passende Verbindung ist ein starker sozialer Belohnungsreiz.	Soziale Belohnung / Antizipation	intern: Anerkennung, Hoffnung; extern: Match-Push, Herzsymbol	Dating, Social, Games
Beschämung beim Ablehnen (Confirmshaming)	Confirmshaming	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Ablehnen wird moralisch oder sozial abgewertet. Beispiel: 'Nein, ich möchte kein Geld sparen'.	Schuld / soziale Norm	intern: Schuldgefühl, Selbstbild; extern: beschämende Ablehnoption	UX, Dark Patterns, Marketing
Besitztumseffekt	Besitztum-Effekt	Nutzung und Bindung erhöhen	Menschen bewerten Dinge höher, sobald sie ihnen gehören oder virtuell als Besitz markiert sind. Digitale Inventare und Vorschauen können dies verstärken.	Endowment Effect / Besitzbindung	intern: Besitzwert, Verlustaversion; extern: Inventar, Eigentumsanzeige, Vorschau	Commerce, Games, Apps
Bestätigungsfehler	Confirmation Bias	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Menschen bevorzugen Informationen, die vorhandene Überzeugungen bestätigen. Digitale Personalisierung kann diese Tendenz verstärken.	Bestätigungs-verzerrung	intern: Konsistenz, Überzeugung; extern: personalisierte Auswahl, Suchergebnisse	Social, News, Shopping
Betrugsauslöser durch geklonte Stimmen	Voice-Cloning Scam Trigger	Personalisierung und Nutzung optimieren	Gefälschte Stimmen von Angehörigen oder Autoritäten können Dringlichkeit, Angst und Hilfsbereitschaft auslösen.	Autorität / Angst / Nähe	intern: Sorge, Pflichterfüllung, Stress; extern: geklonte Stimme, Notfallbotschaft	KI, Betrug, Messaging
Beutekisten (Lootboxen)	Lootboxen	Ausgaben erhöhen	Zufallsbasierte Käufe oder Belohnungen mit ungewissem Inhalt. Sie ahnen psychologisch Glücksspielmechaniken, auch wenn rechtliche Einordnung je Land variiert.	Zufall / variable Belohnung	intern: Hoffnung, Spannung; extern: Lootbox-Öffnung, Seltenheitsanzeige	Games
Bezahlen zum Überspringen / Beschleuniger	Pay-to-Skip / Beschleuniger	Umsatz steigern	Zahlungen überspringen Wartezeit, Grind oder Einschränkungen. Das monetarisiert Ungeduld und Fortschrittsdrang.	Friktionsmonetarisierung	intern: Ungeduld, Kontrollwunsch; extern: Speed-up, Booster, Skip	Games, Apps
Bezahlschranke im Freemium-Modell	Freemium Gate	Konversion zu zahlenden Nutzern erhöhen	Basisfunktionen sind kostenlos, wichtige Komfort-, Status- oder Fortschrittsfunktionen kostenpflichtig.	Foot-in-the-door / Friktion	intern: Investition, Komfortwunsch; extern: Paywall, Premium-Hinweis	Apps, Games, SaaS
Bezahlschranke nach bereits erbrachter Investition	Paywall nach Investition	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Kostenpflichtige Sperre erscheint nach bereits geleisteter Suche, Eingabe oder emotionalem Interesse.	Sunk Cost / Commitment	intern: Abschlussdrang, Verlustvermeidung; extern: Paywall, gesperrter Kontakt	News, Apps, Dating, Learning
Bindung durch KI-Dialoge	KI Conversational Lock-in	Abwanderung verhindern	Längere Dialoge mit Chatbots fördern Bindung und erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass Nutzer beim Dienst bleiben.		Beziehung, Investition, Gewohnheit	KI / Chatbots
Bindungseffekt von KI-Begleitern	KI Companion Effect	Personalisierung und Nutzung optimieren	Nutzer entwickeln emotionale Bindungen zu KI-Assistenten oder virtuellen Begleitern.		Bindung, Zugehörigkeit, emotionale Nähe	KI / Digitale Beziehungen
Countdown im sozialen Onlinehandel	Social Commerce Countdown	Kauf beschleunigen	Kaufangebote werden mit Live-Event, Rabatt, Countdown und sozialer Bestätigung kombiniert.	FOMO + Social Proof + Knappheit	intern: Impuls, FOMO; extern: Live-Angebot, Timer, Zuschauerzahl	Social Shopping, Livestream Shopping
Cybermobbing / soziale Sanktion	Cybermobbing / soziale Sanktion	Nutzung und Bindung erhöhen	Angst vor Ausschluss, Beschämung oder Angriffen kann Verhalten stark steuern und Stress erhöhen. Es ist kein Gamification-Trigger, aber ein starker digitaler sozialer Trigger.	Bedrohung / soziale Angst	intern: Sicherheitsbedürfnis, Angst; extern: Kommentare, Chats, Shaming	Social, Messaging, Games
Datentausch gegen Belohnung	Data-for-Reward Exchange	Nutzung und Bindung erhöhen	Datenfreigabe wird mit Belohnung, Rabatt oder Zugang verbunden. Nutzer unterschätzen oft langfristigen Datenwert.	Reziprozität / Sofortbelohnung	intern: Belohnungswunsch, Gegenwartsverzerrung; extern: Rabatt gegen Anmeldung, Bonus gegen Daten	Apps, Loyalty, Games
Digitales Verhaltensabbild	KI Behavioural Digital Twin	Personalisierung und Nutzung optimieren	Ein aktueller Forschungs- und Entwicklungsbegriff: Aus umfangreichen Verhaltensdaten entsteht ein digitales Modell, mit dem zukünftige Entscheidungen vorhergesagt oder simuliert werden können.		Vorhersagbarkeit, Optimierung, Personalisierung	KI / Prognosemodelle
Dringlichkeit / Zeitdruck	Urgency / Zeitdruck	Nutzung und Bindung erhöhen	Zeitliche Begrenzung verkürzt Abwägung und begünstigt impulsive Entscheidungen. Beispiele: Countdown, Flash Sale, Event endet heute.	Dringlichkeit / Verlustaversion	intern: Stress, FOMO; extern: Countdown, Ablaufdatum, Flash Sale	E-Commerce, Games, Apps

Dynamische Preisgestaltung	Dynamische Preisgestaltung	Personalisierung und Nutzung optimieren	Preise ändern sich nach Nachfrage, Zeit, Segment oder Kontext. Das ist nicht automatisch manipulativ, kann aber Druck und Intransparenz erzeugen.	Preisdifferenzierung / Knappheit	intern: Verlustangst, Preisanker; extern: dynamischer Preis, Nachfragehinweis	KI, E-Commerce, Travel, Delivery
Dynamische Schwierigkeit / adaptive Herausforderung	Dynamic Difficulty / Adaptive Challenge	Nutzung und Bindung erhöhen	Schwierigkeit passt sich an Nutzerverhalten an und kann Flow fördern. Problematisch wird es bei Optimierung auf Verweildauer oder Käufe.	Flow / adaptive Verstärkung	intern: Kompetenz, Herausforderung; extern: Schwierigkeitsanpassung	Games, Apps
Echtzeit-Werbeauktion	Real-Time Bidding / Echtzeit-Werbeauktion	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Werbeplätze werden in Echtzeit anhand von Nutzerprofilen und Kontext versteigert. Für Nutzer unsichtbar erhöht dies die Präzision kommerzieller Ansprache.	Unsichtbare Profilverwertung	intern: latente Interessen; extern: Tracking, Auktion, Ad Exchange	Ads, Web, Apps
Effekt blosser Darbietung	Mere Exposure Effect	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Wiederholte Exposition kann Vertrautheit und Präferenz erhöhen, selbst ohne bewusste Überzeugung.	Vertrautheit / Präferenzbildung	intern: Wiedererkennung; extern: wiederholte Anzeige, Branding	Ads, Social, Commerce
Einwilligungsmüdigkeit	Consent Fatigue	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Viele Datenschutz- oder Einwilligungsabfragen führen zu Ermüdung, wodurch Nutzer schneller zustimmen oder Defaults übernehmen.	Entscheidungsermüdung	intern: Müdigkeit, Überforderung; extern: wiederholte Pop-ups, lange Dialoge	Privacy, Web, Apps
Emotionserkennung / Emotionseinschätzung	Emotionserkennung / Emotion Inference	Personalisierung und Nutzung optimieren	KI versucht emotionale Zustände aus Stimme, Gesicht, Text oder Verhalten abzuleiten. Die Genauigkeit ist kontextabhängig und umstritten; riskant ist vor allem die Nutzung zur Steuerung oder Bewertung.	Affektive Personalisierung	intern: emotionaler Zustand; extern: Kamera, Mikrofon, Textanalyse, Verhaltensdaten	KI, Workplace, Education, Ads
Emotionsschätzende KI	KI Emotional AI	Personalisierung und Nutzung optimieren	Emotional AI schätzt emotionale Zustände anhand von Verhaltens-, Sprach- oder Interaktionsmustern.		Emotionale Resonanz, Empathie, Verstärkung	KI / Verhaltensanalyse
Emotionssensitive digitale Anstösse	Affective Computing Nudges	Personalisierung und Nutzung optimieren	Digitale Systeme reagieren auf vermutete Stimmung oder Erregung und spielen passende Inhalte oder Angebote aus.	Stimmungsabhängiger Trigger	intern: Stress, Traurigkeit, Langeweile, Erregung; extern: KI-Erkennung, Timing, personalisierte Nachricht	KI, Apps, Commerce, Health
Empfehlungsalgorithmus	Empfehlungs-Algorithmus	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Recommender-Systeme wählen, ordnen und verstärken Inhalte. Sie können Nutzungsdauer erhöhen, besonders bei starker Personalisierung und emotionaler Salienz.	Personalisierung / Salienz	intern: Relevanzgefühl, Neugier; extern: Ranking, Empfehlung, For-You-Feed	Social, Streaming, Shopping, News
Empfehlungsbelohnungen	Referral Rewards	Nutzung und Bindung erhöhen	Belohnungen für Einladungen nutzen soziale Netzwerke und Reziprozität zur Akquise.	Soziale Verbreitung / Reziprozität	intern: Belohnung, soziale Nähe; extern: Invite-Bonus, Empfehlungslink	Apps, Commerce, Games
Empfehlungsspirale in immer ähnlichere Inhalte	Recommender Rabbit Hole	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Empfehlungssysteme führen schrittweise zu immer ähnlicheren, intensiveren oder spezielleren Inhalten. Nicht zwingend extremistisch, aber potenziell immersiv.	Pfadabhängigkeit / Salienz	intern: Neugier, Bestätigung; extern: nächste Empfehlung, Autoplay, Feed-Ranking	Social, Video, News
Empörungsköder	Outrage Bait	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Empörende oder polarisierende Inhalte lösen starke Emotionen aus und erhöhen Reaktionen, Kommentare und Weiterverbreitung.	Arousal / emotionale Aktivierung	intern: Empörung, Moral, Bedrohungsgefühl; extern: provokativer Inhalt	Social, News, Video
Endloses Scrollen	Infinite Scroll	Verweildauer erhöhen	Endloser Feed entfernt natürliche Stopppunkte. In Kombination mit variablen Inhalten fördert er langes Weiterscrollen.	Endlosigkeit / variable Inhalte	intern: Neugier, Vermeidung; extern: endloser Feed	Social Media, News, Marketplaces
Energiesysteme / Wartezeiten	Energy-Systeme / Wartezeiten	Nutzung und Bindung erhöhen	Energie, Leben oder Bauzeiten begrenzen Nutzung und bieten Käufe oder Rückkehrzeitpunkte an.	Knappheit / Wartezeit / Monetarisierung	intern: Ungeduld, Fortschrittswunsch; extern: Energie, Timer, Beschleuniger	Mobile Games
Erfahrungspunktesysteme	XP-Systeme	Nutzung und Bindung erhöhen	Erfahrungspunkte machen kleine Handlungen messbar und geben kontinuierliches Feedback, wodurch Nutzung als Fortschritt erlebt wird.	Kompetenz / Fortschritt	intern: Kompetenzbedürfnis, Zielnähe; extern: XP-Zähler, Punktesaldo	Games, Apps, Learning
Erfolge / Abzeichen	Achievements / Badges	Nutzung und Bindung erhöhen	Auszeichnungen für erreichte Ziele.	Anerkennung / Kompetenz	intern: Kompetenz, Status, Completionism; extern: Badge, Trophäe, Abzeichen	Games, Social Media, Apps
Erneute personalisierte Ansprache / Retargeting	Retargeting / Personalisierte Werbung	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Wiederholtes Ausspielen bereits betrachteter Produkte reaktiviert Wunsch, Verfügbarkeit und Besitzvorstellung.	Verfügbarkeit / Wiedererkennung	intern: Wunschaktivierung; extern: Retargeting Ad, Produktbild	Ads, E-Commerce
Erwähnungen / Markierungen	Mentions / Tags	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Direkte Markierung einer Person signalisiert Relevanz und erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Reaktion.	Soziale Relevanz / Unterbrechung	intern: Bedeutung, soziale Pflicht; extern: Erwähnung, Tag	Social, Collaboration, Messaging
Erzwungene KI-Nutzung	Imposed AI / erzwungene KI-Nutzung	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	KI-Funktionen werden prominent oder verpflichtend eingebaut, während frühere Nicht-KI-Optionen schwerer erreichbar werden.	Default / Reibungsverchiebung	intern: Bequemlichkeit, Anpassungsdruck; extern: KI-Button, voreingestellter Assistent, versteckte Alternative	Software, SaaS, Apps
Fehlschluss versunkener Kosten	Sunk Cost Fallacy	Nutzung und Bindung erhöhen	Bereits investierte Zeit, Geld, Fortschritt oder soziale Bindungen erhöhen die Bereitschaft, weiterzumachen, obwohl Abbruch rationaler sein kann.	Versunkene Kosten	intern: Rechtfertigungsdruck, Verlustvermeidung; extern: Spielzeit, Käufe, Level, Sammlungen	Games, Apps, Commerce
Filterblasen / Echokammern	Filterblasen / Echo-Kammern	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Personalisierung und soziale Auswahl können ähnliche Ansichten verstärken und Widerspruch reduzieren.	Bestätigung / soziale Homophilie	intern: Konsistenz, Bestätigung; extern: kuratierter Feed, Gruppenlogik	Social, News, Communities
Fortlaufende Serien (Streaks)	Streaks	Regelmässige Nutzung sichern, Abbruch verhindern	Tägliche Serien belohnen Kontinuität und erzeugen Verlustdruck, weil ein Auslassen die Serie unterbricht.	Verlustaversion / Routine	intern: Konsistenz, Verlustangst; extern: Streak-Zähler, Flamme, Tagesserie	Gamification, Social, Learning, Fitness
Garantie nach mehreren erfolglosen Versuchen	Pity Timer	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Nach mehreren erfolglosen Versuchen steigt die Chance oder Garantie auf eine seltene Belohnung. Das kann weitere Käufe rational erscheinen lassen.	Goal Gradient / Sunk Cost	intern: Verlustvermeidung, Zielnähe; extern: Pity-Zähler, garantierter Drop	Gacha, Lootboxen
Gefällt-mir-System	Like-System	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Likes und Reaktionen geben schnelle soziale Rückmeldung und können Anerkennungs- sowie Vergleichsprozesse verstärken.	Soziale Anerkennung	intern: Anerkennungsbedürfnis, Selbstwert; extern: Likes, Reaktionen	Social Media
Gefälschte Bewertungen / Bewertungsmanipulation	Fake Reviews / Review Manipulation	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Bewertungen werden gekauft, gefälscht, kuratiert oder algorithmisch hervorgehoben, um Vertrauen und Kaufentscheidung zu beeinflussen.	Social Proof / Vertrauen	intern: Unsicherheit, Vertrauenssuche; extern: Sterne, Rezensionen, Bewertungsranking	Commerce, Apps, Plattformen

Gemeinschafts- oder Clan-Verpflichtung	Community-/Clan-Verpflichtung	Nutzung und Bindung erhöhen	Teams, Gilden oder Gruppen erzeugen soziale Verpflichtung zu Teilnahme, Login und Leistung.	Soziale Norm / Verpflichtung	intern: Zugehörigkeit, Schuldgefühl; extern: Raid-Termin, Teamaufgabe, Gruppenchat	Games, Social, Collaboration
Generative Variantenoptimierung (A/B/n-Tests)	Generative A/B/n-Optimierung	Personalisierung und Nutzung optimieren	KI erzeugt viele Varianten von Texten, Bildern oder Angeboten und optimiert laufend auf Klicks, Käufe oder Verweildauer.	Experimentelle Verstärkung	intern: individuelle Reaktion; extern: multivariate Tests, generative Varianten	KI, Ads, UX, Commerce
Gezielte Ansprache von Verletzlichkeiten	Vulnerability Targeting	Personalisierung und Nutzung optimieren	Systeme können Schwächesituationen oder vulnerable Gruppen gezielt adressieren, etwa Alter, Unsicherheit, finanzielle Not, Einsamkeit oder Stress. In der EU ist ausbeuterische KI-Manipulation rechtlich kritisch.	Ausnutzung von Vulnerabilität	intern: Angst, Einsamkeit, Notlage, Unsicherheit; extern: gezieltes Angebot, personalisierte Ansprache	KI, Ads, Commerce, Social
Identitätsbindung	Identitätsbindung	Nutzung und Bindung erhöhen	Avatar, Rang, Profil, Rolle oder Community-Zugehörigkeit werden Teil des Selbstbilds. Dadurch steigen Bindung und Rückkehrwahrscheinlichkeit.	Identität / Selbstkonzept	intern: Selbstbild, Zugehörigkeit, Status; extern: Avatar, Rang, Profil, Clan	Social Media, Games, Communities
Investitionsschleife	Investment-Schleife	Nutzung und Bindung erhöhen	Nutzer investieren Daten, Inhalte, Kontakte oder Zeit; dadurch steigt Wechsel- und Abbruchhürde.	Investition / Lock-in	intern: Besitz, Identität, Sunk Cost; extern: Profil, Uploads, Netzwerk	Apps, Social, Games
Kaufanstösse im Dialog	Conversational Commerce Nudging	Personalisierung und Nutzung optimieren	Kaufberatung im Dialog kann Einwände erkennen, passende Angebote setzen und Kaufentscheidungen schrittweise lenken.	Dialogische Überzeugung	intern: Vertrauen, Entlastung, Wunschaktivierung; extern: Chatbot, Produktempfehlung, personalisiertes Argument	KI, Chatbots, Shopping
KI-Begleiter	KI Companions / KI-Begleiter	Personalisierung und Nutzung optimieren	Chatbots oder Avatare bieten kontinuierliche, personalisierte Ansprache und können emotionale Bindung sowie Abhängigkeitstendenzen fördern, besonders bei Einsamkeit.	Simulierte Nähe / Reziprozität	intern: Einsamkeit, Bedürfnis nach Nähe; extern: Chatbot, Avatar, Erinnerung, personalisierte Antwort	KI, Chatbots, Social
KI-erzeugte künstliche soziale Bestätigung	KI Synthetic Social Proof	Personalisierung und Nutzung optimieren	Künstlich erzeugte oder KI-unterstützte Bewertungen, Kommentare oder Interaktionen erzeugen den Eindruck sozialer Zustimmung.		Social Proof, Konformität, Vertrauen	KI / Social Media
KI-gestützte adaptive Entscheidungsarchitektur	KI Adaptive Choice Architecture	Personalisierung und Nutzung optimieren	Benutzeroberflächen verändern sich dynamisch abhängig vom Nutzerverhalten, sodass Entscheidungen subtil beeinflusst werden.		Vereinfachung, Entscheidungslenkung, Komfort	KI / UX
KI-gestützte Hyperpersonalisierung	KI Hyperpersonalisierung (KI)	Nutzung verlängern, Conversion erhöhen	KI analysiert Verhalten, Interessen und Kontext, um Inhalte und Angebote individuell auf eine einzelne Person zuzuschneiden.		Relevanz, Aufmerksamkeit, individuelle Ansprache	KI / Personalisierung
KI-gestützte Hyperpersonalisierung	KI-gestützte Hyperpersonalisierung	Nutzung verlängern, Conversion erhöhen	KI-Systeme passen Inhalte, Angebote, Timing und Ansprache sehr granular an Verhalten, Kontext und vermutete Präferenzen an. Dadurch können Relevanz und Beeinflussungswirkung steigen.	Adaptive Personalisierung / Relevanz	intern: Selbstbezug, Neugier, Bedürfnisaktivierung; extern: KI-Recommend, Nutzerprofil, Kontextsignal	KI, Social, Commerce, Apps
KI-gestützte Überzeugung	KI / AI Persuasion	Personalisierung und Nutzung optimieren	KI optimiert Argumente, Empfehlungen oder Werbebotschaften individuell für einzelne Personen, um deren Verhalten gezielt zu beeinflussen.		Personalisierte Überzeugung, Vertrauen	KI / Überzeugungsdesign
KI-gestützter Interaktionsköder	Engagement Bait durch KI	Personalisierung und Nutzung optimieren	KI kann Titel, Thumbnails, Hooks und Posts gezielt auf Kommentare, Streit oder Interaktion optimieren.	Interaktionsoptimierung / Curiosity Gap	intern: Neugier, Empörung, Mitteilungsdrang; extern: KI-generierter Hook, Thumbnail, Frage	KI, Social, Creator Tools
KI-gestütztes Phishing / gezieltes Phishing	KI-Phishing / Spear Phishing	Personalisierung und Nutzung optimieren	Generative KI kann personalisierte, sprachlich überzeugende Betrugsnachrichten erstellen und dadurch Erkennungsbarrieren senken.	Personalisierte Täuschung	intern: Vertrauen, Dringlichkeit, Pflichtgefühl; extern: personalisierte Nachricht, gefälschter Absender	KI, E-Mail, Messaging
Klänge / akustische Signale	Sounds / Audio Cues	Nutzung und Bindung erhöhen	Sounds markieren Erfolg, Belohnung, Nachricht oder Kaufabschluss und können Verhalten emotional einfärben.	Auditives Feedback	intern: Aufmerksamkeit, Emotion; extern: Sound Cue, Jingle	Aktivierung, Games, Apps, Commerce
Klickköder / Neugierlücke	Clickbait / Curiosity Gap	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Überschriften oder Thumbnails erzeugen eine Informationslücke, die zum Klicken drängt.	Neugierlücke	intern: Neugier, Unsicherheit; extern: Teaser, Thumbnail, offene Frage	News, Social, Video, Ads
Knappheit	Scarcity / Knappheit	Kauf beschleunigen	Künstliche oder reale Knappheit erhöht subjektiven Wert und Entscheidungsdruck. Beispiele: nur noch wenige Stück, limitierter Skin, begrenzter Zugang.	Knappheit / Verlustaversion	intern: Verlustangst, Besitzwunsch; extern: Lagerhinweis, limitiertes Angebot	E-Commerce, Games, Social Commerce
Ködereffekt	Decoy-Effekt	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Eine dritte Option macht eine Zieloption attraktiver, obwohl sie selbst kaum gewählt wird.	Vergleichsheuristik	intern: Spar- und Wertgefühl; extern: Preisarchitektur, Tarifvergleich	Pricing, E-Commerce, Subscriptions
Kombinierte Mechanismen	Kombinierte Mechanismen	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Viele Angebote kombinieren mehrere Mechanismen gleichzeitig. Die Wirkung entsteht oft aus dem Stack, nicht aus einem einzelnen Trigger.	Mechanik-Stacking	intern+extern: mehrere Bedürfnisse zugleich, z. B. FOMO + Status + Zufall + Zeitdruck	Digital allgemein
Kommentare und Antwortketten	Kommentare & Antwortketten	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Kommentare erzeugen soziale Rückkopplung, Streit, Anerkennung oder Verpflichtung zur Antwort.	Soziale Interaktion / Reziprozität	intern: Anerkennung, Verteidigung, Zugehörigkeit; extern: Kommentar, Reply	Social, Communities
Kontextabhängige KI-Überzeugung	KI Contextual Persuasion	Personalisierung und Nutzung optimieren	Inhalte werden anhand von Situation, Ort, Zeit, Gerät oder aktuellem Verhalten angepasst, um die Wirkung zu maximieren.		Situative Relevanz, Aufmerksamkeit	KI / Kontextanalyse
Kooperative Ereignisse / Gruppenmissionen	Kooperative Events / Raids	Nutzung und Bindung erhöhen	Zeitgebundene Gruppenaktivitäten erhöhen Anwesenheitsdruck, weil andere vom eigenen Mitmachen abhängig sind.	Soziale Verpflichtung + FOMO	intern: Verantwortung, Zugehörigkeit; extern: Raid, Team-Event, Kalender	Games
Künstlich erzeugte soziale Bewährtheit	Synthetic Social Proof	Personalisierung und Nutzung optimieren	Künstlich erzeugte oder verstärkte Beliebtheits-signale wie Bots, Fake-Kommentare, Fake-Reviews oder simulierte Nutzeraktivität täuschen soziale Bewährtheit vor.	Vorgetäuschte soziale Bewährtheit	intern: Konformität, Unsicherheit; extern: Fake-Reviews, Bot-Kommentare, künstliche Likes	KI, Social, Commerce
Kurzvideo-Endlosschleife	Short-Video-Loop	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Kurze Videos mit automatischer Wiederholung und schneller Belohnungsdichte fördern hohe Nutzungsfrequenz und Zeitsprung-Effekte.	Hohe Reizdichte / variable Belohnung	intern: Neugier, Langeweile; extern: Kurzvideo, Loop, Swipe	Social Video
Lesebestätigungen	Read Receipts	Schnelle Reaktion fördern	Gelesen-Status erzeugt sozialen Druck, zu antworten oder sich für Nichtantworten zu rechtfertigen.	Soziale Verpflichtung	intern: Reziprozität, Normdruck; extern: Gelesen-Haken	Messenger

Live-Mechaniken	Live-Mechaniken	Nutzung und Bindung erhöhen	Live-Inhalte, Chat, Drops und einmalige Ereignisse erzeugen Anwesenheitsdruck und soziale Gleichzeitigkeit.	FOMO / soziale Präsenz	intern: Zugehörigkeit, Ereignisdrang; extern: Live-Signal, Countdown, Chat	Streaming, Social, Games
Mikrotransaktionen	Microtransactions	Umsatz steigern	Kleine Beträge senken Kaufhemmung. In Kombination mit One-Click, virtueller Währung und Zeitdruck steigt Impulsivität.	Reduzierte Kaufhemmung	intern: Impuls, Belohnungswunsch; extern: kleiner Preis, In-App-Kauf	Monetarisierung, Games, Apps
Monetarisierungsschwellen	Monetarisierungs-Schwellen	Nutzung und Bindung erhöhen	Schwellen für Auszahlung, Partnerstatus, Bonus oder Cashback erzeugen Zielnähe und zusätzliche Aktivität.	Goal Gradient / Sunk Cost	intern: Zielnähe, Verlustvermeidung; extern: Auszahlungsschwelle, Partner-Level	Creator, Games, Loyalty
Moralische Selbstlizenzierung	Moral Licensing	Nutzung und Bindung erhöhen	Nach einer als gut empfundenen Handlung erlauben sich Menschen eher eine Belohnung oder einen Kauf. Der Effekt ist kontextabhängig.	Selbstrechtfertigung	intern: Belohnungserlaubnis; extern: Fitnessziel, Sparfortschritt, Nachhaltigkeitsbadge	Gamification, Health, Commerce
Netzwerkeffekt / soziale Bindung an eine Plattform	Netzwerkeffekt / Social Lock-in	Abwanderung verhindern	Der Wert eines Dienstes steigt mit Freunden, Kontakten oder Community. Dadurch wird Abbruch sozial und praktisch schwieriger.	Sozialer Lock-in	intern: Zugehörigkeit, Verlustangst; extern: Kontakte, Gruppen, Historie	Social, Messaging, Communities
Online-Status	Online-Status	Nutzung und Bindung erhöhen	Sichtbare Verfügbarkeit anderer Personen erzeugt soziale Präsenz, Kontakthanreiz und FOMO.	Soziale Präsenz / FOMO	intern: Zugehörigkeit; extern: grüner Punkt, Aktivitätsanzeige	Messenger, Social, Games
Parasoziale Bindung	Parasoziale Bindung	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Gefühl persönlicher Nähe zu Creators oder Influencern kann Loyalität, Kaufbereitschaft und regelmässige Rückkehr erhöhen.	Bindung / Identifikation	intern: Nähe, Zugehörigkeit, Vorbildsuche; extern: Creator-Content, Direktansprache	Streaming, Social, Influencer
Personalisierte Deepfakes	Deepfake-Personalisierung	Personalisierung und Nutzung optimieren	Gesicht, Stimme oder Identität realer Personen können synthetisch nachgebildet werden. Dadurch steigen Authentizitäts- und Vertrauenswirkung.	Scheinauthentizität / Autorität	intern: Vertrauen, soziale Nähe; extern: synthetisches Video, Stimme, Identitätsnachahmung	KI, Social, Betrug, Ads
Personalisierte Einstiegsabläufe	Personalisierte Onboarding-Flows	Nutzung und Bindung erhöhen	Fragen und erste Erfolgserlebnisse erzeugen Relevanz, Commitment und frühe Investition.	Commitment / Personalisierung	intern: Selbstbezug, Fortschritt; extern: Quiz, Profilaufbau, Setup	Apps, Games, SaaS
Personalisierte Knappheit	Personalisierte Knappheit	Kauf beschleunigen	Knappheits-, Timer- oder Verfügbarkeitsbotschaften werden personalisiert oder kontextabhängig ausgespielt. Kritisch ist dies bei falscher oder übertriebener Knappheit.	Knappheit + Personalisierung	intern: FOMO, Verlustangst; extern: personalisierter Timer, Lagerhinweis, Shop-Rotation	KI, Commerce, Games
Personalisierte Preisgestaltung	Personalisiertes Pricing	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Preise oder Angebote können segmentiert oder personalisiert ausgespielt werden. Es ist primär Monetarisierung, nicht automatisch ein Suchtaulöser.	Preisdifferenzierung / Relevanz	intern: Kaufbereitschaft; extern: personalisiertes Angebot, Segmentierung	E-Commerce, Ads, Travel
Personalisierte Push-Mitteilungen	Personalisierte Pushes	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Benachrichtigungen werden an Verhalten, Ort, Zeit oder Nutzungswahrscheinlichkeit angepasst und dadurch relevanter oder wirksamer.	Kontexttrigger / Relevanz	intern: situatives Bedürfnis; extern: gezielter Push	Apps, Social, Commerce
Personalisierter Algorithmus	Personalisierter Algorithmus	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Je stärker die Personalisierung, desto passender und immersiver kann der Feed wirken. Wirkung hängt von Zielgrösse und Schutzmechanismen ab.	Adaptive Verstärkung	intern: Identifikation, Relevanz; extern: Recommender-System, Nutzungsdaten	Social, Streaming, Shopping
Personalisierter Zeitdruck	Personalisierte Dringlichkeit	Personalisierung und Nutzung optimieren	Dringlichkeitsreize wie Fristen, Countdown oder 'jetzt handeln' werden anhand von Nutzerverhalten optimiert.	Zeitdruck + Personalisierung	intern: Stress, Impulsivität; extern: Countdown, Push, Ablaufhinweis	KI, Commerce, Apps
Personalisierung durch gespeicherte Erinnerungen	Memory-Personalisierung	Personalisierung und Nutzung optimieren	Gespeicherte Präferenzen, Namen, Ziele oder frühere Inhalte erzeugen Kontinuität und Bindung. Wirkung steigt, wenn das System 'mich kennt'.	Investition / Selbstbezug	intern: Bindung, Bequemlichkeit, Identität; extern: gespeicherte Erinnerung, persönlicher Verlauf	KI, Chatbots, Apps
Premiumwährungen	Premium-Währungen	Umsatz steigern	Käufliche oder künstlich verknappte Währungen entkoppeln Ausgaben vom realen Geldwert und erschweren Preisvergleich.	Preisentkopplung / Exklusivität	intern: Status, Impuls, reduzierte Preissensitivität; extern: Gems, Diamanten, Token, Coin-Pakete	Monetarisierung, Games, Apps
Produkt- oder Angebotspakete (Bundles)	Bundles	Umsatz steigern	Bündel verändern Wertwahrnehmung und können grössere Käufe attraktiver erscheinen lassen.	Wertwahrnehmung / Bündelung	intern: Sparmotiv, Wertgefühl; extern: Paketpreis, Bonusinhalt	Monetarisierung, E-Commerce, Games
Profilierung nach Beeinflussbarkeit	Persuasion Profiling	Personalisierung und Nutzung optimieren	Nutzer werden danach modelliert, auf welche Überzeugungsstrategien sie besonders reagieren, z. B. Knappheit, Autorität, soziale Bewährtheit oder Verlustangst.	Personalisierte Überzeugungsstrategie	intern: individuelle Anfälligkeit; extern: Profiling, Segmentierung, personalisierte Botschaft	KI, Ads, Commerce, Politik
Push-Mitteilungen	Push-Nachrichten	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Push-Mitteilungen unterbrechen Alltag und setzen externe Cues. Wirkung hängt von Inhalt, Timing und persönlicher Relevanz ab.	Externer Cue / Unterbrechung	intern: Neugier, Anerkennung, Sorge; extern: Push-Mitteilung	Apps, Social, Commerce, News
Rahmungseffekt	Framing-Effekt	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Die Darstellung einer Option beeinflusst Bewertung und Entscheidung. Beispiele: '90 % erfolgreich' statt '10 % Risiko'.	Darstellungsrahmen	intern: Bewertungsheuristik; extern: Formulierung, Bild, Kontext	UX, Commerce, Apps
Ranglistenmodus / Bestenlisten	Ranked Mode / Leaderboards	Nutzung und Bindung erhöhen	Statusvergleich über Rang, Liga oder Bestenliste erzeugt Wettbewerb und soziale Sichtbarkeit.	Status / Wettbewerb	intern: Kompetenz, Status; extern: Rangliste, Liga, Scoreboard	Games, Fitness, Learning, Apps
Rangverlust bei Inaktivität	Rank Decay	Nutzung und Bindung erhöhen	Rang, Sichtbarkeit oder Status sinkt bei Inaktivität. Dadurch entsteht Druck zur regelmässigen Rückkehr.	Verlustaversion	intern: Statusverlust, FOMO; extern: Decay-Regel, Rankingverlust	Games, Social, Creator-Plattformen
Reputationsbewertung	Reputations-Scoring	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Bewertungen und Scores beeinflussen Zugang, Sichtbarkeit oder Einkommen und erzeugen Anpassungsdruck.	Status / Sanktion / Social Proof	intern: Statusverlust, Existenzdruck; extern: Sterne, Score, Ranking	Marketplaces, Gig Economy, Social
Restguthaben / nicht eingelöste Werte	Restguthaben / Breakage	Umsatz steigern	Übrig gebliebene virtuelle Währung motiviert weiteren Kauf, weil Restwerte nicht verfallen oder nicht passend ausgegeben werden können.	Sunk Cost / Vollständigkeit	intern: Verlustvermeidung; extern: Restcoins, Mindestpakete	Monetarisierung
Reziprozität / Gegenseitigkeit	Reziprozität	Nutzung und Bindung erhöhen	Geschenke, Gratisboni oder Gefälligkeiten können das Gefühl erzeugen, etwas zurückgeben oder weiter interagieren zu müssen.	Gegenseitigkeit	intern: Verpflichtungsgefühl, Dankbarkeit; extern: Geschenk, Bonus, Probeangebot	Games, Apps, Commerce
Rückhalteangebot bei Kündigung	Cancellation Save Offer	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Beim Kündigungsversuch erscheinen personalisierte Rabatte, Verlusthinweise oder Alternativen, die Abbruch verhindern sollen.	Verlustaversion / Gewinnoptimierung	intern: Zweifel, Sparmotiv, Aufwandvermeidung; extern: Save-Offer, Kündigungsdialog	Subscriptions, Apps, SaaS

Saisonpass mit Belohnungsstufen (Battle Pass)	Battle Pass	Nutzung und Umsatz erhöhen	Zeitlich begrenztes Fortschrittssystem mit Belohnungen, Kaufbindung und Completion-Druck. Kombiniert Fortschritt, Frist und Sunk Cost.	Fortschritt + Sunk Cost + Zeitdruck	intern: Completionism, Verlustvermeidung; extern: Pass-Leiste, Season-Ende	Games
Saisonsysteme	Season-Systeme	Nutzung und Bindung erhöhen	Regelmässig neue Saisons setzen Fortschritt zurück und erzeugen wiederkehrende Ziele, Events und Käufe.	Neustart / Zeitfenster	intern: Neubeginn, FOMO; extern: Season, Reset, neuer Pass	Games, Apps, Commerce
Sammelmechaniken	Sammelmechaniken	Nutzung und Bindung erhöhen	Sammlungen erzeugen Vollständigkeitsdrang und Besitzbindung. Fehlende Elemente erhöhen Rückkehr- und Kaufbereitschaft.	Vollständigkeit / Besitz	intern: Sammeltrieb, Completionism, Endowment; extern: Kollektion, fehlende Elemente	Games, NFTs, Social, Loyalty
Schreibanzeige	Typing Indicator	Gespräch fortsetzen	Anzeige, dass jemand schreibt, erzeugt Antizipation und hält Aufmerksamkeit im Gespräch.	Soziale Erwartung / Antizipation	intern: soziale Spannung; extern: Schreibanzeige	Messenger
Schrittweise Freischaltungen	Progressive Unlocks	Nutzung und Bindung erhöhen	Funktionen, Inhalte oder Rechte werden stufenweise freigeschaltet und halten Neugier sowie Fortschrittsmotivation aufrecht.	Neugier / Fortschritt	intern: Kompetenz, Neugier, Zielnähe; extern: Unlock, gesperrte Funktion, Freischaltstufe	Games, Apps, SaaS
Schrittweise Preisoffenlegung	Drip Pricing	Kaufabschluss erhöhen	Zusatzkosten erscheinen erst spät im Kaufprozess. Bereits investierter Aufwand erhöht Abschlusswahrscheinlichkeit.	Sunk Cost / Preisverschleierung	intern: Abschlussdrang, Aufwandvermeidung; extern: Gebühren im Checkout	E-Commerce, Travel, Ticketing
Selbstverpflichtung und Konsistenz	Commitment & Consistency	Nutzung und Bindung erhöhen	Wer sich öffentlich oder wiederholt zu einem Verhalten bekennt, führt es wahrscheinlicher fort. Beispiele: Ziele, Challenges, öffentliche Fortschritte.	Selbstbindung / Konsistenz	intern: Selbstbild, Konsistenzbedürfnis; extern: Zielsetzung, Challenge, öffentlicher Status	Apps, Games, Communities
Seltene Belohnungen	Rare Drops	Nutzung und Bindung erhöhen	Sehr seltene Gegenstände erhöhen Wiederholung, Grinding und emotionale Spannung, besonders bei sichtbarer Seltenheit oder Statuswert.	Variable Belohnung / Status	intern: Hoffnung, Statuswunsch; extern: Dropchance, Seltenheitsfarbe	Games
Serienschutz / Serienwiederherstellung	Streak Freeze / Streak Repair	Regelmässige Nutzung sichern, Abbruch verhindern	Mechanismen zum Bewahren oder Wiederherstellen einer Serie reduzieren Abbruch, können aber auch Kauf- oder Rückkehrdruck erzeugen.	Verlustvermeidung / Sunk Cost	intern: Erleichterung, Verlustvermeidung; extern: Freeze, Reparaturangebot	Learning, Social, Games
Simulierte Empathie	Simulierte Empathie	Personalisierung und Nutzung optimieren	KI formuliert verständnisvoll und emotional spiegelnd. Das kann hilfreich sein, aber auch Vertrauen, Offenlegung und Bindung erhöhen.	Emotionale Validierung	intern: Bedürfnis nach Verständnis; extern: empathische Antwort, Spiegelung, Trostformel	KI, Chatbots, Care, Commerce
Sofortige Bedürfnisbefriedigung	Instant Gratification	Nutzung und Bindung erhöhen	Sofortige Rückmeldung oder Belohnung reduziert Wartezeit und verstärkt impulsives Handeln. Beispiele: Herzen, Coins, Animationen, Sofortkauf.	Sofortbelohnung	intern: Ungeduld, Spannungsreduktion; extern: sofortiger Feedbackreiz	Social Media, Games, Shopping
Soziale Bewährtheit	Social Proof	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Kennzahlen anderer Menschen signalisieren Beliebtheit oder Norm. Beispiele: Likes, Follower, Bewertungen, Downloads, 'gerade gekauft'.	Soziale Bewährtheit	intern: Zugehörigkeit, Status, Unsicherheit; extern: sichtbare Kennzahlen anderer Nutzer	Social Media, Shopping, Apps
Sozialer Vergleich	Sozialer Vergleich	Engagement steigern	Vergleich mit idealisierten Profilen, Rankings oder Leistungsdaten beeinflusst Selbstbewertung, Statusgefühl und Nutzungsdruck.	Status / Selbstbewertung	intern: Selbstwert, Statusbedürfnis; extern: Likes, Körperbilder, Ranglisten, Profile	Social Media, Fitness, Games
Spannungsorientierte Gegnerzuteilung	Matchmaking auf Spannung	Nutzung und Bindung erhöhen	Gegnerzuteilung nahe am eigenen Leistungsniveau kann Flow und Wiederholung fördern. Problematisch wäre eine Optimierung auf Verweildauer oder Käufe; dafür braucht es im Einzelfall Nachweise.	Flow / Herausforderung	intern: Kompetenz, Wettbewerb, Kontrollgefühl; extern: Skill-Rating, Gegnerzuteilung, knappe Matches	Games
Spielerisch gestaltete Verlust- und Strafmechaniken	Gamified Loss / Strafmechaniken	Nutzung und Bindung erhöhen	Verlust von Punkten, Rang, Energie oder Serie bei Inaktivität erhöht Rückkehrdruck.	Verlustaversion	intern: Verlustangst; extern: Punktverlust, Energieverlust	Games, Apps, Learning
Spielerische Datenerhebung	Gamified Data Capture	Personalisierung und Nutzung optimieren	Quiz, Persönlichkeitstest, Avatare oder Rewards sammeln Daten, während die Datenerhebung spielerisch oder harmlos wirkt.	Datenextraktion + Belohnung	intern: Neugier, Selbsterkenntnis, Belohnung; extern: Quiz, Badge, Rabatt, Avatar	Apps, Quizzes, Loyalty, KI
Spielinterne Währungen	In-Game-Währungen	Umsatz steigern	Virtuelle Währungen entkoppeln Ausgaben vom realen Geldwert und erschweren Preisvergleich.	Entkopplung vom Realgeld	intern: reduzierte Preissensitivität; extern: Coins, Gems, Token	Monetarisierung, Games
Standortbasierte Auslöser	Location-Based Triggering	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Standort oder Nähe zu Orten löst Angebote, Erinnerungen oder Handlungsaufforderungen aus.	Kontextrigger / Nähe	intern: situatives Bedürfnis; extern: Geofencing, Standortsignal, Nähe-Hinweis	Apps, Retail, Mobility
Steigerung der Erinnerungsintensität	Reminder Escalation	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Erinnerungen werden wiederholt oder dringlicher, wenn nicht reagiert wird. Das erhöht Handlungsdruck, kann aber auch Reaktanz auslösen.	Wiederholung / Dringlichkeit	intern: Pflichtgefühl, Stress; extern: wiederholte Pushes, Eskalationshinweis	Apps, Learning, Commerce
Stufensysteme	Level-Systeme	Nutzung und Bindung erhöhen	Level erzeugen Status, sichtbaren Fortschritt und regelmässige Erfolgsmomente. Kritisch wird es bei Verlust- oder Rückstufungsmechaniken.	Progression / Status	intern: Kompetenz, Status; extern: Level-Up, Rang, Freischaltung	Games, Apps, Learning
Synthetische Autorität	Synthetische Autorität	Personalisierung und Nutzung optimieren	KI-generierte Experten, Logos, Zertifikate oder seriös wirkende Stimmen erzeugen Autoritätswirkung ohne echte Grundlage.	Autoritätsheuristik	intern: Vertrauen, Unsicherheit; extern: Expertenavatar, Zertifikat, Fachsprache	KI, Ads, Betrug, Social
Systeme für die nächstbeste Aktion	Next-Best-Action-Systeme	Personalisierung und Nutzung optimieren	Automatisierte Systeme wählen die nächste wahrscheinlich profitable Aktion, z. B. Rabatt, Push, Upsell, Rückgewinnung oder Wartefraktion.	Optimierte Entscheidungslenkung	intern: situatives Bedürfnis, Preisempfindlichkeit; extern: CRM-Modell, automatisierte Intervention	KI, CRM, Commerce, Apps
Tägliche Aufgaben	Daily Quests	Regelmässige Nutzung fördern	Tägliche Aufgaben schaffen Wiederkehr, Routinen und das Gefühl, etwas offen zu haben. Sie koppeln Verhalten an einen Tagesrhythmus.	Routine / Wiederkehr	intern: Gewohnheit, Abschlussdrang; extern: tägliche Aufgabe	Games, Apps
Teilen-Mechanik	Share-Mechanik	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Teilen-Funktionen erhöhen Reichweite und soziale Rückkopplung. Wirkung entsteht durch Anerkennung, Zugehörigkeit, Reziprozität und Sichtbarkeit.	Soziale Verbreitung / Anerkennung	intern: Anerkennung, Zugehörigkeit, Reziprozität; extern: Share-Button, Repost, Weiterleitung	Social Media, Messaging, Communities
Überbewertung unmittelbarer Belohnungen / Gegenwartsverzerrung	Hyperbolic Discounting / Present Bias	Nutzung und Bindung erhöhen	Sofortige Belohnungen werden gegenüber langfristigen Nachteilen überbewertet. Digitale Sofortreize nutzen diese Tendenz häufig.	Gegenwartsverzerrung	intern: Impuls, Belohnungswunsch; extern: Sofortkauf, Sofortbelohnung	Commerce, Games, Social

Unklarheit über synthetische Medien	Synthetic Media Ambiguity	Personalisierung und Nutzung optimieren	Unsicherheit, ob Inhalt echt oder synthetisch ist, kann Verwirrung, Misstrauen oder emotionale Reaktionen verstärken.	Epistemische Unsicherheit	intern: Zweifel, Neugier, Angst; extern: KI-Bild, Deepfake, fehlende Herkunftskennzeichnung	KI, Social, News
Unregelmässige soziale Bestätigung	Intermittent Social Validation	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Soziale Bestätigung kommt unregelmässig und schwer vorhersehbar. Das kann häufiges Prüfen von Likes, Kommentaren oder Reaktionen fördern.	Variable soziale Belohnung	intern: Anerkennungsbedürfnis, Hoffnung; extern: Likes, Kommentare, Shares	Social Media
Variable Belohnung	Variable Belohnung	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Belohnungen treten unvorhersehbar auf. Gerade unregelmässige soziale, spielerische oder monetäre Rückmeldungen können Wiederholung stark fördern.	Intermittierende Verstärkung / variable ratio	intern: Hoffnung, Spannung, Neugier; extern: zufälliger Drop, Like, Gewinn, Feed-Inhalt	Digital allgemein
Variable Zeitintervalle	Variable Intervalle	Nutzung und Bindung erhöhen	Neue Belohnungen oder relevante Inhalte erscheinen nach unvorhersehbarer Zeit. Nutzer prüfen deshalb wiederholt, ob etwas Neues eingetroffen ist.	Intervallverstärkung / Checking Loop	intern: Unsicherheit, Erwartung; extern: neue Nachricht, Kommentar, Feed-Update	Social Media, Messaging, Games
Verdeckte Leistungskennzahlen / Creator-Analysen	Shadow Metrics / Creator Analytics	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Metriken wie Reichweite, Watchtime, Followerwachstum oder Monetarisierungsstatus erzeugen Optimierungsdruck und Rückkehrverhalten.	Status / Kontrolle / Variable Belohnung	intern: Status, Einkommen, Kontrolle; extern: Dashboard, Analytics, Monetarisierung	Creator-Plattformen, Social
Verdeckter Verkaufspfad / versteckter Zusatzverkauf	Dark Funnel / versteckter Upsell-Pfad	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Nutzer werden durch scheinbar hilfreiche Schritte in Upgrades, Add-ons oder Abos geführt, ohne dass die monetäre Zielrichtung früh klar ist.	Schrittweise Bindung / Sunk Cost	intern: Abschlussdrang, Aufwandvermeidung; extern: Funnel, Upgrade-Schritt, Add-on-Auswahl	Commerce, Apps, SaaS
Vergängliche Inhalte	Ephemeral Content	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Vergängliche Inhalte erhöhen Dringlichkeit, weil sie nach kurzer Zeit verschwinden.	Vergänglichkeit / FOMO	intern: Verlustangst, Neugier; extern: Ablaufzeit, Story, temporärer Chat	Social, Messaging
Verhaltenslenkung durch zusätzliche Hürden	Nudging durch Reibung	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Ablehnen, Kündigen oder Abmelden ist schwerer als Zustimmen oder Kaufen. Dadurch wird Verhalten asymmetrisch gelenkt.	Asymmetrische Reibung	intern: Aufwandvermeidung, Ermüdung; extern: komplizierter Flow, versteckte Option	UX, Dark Patterns
Verkaufstrichter über Persönlichkeitstests	Personality Quiz Funnel	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Persönlichkeitstests erzeugen Selbstbezug und sammeln Präferenzdaten, die für Segmentierung oder Ansprache genutzt werden können.	Selbstbezug / Datengewinnung	intern: Neugier auf sich selbst; extern: Quiz, Ergebnisversprechen, Lead-Formular	Social, Ads, Lead Generation
Vermenschlichung von KI	Anthropomorphisierung von KI	Personalisierung und Nutzung optimieren	Menschliche Namen, Stimme, Gesicht, Humor oder Empathiesprache lassen Systeme sozialer und vertrauenswürdiger wirken, als sie tatsächlich sind.	Soziale Heuristik / Vermenschlichung	intern: Bindungsbereitschaft, Vertrauen; extern: Stimme, Avatar, Ich-Form, Emotionsprache	KI, Chatbots, Voice, Apps
Verringerung von Hürden / Ein-Klick-Aktion	Friction Reduction / One-Click	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Kauf, Anmeldung oder Weiternutzung wird extrem leicht gemacht; Reflexion und Abbruch werden reduziert.	Impuls / Bequemlichkeit	intern: Impulsivität, Bequemlichkeit; extern: Ein-Klick-Flow, gespeicherte Zahlung	UX, E-Commerce, Apps
Verstärker und Zusatzvorteile (Booster / Power-Ups)	Booster & Power-Ups	Nutzung und Bindung erhöhen	Temporäre Vorteile erhöhen kurzfristige Leistung und können Wiederkauf auslösen, besonders bei Fristen oder Wettbewerb.	Kompetenz / temporäre Verstärkung	intern: Erfolgswunsch, Wettbewerb; extern: Booster, Power-Up, Multiplikator	Games, Learning, Fitness
Virtuelle Influencer	Virtuelle Influencer	Personalisierung und Nutzung optimieren	Künstliche Influencer können Markenbindung, Attraktivität und parasoziale Nähe erzeugen, ohne als künstlich unmittelbar erkannt zu werden.	Parasoziale Bindung / Autorität	intern: Identifikation, Vorbildsuche; extern: KI-Avatar, Influencer-Feed, Markencontent	KI, Social, Commerce
Visuelle Hervorhebung	Visuelle Salienz	Nutzung und Bindung erhöhen	Signalfarben, Kontrast, Bewegung, Animation oder Countdowns lenken Aufmerksamkeit und priorisieren bestimmte Handlungen.	Aufmerksamkeit / Salienz	intern: Aufmerksamkeit, Orientierung; extern: Farbe, Bewegung, Blinkereffekt, Kontrast	UX, Ads, Games, Apps
Vollständigkeitsdrang	Completionism	Nutzung und Bindung erhöhen	Drang, Aufgaben, Sammlungen oder Profile vollständig zu machen.	Vollständigkeit	intern: Ordnung/Abschluss; extern: Prozentanzeige	Games, Apps
Voreinstellungen	Default-Einstellungen	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Vorausgewählte Optionen lenken Verhalten, weil Menschen Defaults häufig übernehmen.	Default Bias	intern: kognitive Entlastung, Trägheit; extern: Voreinstellung, vorausgewähltes Kästchen	UX, Subscriptions, Privacy
Vorgegebener Anfangsfortschritt	Endowed Progress	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Künstlich vorgegebener Anfangsfortschritt erhöht die Wahrscheinlichkeit, ein Ziel abzuschliessen. Beispiel: Profil ist bereits zu 30 % vollständig.	Geschenkter Fortschritt / Zielnähe	intern: Abschlussdrang; extern: vorbefüllte Fortschrittsanzeige	Apps, Loyalty, E-Commerce
Vorhersagegestützte Aktivierung	KI Predictive Engagement	Personalisierung und Nutzung optimieren	Algorithmen prognostizieren, wann ein Nutzer besonders empfänglich oder aktiv ist, und spielen Inhalte genau zu diesem Zeitpunkt aus.		Antizipation, Gewohnheitsbildung, Rückkehr	KI / Algorithmus
Vorhersagegestützte Zielgruppenansprache	Predictive Targeting	Personalisierung und Nutzung optimieren	Modelle prognostizieren Klick-, Kauf-, Abbruch- oder Rückkehrwahrscheinlichkeit und spielen Trigger im wahrscheinlich wirksamen Moment aus.	Verhaltensvorhersage / Timing	intern: situative Empfangsbereitschaft; extern: Prognosemodell, Trigger-Timing	KI, Ads, Commerce, Apps
Vortäuschung einer Graswurzelbewegung (Astroturfing)	Astroturfing	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Organisierte Kampagnen wirken wie spontane Graswurzelbewegungen. Nutzer nehmen vermeintlich authentische Mehrheitsmeinung wahr.	Täuschung durch Scheinauthentizität	intern: Vertrauen, Gruppennorm; extern: koordinierte Kommentare, Fake-Community	Social, Politik, Reviews
Wischmechanik in Dating-Apps	Dating-App-Swipes	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Schnelles Wischen verbindet variable Belohnung, soziale Bewertung und potenzielle romantische Anerkennung.	Variable soziale Belohnung	intern: Anerkennung, Nähe, Hoffnung; extern: Swipe, Match, Like	Dating Apps
Wöchentliche Aufgaben	Weekly Quests	Regelmässige Nutzung fördern	Wöchentliche Aufgaben verlängern Bindung über mehrere Tage und verbinden Fortschritt mit Fristen.	Routine / Zeitfenster	intern: Planung, Completionism; extern: Wochenziel, Wochenbelohnung	Games, Apps
Zeigarnik-Effekt	Zeigarnik-Effekt	Nutzung und Bindung erhöhen	Unerledigte oder unterbrochene Aufgaben bleiben eher mental präsent als abgeschlossene Aufgaben. Digitale Beispiele sind offene Quests, nicht abgeschlossene Profile oder Warenkörbe.	Offene Schleife / Unvollständigkeit	intern: Bedürfnis nach Abschluss, mentale Spannung; extern: offene Quest, Fortschrittsbalken, Warenkorb-Erinnerung	Games, Apps, E-Commerce, Learning

Zeitabhängige Verhaltensanstösse	Time-of-Day Nudging	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Trigger werden zu Zeiten ausgespielt, in denen Reaktion wahrscheinlicher ist, z. B. abends, in Pausen oder bei wiederkehrender Langeweile.	Kontext-Timing	intern: Müdigkeit, Langeweile, Routine; extern: Push-Zeitpunkt, Nutzungsprognose	Apps, Commerce, Social
Zeitlich begrenzte Beiträge (Stories)	Stories	Rückkehr fördern	Zeitlich begrenzte Inhalte verbinden FOMO, soziale Nähe und leichte Konsumierbarkeit.	Vergänglichkeit / soziale Präsenz	intern: FOMO, Nähe; extern: Story-Ring, 24h-Verfügbarkeit	Social Media
Zeitlich begrenzte Ereignisse	Time-Limited Events	Nutzung und Bindung erhöhen	Inhalte, Vorteile oder Belohnungen sind nur kurz verfügbar. Das steigert Rückkehrdruck und Impulsentscheidungen.	Knappheit / Verlustaversion	intern: FOMO, Verlustangst; extern: Timer, Event, Ablaufdatum	Games, Shopping, Social
Zeitlich begrenzte kosmetische Inhalte	Limited-Time Cosmetics	Nutzung und Bindung erhöhen	Zeitlich begrenzte Skins, Emotes oder digitale Güter verbinden Status, Identität und Knappheit.	Status + Knappheit	intern: Identität, Status, FOMO; extern: limitierter Skin, Drop, Shop-Rotation	Games, Social, Avatare
Zielgradienteneffekt	Goal Gradient Effect	Abschluss fördern	Motivation steigt, wenn ein Ziel sichtbar näher rückt. Fortschrittsbalken, Level-Leisten oder Sammelkarten nutzen diesen Effekt.	Zielnähe / Fortschritt	intern: Kontroll- und Kompetenzbedürfnis; extern: Fortschrittsbalken, Prozentanzeige	Games, Apps, Loyalty, Learning
Zufallsbasierte Ziehsysteme (Gacha)	Gacha-Systeme	Nutzung und Bindung erhöhen	Zufallsbasierte Zieh-Mechaniken, oft mit Seltenheitsstufen, Serien, Events und wiederholten Käufen.	Variable Belohnung / Sammeln	intern: Hoffnung, Completionism; extern: Pull, Banner, Seltenheitsstufe	Mobile Games
Zufallsmechanik	RNG / Zufallsmechanik	Nutzung und Bindung erhöhen	Zufall hält Ergebnisse unvorhersehbar. Wirkung hängt stark davon ab, ob Zufall mit Belohnung, Fortschritt oder Kauf gekoppelt ist.	Unvorhersagbarkeit	intern: Spannung, Hoffnung; extern: Randomizer, Würfel, Drop	Games, Gambling-like Design
Zwanghaftes Scrollen durch negative Inhalte (Doomscrolling)	Doomscrolling	Aufmerksamkeit, Bindung oder Handlung fördern	Fortgesetztes Konsumieren negativer oder bedrohlicher Inhalte trotz Belastung. Es wird oft durch Unsicherheit und Kontrollsuche gespeist.	Bedrohungsmonitoring / Unsicherheitsreduktion	intern: Angst, Kontrollbedürfnis; extern: Krisenfeed, Breaking News	News, Social