

# Inhaltsverzeichnis

<b>Danksagung .....</b>	<b>V</b>
<b>Zusammenfassung .....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>XIII</b>
<b>Tabellenverzeichnis.....</b>	<b>XV</b>
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>1</b>
<b>2 Gamification.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Begriffsbestimmung.....</b>	<b>6</b>
2.1.1 Spiel .....	9
2.1.2 Elemente .....	12
2.1.3 Design .....	13
2.1.4 Spielfremder Kontext.....	14
2.1.5 Arbeitsdefinition .....	16
<b>2.2 Spiel-Design-Elemente.....</b>	<b>19</b>
2.2.1 Kategorisierungen .....	21
2.2.2 Analyse einzelner Spiel-Design-Elemente .....	27
<b>2.3 Fazit.....</b>	<b>42</b>
<b>3 Forschungsstand.....</b>	<b>45</b>
<b>3.1 Anwendungskontexte .....</b>	<b>46</b>
3.1.1 Arbeit .....	49
3.1.2 Bildung.....	57
3.1.3 Crowdsourcing.....	63
3.1.4 Datenerhebungen und Umfragen .....	69
3.1.5 Gesundheit .....	71
3.1.6 Marketing.....	77
3.1.7 Online-Communities und soziale Netzwerke .....	79
3.1.8 Umweltschutz .....	82
<b>3.2 Gesamtbetrachtung .....</b>	<b>86</b>
<b>3.3 Fazit.....</b>	<b>94</b>
<b>4 Wirkung von Gamification auf Motivation .....</b>	<b>97</b>

4.1	Motivation .....	97
4.2	Selbstbestimmungstheorie der Motivation.....	100
4.2.1	Metatheoretische Annahmen .....	100
4.2.2	Subtheorien .....	102
4.3	Bedürfnisbefriedigung durch Gamification .....	110
4.3.1	Kompetenzerleben .....	113
4.3.2	Autonomieerleben.....	118
4.3.3	Erleben Sozialer Eingebundenheit .....	121
4.4	Fazit.....	125
5	Wirkung von Gamification auf Leistung .....	127
5.1	Leistung .....	127
5.2	Leistungsförderung.....	128
5.2.1	Leistungsförderung durch Bedürfnisbefriedigung .....	129
5.2.2	Leistungsförderung durch Gamification .....	131
5.3	Fazit.....	135
6	Untersuchungskontext: Intralogistik.....	139
6.1	Manuelle Arbeitsprozesse: Kommissionierung .....	139
6.2	Probleme im Kontext der Intralogistik.....	142
7	Fragestellungen.....	145
8	Demonstrator-Studie.....	147
8.1	Fragestellungen und Hypothesen .....	147
8.2	Methode .....	153
8.2.1	Ablauf .....	154
8.2.2	Setting .....	156
8.2.3	Stichprobe .....	166
8.2.4	Studiendesign.....	167
8.2.5	Instrumente .....	167
8.2.6	Statistische Analyse .....	175
8.3	Ergebnisse.....	179
8.3.1	Deskriptive Befunde .....	179
8.3.2	Fragestellung 1: Gamification und Motivation.....	180

8.3.3	Fragestellung 2: Gamification und Leistung.....	184
8.3.4	Fragestellung 3: Mediation .....	186
8.3.5	Zusammenfassung.....	194
<b>8.4</b>	<b>Diskussion .....</b>	<b>196</b>
8.4.1	Fragestellung 1: Gamification und Motivation.....	196
8.4.2	Fragestellung 2: Gamification und Leistung.....	198
8.4.3	Fragestellung 3: Mediation .....	199
8.4.4	Fazit und Empfehlungen .....	202
<b>9</b>	<b>Simulationsstudie.....</b>	<b>205</b>
<b>9.1</b>	<b>Fragestellungen und Hypothesen .....</b>	<b>207</b>
<b>9.2</b>	<b>Methode .....</b>	<b>209</b>
9.2.1	Ablauf .....	209
9.2.2	Setting .....	211
9.2.3	Stichprobe .....	216
9.2.4	Studiendesign.....	217
9.2.5	Instrumente .....	218
9.2.6	Statistische Analyse .....	223
<b>9.3</b>	<b>Ergebnisse.....</b>	<b>225</b>
9.3.1	Deskriptive Befunde .....	225
9.3.2	Fragestellung 4: Spiel-Design-Elemente-Gruppen .....	227
9.3.3	Zusammenfassung.....	231
<b>9.4</b>	<b>Diskussion .....</b>	<b>232</b>
9.4.1	Fragestellung 4: Spiel-Design-Elemente-Gruppen .....	232
9.4.2	Fazit und Empfehlungen .....	236
<b>10</b>	<b>Gesamtdiskussion .....</b>	<b>239</b>
<b>10.1</b>	<b>Gesamtbetrachtung beider Studien .....</b>	<b>239</b>
<b>10.2</b>	<b>Theoretische Implikationen .....</b>	<b>244</b>
<b>10.3</b>	<b>Methodische Implikationen .....</b>	<b>247</b>
<b>10.4</b>	<b>Praktische Implikationen .....</b>	<b>249</b>
<b>10.5</b>	<b>Ausblick .....</b>	<b>252</b>
<b>11</b>	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>255</b>

Die Wirkung von Gamification auf Motivation und  
Leistung

Empirische Studien im Kontext manueller  
Arbeitsprozesse

Sailer, M.

2016, XVII, 285 S. 19 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-14308-4