



Henrik Wesseloh (Autor)

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



**Göttinger Wirtschaftsinformatik**

Herausgeber: J. Biethahn<sup>†</sup> • 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](mailto:info@cuvillier.de), Website: <https://cuvillier.de>

## Inhaltsverzeichnis

<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>XIII</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>XVII</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>XIX</b>
<b>Symbolverzeichnis</b> .....	<b>XXI</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
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
<b>2 Grundlagen</b> .....	<b>7</b>
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
<b>3 Forschungsstand zu Gamification im Kontext von intrinsischer Motivation</b> .....	<b>21</b>
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
<b>4 Forschungsdesign</b> .....	<b>37</b>
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
<b>5 Prototypische Entwicklung gamifizierter Anwendungen .....</b>	<b>53</b>
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
<b>6 Empirische Erkenntnisse und Gestaltungsempfehlungen .....</b>	<b>101</b>
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
<b>7</b>	<b>Schlussbetrachtung</b> .....	<b>133</b>
7.1	Zentrale Erkenntnisse der Arbeit .....	133
7.2	Implikationen für Wissenschaft und Praxis.....	135
7.3	Limitationen und weiterer Forschungsbedarf .....	136
	<b>Anhang</b> .....	<b>139</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>XXIII</b>