



Henrik Wesseloh (Autor)

Einsatz von Gamification zum Fördern intrinsischer Motivation - Empirische Erkenntnisse und Gestaltungsempfehlungen



Göttinger Wirtschaftsinformatik

Herausgeber: J. Biethahn[†] • L. M. Kolbe • M. Schumann

Henrik Wesseloh

**Einsatz von Gamification zum Fördern
intrinsischer Motivation**

Empirische Erkenntnisse und
Gestaltungsempfehlungen

Band 111



Cuvillier Verlag Göttingen
Internationaler wissenschaftlicher Fachverlag

<https://cuvillier.de/de/shop/publications/8507>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentzsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,
Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: <https://cuvillier.de>

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	XIII
Tabellenverzeichnis	XVII
Abkürzungsverzeichnis	XIX
Symbolverzeichnis	XXI
1 Einleitung	1
1.1 Motivation und Problemstellung	1
1.2 Zielsetzung und Forschungsfragen	2
1.3 Inhaltliche Positionierung und Forschungsmethodik	3
1.4 Aufbau der Arbeit.....	4
2 Grundlagen	7
2.1 Gamification	7
2.1.1 Definition und Abgrenzung	7
2.1.2 Einsatz von Game-Design-Elementen	10
2.1.3 Ziele in spielfremden Anwendungskontexten.....	12
2.2 Motivation	14
2.2.1 Definition und Eingrenzung	14
2.2.2 Intrinsische und extrinsische Motivation.....	17
3 Forschungsstand zu Gamification im Kontext von intrinsischer Motivation	21
3.1 Methodisches Vorgehen.....	21
3.2 Ergebnisse des strukturierten Literatur Reviews	23
3.2.1 Auswertung auf der Metaebene von Gamification und intrinsischer Motivation	23
3.2.1.1 Relevante Anwendungskontexte	24
3.2.1.2 Relevante Theorien und Modelle.....	26
3.2.2 Auswertung auf der Inhaltsebene von Gamification und intrinsischer Motivation.....	28
3.2.2.1 Einfluss der Game-Design-Elemente auf intrinsische Motivation.....	28
3.2.2.2 Einfluss der Wahrnehmung von Gamification auf intrinsische Motivation	30
3.2.2.3 Einfluss der Personenmerkmale auf intrinsische Motivation	31
3.3 Diskussion des weiteren Forschungsbedarfs.....	34
4 Forschungsdesign	37
4.1 Argumentativ-deduktive Herleitung eines Forschungsmodells	38
4.1.1 Grundlage: Selbstbestimmungs- und Kognitive Evaluationstheorie	38

4.1.2 Erweiterung: Mechaniken-Dynamiken-Ästhetiken Framework	40
4.1.3 Ergänzungen: Nutzertypen und Wahrnehmung von Gamification	46
4.2 Experimentelles Studiendesign	47
4.2.1 Datenerhebung	48
4.2.2 Studienaufbau	50
5 Prototypische Entwicklung gamifizierter Anwendungen	53
5.1 Spielerisches Gesundheitsmanagement mit <i>HealthDesk</i>	53
5.1.1 Methodisches Vorgehen	54
5.1.2 Problem- und Anforderungsanalyse	55
5.1.2.1 Motivationale Anforderungen	56
5.1.2.2 Funktionale Anforderungen	58
5.1.3 Konzeption und Entwicklung	60
5.1.4 Demonstration und Evaluation des Prototyps	68
5.1.5 Diskussion und Implikationen	73
5.1.6 Zwischenfazit	75
5.2 Spielerische Hochschullehre mit <i>OffCourse</i>	77
5.2.1 Methodisches Vorgehen	77
5.2.2 Problem- und Anforderungsanalyse	78
5.2.2.1 Didaktische Anforderungen	79
5.2.2.2 Motivationale Anforderungen	80
5.2.2.3 Spielbezogene Anforderungen	82
5.2.2.4 Forschungsbezogene Anforderungen	83
5.2.2.5 Randbedingungen	84
5.2.3 Konzeption und Entwicklung	85
5.2.3.1 Aufbau der gamifizierten Lernanwendung	85
5.2.3.2 Funktionen der gamifizierten Lernanwendung	86
5.2.4 Demonstration und Evaluation des Prototyps	97
5.2.5 Diskussion und Implikationen	99
5.2.6 Zwischenfazit	100
6 Empirische Erkenntnisse und Gestaltungsempfehlungen	101
6.1 Ergebnisse der Querschnitts- und Längsschnittstudien	101
6.1.1 Überprüfung der Selbstbestimmungstheorie im Kontext gamifizierter Lehre	101

6.1.2	Untersuchung zum Einfluss der spielerischen Wahrnehmung	104
6.1.2.1	Experimentelles Vorgehen.....	104
6.1.2.2	Beschreibung der Stichprobe	106
6.1.2.3	Ergebnisse der Datenanalyse.....	107
6.1.2.4	Diskussion und Implikation der Ergebnisse.....	110
6.1.3	Untersuchung zum Einfluss der individuellen Elemente	111
6.1.3.1	Experimentelles Vorgehen.....	111
6.1.3.2	Beschreibung der Stichprobe	113
6.1.3.3	Ergebnisse der Datenanalyse.....	114
6.1.3.4	Diskussion und Implikation der Ergebnisse.....	119
6.1.4	Untersuchung zum Einfluss der Nutzertypen	122
6.1.5	Untersuchung zum Einfluss der langfristigen Nutzung	125
6.2	Ableitung von Gestaltungsempfehlungen für gamifizierte Anwendungen	128
7	Schlussbetrachtung	133
7.1	Zentrale Erkenntnisse der Arbeit	133
7.2	Implikationen für Wissenschaft und Praxis.....	135
7.3	Limitationen und weiterer Forschungsbedarf	136
	Anhang	139
	Literaturverzeichnis	XXIII