Sylvia Nikitaridis

Let's Play: Explorative Tagebuchstudie zur Analyse verhaltenswissenschaftlicher Wirkungszusammenhänge bei Gamification

Der Einsatz von Gamification als Marketinginstrument

Masterarbeit

Diplom.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

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 Verlages. 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.

Copyright © 2016 Diplom.de
ISBN: 9783961160204

https://www.diplom.de/document/337559

Sylvia Nikitaridis

Let’s Play: Explorative Tagebuchstudie zur Analyse verhaltenswissenschaftlicher Wirkungszusammenhänge bei Gamification

Der Einsatz von Gamification als Marketinginstrument

Diplom.de

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis ..... **VII**

Abbildungsverzeichnis ..... **VIII**

1 Einführung **1**

1.1 Gamification im Zeichen des digitalen Zeitalters *1*

1.2 Vorgehensweise der Untersuchung *3*

2 Grundlagen zum Thema Gamification **4**

2.1 Herleitung einer Definition *4*

2.1.1 Spiel und spielen 4

2.1.2 Grundlagen eines Spiels 5

2.1.3 Darstellung verschiedener Definitionsansätze 7

2.2 Begriffsabgrenzung *8*

2.3 Ziele von Gamification *10*

2.4 Branchentypische Einsatzfelder von Gamification *12*

2.5 Ableitung einer Gamification-Typologie *13*

3 Verhaltenswissenschaftliche Grundsätze zur Erklärung der Wirkungsweise von Gamification **16**

3.1 Die Bedeutung des Spiels in der menschlichen Entwicklung *16*

3.2 Motivationstheoretische Betrachtung von Gamification *16*

3.2.1 Intrinsische und extrinsische Motivation 17

3.2.2 Die Selbstbestimmungstheorie von Ryan und Deci 18

3.2.3 Die Leistungsmotivationstheorie von McClelland 20

3.3 Lerntheoretische Betrachtung von Gamification *22*

3.3.1 Klassische Konditionierung 22

3.3.2 Operante Konditionierung 23

4 Empirische Untersuchung von verhaltenswissenschaftlichen Wirkungszusammenhängen bei Gamification **25**

4.1 Forschungsziel *25*

4.2 Forschungsdesign und Teilnehmer *25*

4.3 Aufbau und Durchführung der empirischen Datenerhebung *26*

4.4 Darstellung der Ergebnisse *28*

4.5 Diskussion der Ergebnisse *36*

4.6 Limitationen der Datenerhebung *43*

5 Schluss **45**

5.1 Fazit *45*

5.2 Implikationen für Forschung und Praxis *46*

5.3 Gamification – eine neue Lösung für alte Probleme? 48

Anhang 50

Literaturverzeichnis 54

Abkürzungsverzeichnis

Aufl.	Auflage
bspw.	beispielsweise
bzw.	beziehungsweise
et al.	et alii (und andere)
Hg.	Herausgeber
Jg.	Jahrgang
MDA	Mechanics – Dynamics - Aesthetics
o.J.	ohne Jahresangabe
S.	Seite
überarb.	Überarbeitete
vgl.	vergleiche
vollst.	vollständig
z. B.	zum Beispiel