

Hannes Grünbaum

Potentiale zur Identifikation und Partizipation von Bewohnern in Stadtquartieren durch Gamification

Masterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2015 GRIN Verlag
ISBN: 9783668977914

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/490193>

Hannes Grünbaum

Potentiale zur Identifikation und Partizipation von Bewohnern in Stadtquartieren durch Gamification

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Hochschule Wismar

Fakultät Gestaltung

Studiengang Architektur und Umwelt

Master Thesis

**Potentiale zur Identifikation und Partizipation von
Bewohnern in Stadtquartieren durch Gamification**

Hochschule Wismar

Fakultät Gestaltung

Studiengang Architektur und Umwelt

Master Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades eines
Master of Arts im Studiengang Architektur und Umwelt

Potentiale zur Identifikation und Partizipation von Bewohnern in Stadtquartieren durch Gamification

eingereicht von:

Hannes Grünbaum

Studiengang:

Architektur und Umwelt

Fachsemester:

4

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	I
Abstract	III
1 Einleitung	3
1.1 Ausgangssituation und Problemstellung	3
1.2 Zielsetzung und Vorgehensweise	5
2 Gamification - Theoretische Grundlagen	6
2.1 Geschichtlicher Hintergrund	6
2.2 Definition und Abgrenzung	8
2.3 Die Nutzer und ihr Verhalten	10
2.4 Spielelemente	13
2.4.1 Spieldynamiken	14
2.4.2 Spielmechaniken	14
2.4.3 Spielkomponenten	15
2.5 Die Nutzer und Ihre Motivation	17
2.5.1 Wissenschaftliche Grundlagen zum Thema Motivationspsychologie	17
2.5.2 Funktionsweise der extrinsischen und intrinsischen Motivation	17
2.5.3 Motivationsverhalten und Gamification	19
2.6 Ziele und Erfolgsfaktoren von Gamification	20
2.6.1 Bindung und Beteiligung	20
2.6.2 Experimentierfreude	21
2.6.3 Ergebnisse	21
3 Nachhaltige Quartierplanung - Theoretische Grundlagen	22
3.1 Der Begriff Nachhaltigkeit	22
3.2 Das Quartier	24
3.2.1 Historische Entwicklung	24
3.2.2 Begrifflichkeit und Grundlagen	25
3.2.3 Handlungsebene	25
3.2.4 Regional- Stadt und Quartierentwicklung	26
3.2.5 Komplexität und Wechselwirkung	27
4. Mensch und Soziokultur - Theoretische Grundlagen	27
4.1 Gesellschaftliche und wirtschaftliche Entwicklung bis heute	27
4.2 Vision eines zukünftigen Wirtschaftssystems	31
4.3 Derzeitige Entwicklungen und Trends	33

4.4 Verhaltensweisen und Lebensstile	35
5. Praxisbeispiele der Gamification	36
6. Potentialanalyse	40
6.1. Stärken und Schwächen von Gamification	40
6.1.1 Stärken von Gamification.....	41
6.1.2 Schwächen von Gamification	43
6.2 Chancen und Risiken für die Partizipation und Identifikation	46
6.2.1 Chancen für die Partizipation und Identifikation	46
6.2.2 Risiken für die Partizipation und Identifikation	47
6.2.3 Ableitung der Potentiale anhand der Chancen	48
6.2.3 Ableitung der Potentiale anhand der Risiken.....	54
7. Abgrenzung der Ergebnisse und weitere Forschungsthemen.....	60
8. Schlussfolgerung und Ausblick	62
Anhang	IV
Abbildungsverzeichnis	VIII
Tabellenverzeichnis	IX
Glossar	X
Literatur und Quellenverzeichnis	XIII