

# 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>

<b>4.1</b>	<b>Motivation .....</b>	<b>97</b>
<b>4.2</b>	<b>Selbstbestimmungstheorie der Motivation .....</b>	<b>100</b>
4.2.1	Metatheoretische Annahmen .....	100
4.2.2	Subtheorien .....	102
<b>4.3</b>	<b>Bedürfnisbefriedigung durch Gamification .....</b>	<b>110</b>
4.3.1	Kompetenzerleben .....	113
4.3.2	Autonomieerleben .....	118
4.3.3	Erleben Sozialer Eingebundenheit .....	121
<b>4.4</b>	<b>Fazit .....</b>	<b>125</b>
<b>5</b>	<b>Wirkung von Gamification auf Leistung .....</b>	<b>127</b>
<b>5.1</b>	<b>Leistung .....</b>	<b>127</b>
<b>5.2</b>	<b>Leistungsförderung .....</b>	<b>128</b>
5.2.1	Leistungsförderung durch Bedürfnisbefriedigung .....	129
5.2.2	Leistungsförderung durch Gamification .....	131
<b>5.3</b>	<b>Fazit .....</b>	<b>135</b>
<b>6</b>	<b>Untersuchungskontext: Intralogistik .....</b>	<b>139</b>
<b>6.1</b>	<b>Manuelle Arbeitsprozesse: Kommissionierung .....</b>	<b>139</b>
<b>6.2</b>	<b>Probleme im Kontext der Intralogistik .....</b>	<b>142</b>
<b>7</b>	<b>Fragestellungen .....</b>	<b>145</b>
<b>8</b>	<b>Demonstrator-Studie .....</b>	<b>147</b>
<b>8.1</b>	<b>Fragestellungen und Hypothesen .....</b>	<b>147</b>
<b>8.2</b>	<b>Methode .....</b>	<b>153</b>
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
<b>8.3</b>	<b>Ergebnisse .....</b>	<b>179</b>
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>