

## **Zusammenfassung**

Diese Arbeit befasst sich mit den Effekten von Gamification als nicht-monetäres Anreizsystem auf die Motivation und Leistung. Studien, welche die Effekte vom Gamification auf die Motivation und Performance untersuchen, kommen zu teils widersprüchlichen Ergebnissen (Seaborn/Fels 2015). Im Rahmen der vorliegenden Dissertation werden drei Studien vorgestellt, die zur Schließung dieser Forschungslücke beitragen.

In der ersten Studie wird eine systematische Literaturanalyse durchgeführt. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Form der Vergütung sowie verwendete Indikatoren die Ergebnisse von Studien zu den Effekten von Gamifizierung beeinflussen.

In der zweiten Studie wird ein Laborexperiment durchgeführt. Dieses trägt zum wissenschaftlichen Diskurs hinsichtlich der notwendigen Anzahl von Spielelementen, die für eine effektive Gamification erforderlich sind, bei. Die Probanden werden für die Bearbeitung einer *real-effort task* mit einem fixen Betrag entschädigt. Dabei wird der Grad der Gamification mithilfe der Anzahl implementierter Spielelemente manipuliert. Insgesamt zeigen die Ergebnisse der Studie aufbauend auf einer ANOVA keine signifikanten Haupteffekte von Gamification auf Motivation oder Anstrengung.

Im Rahmen der dritten Studie wird untersucht, wie Gamification und Aufgabenkomplexität die Wirksamkeit monetärer Anreizsysteme beeinflussen können. Hierfür wird ein Laborexperiment durchgeführt, in welchem die Komplexität der Aufgaben, die Gamifizierung und das Vergütungsschema manipuliert werden. Die Ergebnisse zeigen, dass die Wirkung monetärer Anreize auf die investierte Arbeitszeit durch Gamification moderiert werden.

Basierend auf diesen Erkenntnissen bietet die vorliegende Arbeit neue Einblicke in die Komplexität von Gamification als Anreizsystem.

## **Abstract**

In this thesis, I examine the effects of gamification as a non-monetary incentive scheme on motivation and performance. Previous findings from academia present a mixed picture of the effectiveness of gamification (Seaborn/Fels 2015). However, Gamification, as a non-monetary incentive scheme, has received little to no attention so far in the field of management accounting and management control. To address this gap, I conduct three studies.

In the first study, I conduct a systematic literature review to analyze the literature on gamification. Results suggest that the form of compensation as well as the measures used in the experiments are, to date, underappreciated factors influencing the effectiveness of gamification.

In my second study, I conduct a laboratory experiment to contribute to the scientific discourse on the number of game elements necessary to create effective gamification. Subjects receive fixed wage compensation for performing a real effort task. In this arrangement, I manipulate the level of gamification through the number of implemented game elements. Results from the ANOVA show no significant main effect of gamification on motivation and effort.

In my third study, I examine how gamification and task complexity can influence the effectiveness of monetary incentives schemes. Therefore, I utilize a laboratory experiment in which task complexity, gamification, and compensation scheme are manipulated. Results show that the effect of monetary incentives on effort duration is moderated by gamification.

Overall, this thesis offers new insights into the complexity of gamification as an incentive scheme.