

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	V
Zusammenfassung	VII
Abbildungsverzeichnis.....	XIII
Tabellenverzeichnis.....	XV
1 Einleitung	1
2 Gamification.....	5
2.1 Begriffsbestimmung.....	6
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
2.2 Spiel-Design-Elemente.....	19
2.2.1 Kategorisierungen.....	21
2.2.2 Analyse einzelner Spiel-Design-Elemente	27
2.3 Fazit.....	42
3 Forschungsstand.....	45
3.1 Anwendungskontexte	46
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
3.2 Gesamtbetrachtung	86
3.3 Fazit.....	94
4 Wirkung von Gamification auf Motivation	97

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
8.4	Diskussion.....	196
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
9	Simulationsstudie.....	205
9.1	Fragestellungen und Hypothesen	207
9.2	Methode	209
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
9.3	Ergebnisse.....	225
9.3.1	Deskriptive Befunde	225
9.3.2	Fragestellung 4: Spiel-Design-Elemente-Gruppen	227
9.3.3	Zusammenfassung.....	231
9.4	Diskussion	232
9.4.1	Fragestellung 4: Spiel-Design-Elemente-Gruppen	232
9.4.2	Fazit und Empfehlungen	236
10	Gesamtdiskussion	239
10.1	Gesamtbetrachtung beider Studien	239
10.2	Theoretische Implikationen	244
10.3	Methodische Implikationen	247
10.4	Praktische Implikationen	249
10.5	Ausblick	252
11	Literaturverzeichnis.....	255



<http://www.springer.com/978-3-658-14308-4>

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