wbv Publikation

Anhang zur Veröffentlichung

Titel:	**Personalisierte Gamification in der Hochschullehre**
Untertitel:	Spielertypprofile und ihre motivationale Wirkung
Reihe:	Blickpunkt Hochschuldidaktik
Autorin:	Sabrina Sailer-Frank
ISBN (Print):	978-3-7639-8030-7
ISBN (E-Book):	978-3-7639-8031-4

Zitiervorschlag: Sailer-Frank, Sabrina (2026). Personalisierte Gamification in der Hochschullehre. Spielertypprofile und ihre motivationale Wirkung – Anhang zur Veröffentlichung. Bielefeld: wbv Publikation.

Anhangsverzeichnis

Anhang A: Skills & Challengephase ... 3
Anhang A-1: Skillset des Typ Achiever ... 3
Anhang A-2: Skillset des Typ Player ... 3
Anhang A-3: Skillset des Typ Philanthrop ... 3
Anhang A-4: Skillset des Typ Disruptor ... 4
Anhang A-6: Vollständige Erläuterung der Skills und entsprechende Klassifikation ... 5
Anhang B: Quantitativer Fragebogen ... 7
Anhang B-1: Fragebogenkonstruktion ... 7
Anhang B-2: Item-Skala-Statistik ... 13
Anhang C: Interviewleitfaden ... 15
Anhang C-1: Leitfaden zur Selbsteinschätzung ... 15
Anhang C-2: Interviewleitfaden ... 16
Anhang D: Transkriptionen ... 20
Anhang E: Kodierleitfaden ... 20
Anhang F: Clusteranalyse ... 31
Anhang F-1: Tabellarische Darstellung des VRC & w-Werts des Startcluster für k=32 Aktivierungen ... 31
Anhang F-2: Dendrogramm für optische Verfahren der Identifikation passender Clusterlösungen ... 32
Anhang F-3: Iterationsprotokoll für k=6 des Startclusters ... 32
Anhang F-4: deskriptive Statistik der Clusteranalyse für k=6, Startcluster ... 33
Anhang F-5: Varianzanalyse des Startclusters ... 33
Anhang F-6: Tabellarische Aufschlüsselung des VRC- und w-Wertes entsprechend den Endclustern mit k=2 bis k=35 ... 34
Anhang F-7: Interationsprotokoll für k=6 des Endclusters ... 34
Anhang F-8: deskriptive Statistik der Clusteranalyse für k=6, Endcluster ... 35
Anhang F-9: Varianzanalyse des Endclusters ... 35
Anhang G: Einzelfallmodelle & Zwei-Fälle-Modelle entsprechend der jeweiligen Gruppen ... 36
Anhang G-1: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MA11MAB) der Gruppe II: ... 36
Anhang G-2: Einzelfallmodell für den Extremfall der (YV19FOC) Gruppe II ... 37
Anhang G-3: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe II ... 38
Anhang G-4: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (LU27MAA) der Gruppe III ... 39
Anhang G-5: Einzelfallmodell für den Extremfall der (CH31THA) Gruppe III ... 40
Anhang G-6: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe III ... 41
Anhang G-7: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MA25STC) der Gruppe IV ... 42

Anhang G-8: Einzelfallmodell für den Extremfall der (ST11ROC) Gruppe IV 43
Anhang G-9: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe IV 44
Anhang G-10: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MI06MAC) der Gruppe V . 45
Anhang G-11: Einzelfallmodell für den Extremfall der (SI10KLC) Gruppe V 46
Anhang G-12: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe V 47
Anhang G-13: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (AN05GEC) der Gruppe VI 48
Anhang G-14: Einzelfallmodell für den Extremfall der (LU07GEC) Gruppe VI 49
Anhang G-15: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe VI 50
Anhang G-16: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (ST09THA) der Gruppe VII 51
Anhang G-17: Einzelfallmodell für den Extremfall der (IN20NOC) Gruppe VII 52
Anhang G-18: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe VII 53
Anhang G-19: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (SU14HAC) der Gruppe VIII 54
Anhang G-20: Einzelfallmodell für den Extremfall der (SA21HAC) Gruppe VIII 55
Anhang G-21: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe VIII 56
Anhang G-22: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MI13THC) der Gruppe IX . 57
Anhang G-23: Einzelfallmodell für den Extremfall der (GU04GEB) Gruppe IX 58
Anhang G-24: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe IX 59
Anhang G-25: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (SU18MAA) der Gruppe X . 60
Anhang G-26: Einzelfallmodell für den Extremfall der (SY05GUC) Gruppe X 61
Anhang G-27: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe X 62
Anhang G-28: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (SA17ARC) der Gruppe XI . 63
Anhang G-29: Einzelfallmodell für den Extremfall der (SA23LOA) Gruppe XI 64
Anhang G-30: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe XI 65

Anhang

Anhang A: Skills & Challengephase

Anhang A-1: Skillset des Typs Achiever

Achiever		cost
Frontrunner Fallvignette wird 3 Tage früher aufgedeckt.	Level 1	5
Open Book (Reward) Referent:in erhält eine zusätzliche Information zu den Prüfkriterien.	Level 2a	10
Ask me anything Es dürfen 2 Fragen des Teams an die Dozentin gestellt werden, die beantwortet werden müssen.	Level 3a	15
Joker Ein Einzelberatungstermin von 15 min mit der Dozentin.	Level 3b	15
Gamechanger (Completion) Hinweis auf einen möglichen (wichtigen) Schwerpunkt der Diskussion.	Level 2b	10
Hidden Hint Ein Tipp hinsichtlich der Falländerung zur Lösung des Problems für eine Gruppe.	Level 3c	15
Sneak Peek Vorschau auf die Fallvignettenänderung (1 Möglichkeit) 1 Tag vor der Prüfung.	Level 3d	15

Anhang A-2: Skillset des Typs Player

Players		cost
Reward Sie erhalten eine zusätzliche Quelle zur Fallvignette.	Level 1	5
Early Bird Sofern das Handout mehr als 3 Tage vor der Präsentation hochgeladen wird, erhält der:die Lernende zusätzliche Infos zu den Prüfungskriterien.	Level 2a	10
Calendar Es darf der Präsentationstermin mit einer anderen Gruppe getauscht werden, sofern diese zustimmt.	Level 3a	15
Game clear Sie erhalten 5 zusätzliche Punkte in der Bewertung. Sofern es eine Gruppenleistung ist, kann dieser Skill nur von einer Person aktiviert werden (nicht stapelbar).	Level 3b	15
Return on investment Sie bringen sich als Berater:in aktiv in einer anderen Diskussion (andere Fallvignette) ein und erhalten dafür ebenfalls eine:n Berater:in in Form ebendieser Person.	Level 2b	10
Mentoring Es wird der Kontakt zu einem Studierenden aus dem vorausgegangenen Sommersemester hergestellt.	Level 3c	15
All-In Der Referent darf eine Note tippen. Liegt er richtig, erhält er eine Notenstufe besser (bei Gruppenleistung die ganze Gruppe) oder die darüber getippte Note. Liegt er darunter, erhält **nur er** eine Notenstufe schlechter.	Level 3d	15

Anhang A-3: Skillset des Typs Philanthrop

Philanthrop		cost
Bestnoten Für den Übungskurs wird ein Wiki eröffnet, in welchem Übungsfragen zur Klausur eingestellt werden können.	Level 1	5
Little Gift Es wird ein beliebiger Skill (Level 1 oder 2) an eine:n andere:n, unbekannte:n Studierende:n verschenkt.	Level 2a	10
Surprise Ein anderes Team erhält die Möglichkeit, detailliertes schriftliches Feedback zum Handout zu erhalten.	Level 3a	15
Social Party Sofern dieser Skill von mindestens 3 Personen im Kurs aktiviert ist, erhält der komplette Übungskurs eine zusätzliche Übungseinheit von 30 Minuten am Ende der letzten Übungssession (7), in welcher weitere Klausurübungsfragen besprochen werden.	Level 3b	15
Charity Es kann ein im eigenen Besitz befindlicher Skill einer anderen Person geschenkt werden. Der verschenkte Skill verbleibt im eigenen Set. Nicht auf „Social Party“ anwendbar.	Level 2b	10

Teammate Sie dürfen eine andere Gruppe in der Diskussion unterstützen.	Level 3c	15
Wohltäter Es werden 5 Bonuspunkte (Prüfungsleistung) an ein Team mit einem anderen Fall vergeben (nicht stapelbar).	Level 3d	15

Anhang A-4: Skillset des Typs Disruptor

Disruptors		cost
Megafon (Selbst) Es darf die andere Gruppe in der Diskussion 1x unterbrochen werden, ohne dass es Auswirkungen auf die Leistung hat.	Level 1	5
Changemaker (positive Veränderung) Es darf eine Veränderung an der Fallvignette (Ausgangssituation) vorgenommen werden.	Level 2a	10
Switching Positions (Selbst) Die eigene Position darf mit der einer anderen Person ausgetauscht werden.	Level 3a	15
Sabotage (Fremd) Die eigene Stimme gilt beim Votum der Fallentscheidung 3-fach. Die Manipulation der Wahl wird nicht offengelegt.	Level 3b	15
Sacrifice (Negative Veränderung) Das eigene Statement/Handout wird für die anderen Gruppen zugänglich gemacht.	Level 2b	10
Slip (selbst) Das vorgegebene Statement einer Gegengruppe wird für Sie transparent offengelegt. Die Gruppe, welche davon betroffen ist, wird darüber 2 Tage vor dem Referatstermin informiert.	Level 3c	15
Devil (fremd) Es wird ein beliebiger Skill (Level 1) einer ausgewählten Person deaktiviert.	Level 3d	15

Anhang A-6: Vollständige Erläuterung der Skills und entsprechende Klassifikation

Aktiv/Passiv	Prep/Class	NR	Name	Beschreibung
aktiv	Class	F1	Free Spirit	Es darf ein Argument komplett ohne Quellen verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei um das Aussetzen der Kenntlichmachung der Quelle handelt. Das Argument muss dennoch fundiert und schlüssig sein – eine subjektive Erfahrung zählt nicht dazu, ein Argument, welches sich auf die Vorlesungsfolien stützt, hingegen schon.
passiv	Class	F2a	Tolerance	Sie dürfen die Diskussionszeit bis zu 3 min überziehen.
aktiv	Prep	F2b	Chameleon	Sie sind momentan der Interessengruppe Betrieb zugeordnet. Aus Fairnessgründen haben Sie 48 Stunden, um über einen Wechsel nachzudenken. Sofern Sie den Stakeholder wechseln wollen, bitte ich Sie, mir im genannten Zeitraum eine kurze Nachricht zukommen zu lassen.
aktiv	Prep	F3a	Startpoint	Sie haben die Möglichkeit, die eigene Position zu wechseln: von Pro zu Contra oder von Contra zu Pro. Bitte beachten Sie, dass dies ausschließlich für Ihre Person gilt. Sollten Sie zu zweit den Stakeholder besetzen, gilt dies nicht für die andere Person.
aktiv	Prep	F3b	Free Choice	Es darf ein beliebiger anderer Skill aus dem Set gewählt werden, welcher diesen ersetzt. Dafür müssen Sie eine Aktivierung innerhalb der nächsten 24 Stunden vornehmen. Eine nachträgliche Aktivierung kann nicht berücksichtigt werden.
aktiv	Prep	F3c	Empty Chair	Hinzufügen einer neuen Interessengruppe oder Löschen einer bestehenden Gruppe. Sofern Sie diesen Skill nutzen möchten, steht es Ihnen frei, bis zu 3 Tage vor dem Termin eine neue Interessengruppe zu generieren, der Sie dann zugehören, oder aber Ihre eigene Gruppe zu löschen. Bei der Löschung Ihrer Gruppe werden Sie zufällig einer anderen Gruppe zugeordnet. Das Hinzufügen oder Löschen ist bis spätestens 3 Tage vor dem Präsentationstermin kenntlich zu machen.
passiv	Prep	F3d	EasterEgg	Innerhalb der Fallvignette sind Hinweise versteckt. Einige davon sind durch Markierungen hervorgehoben worden.
passiv	Prep	A1	Frontrunner	Die Fallvignette wird drei Tage früher verschickt.
passiv	Prep	A2a	Open Book	Wichtige Information zu den Prüfkriterien: Innerhalb der Präsentation wird unter anderem darauf geachtet, wie schlüssig Ihre Argumente aufgebaut sind. Das umschließt auch die Bezugnahme zu anderen Argumenten und das Aufgreifen von Gegenargumenten – und somit das Verknüpfen verschiedener Perspektiven.
passiv	Prep	A2b	Gamechanger	Hinweis zum möglicherweise wichtigen Schwerpunkt Ihres Falles:
aktiv	Prep	A3a	AMA	Hierfür können Sie mir bis zur Prüfungsleistung gerne eine Mail zukommen lassen oder die Frage direkt im Kurs stellen. Es müssen genau zwei Fragen sein. Schachtelfragen sind nicht erlaubt. Sofern Sie die Fragen per Mail beantwortet haben möchten, bitte ich Sie, kurz darauf zu verweisen, dass Sie den Skill aktiviert haben.
aktiv	Prep	A3b	Joker	15 min Einzelgespräch mit der Dozent:in
passiv	Prep	A3c	Hidden Hint	Tipp zur Falländerung bzw. Lösung des Problems:
passiv	Prep	A3d	SneakPeak	Bezüglich des Skills SneakPeak erhalten Sie am Tag vor der Präsentation eine Falländerung per Mail. Die Art der Falländerung wird randomisiert anhand Ihrer Einschreibenummer ermittelt. Sie müssen diesbezüglich nicht aktiv werden.
passiv	Prep	R1	Reward	Sie erhalten eine zusätzliche Quelle zur Fallvignette, welche Ihre Position stärken kann. Anbei die empfohlene Quelle zu Ihrem Stakeholder:
aktiv	Prep	R2a	Early Bird	Sofern Sie das Handout mind. 3 Tage vor der Diskussion hochladen, erhalten Sie noch eine zusätzliche Mail mit einem weiteren Prüfungskriterium.
		R2a-i		Ein wichtiges Kriterium ist das fachliche Verständnis. Sie sollten Fachbegriffe korrekt erklären und verorten können. Konkrete Begrifflichkeiten werden ggf. nachgefragt.
		R2a-ii		Ein wichtiges Kriterium ist die wissenschaftliche Untermauerung von Argumenten. Hierbei wird auf die Qualität der Quellen und deren aktive Nutzung geachtet sowie auf die korrekte (Kurz-)Zitierweise auf eventuell verwendeten Präsentationsmedien.
		R2a-iii		Ein Kriterium zur Leistungsbewertung umschließt den Einstieg in das Thema. Dies bedeutet, dass die Zuhörenden thematisch abgeholt werden und die Relevanz der Thematik (literaturbasiert) herausgearbeitet wird.
passiv	Class	R2b	ROI	Der Skill ermöglicht Ihnen, als Berater:in in einer anderen Diskussion aktiv zu werden. Es steht Ihnen frei, sich als Berater:in bei der Gruppe am Termin dazuzusetzen oder diese aus dem Hintergrund via Teams o. Ä. zu unterstützen. Als Gegenleistung können Sie selbst jemanden als Berater:in einsetzen. Die Position als Berater:in wird nicht in der Bewertung berücksichtigt.
aktiv	Prep	R3a	Calendar	Austausch des Termins mit anderer Gruppe: Sofern Sie den Termin tauschen möchten, besteht die Möglichkeit, den Präsentationstermin mit einer anderen Gruppe zu tauschen. Diese muss dem Tausch jedoch zustimmen. Alternativ ist ein Präsentationstermin an einem Samstag möglich.
passiv	Class	R3b	Game Clear	Der Skill Game Clear ist ein passiver Skill. Hier werden 5 Punkte Ihrer Prüfungsleistung hinzugefügt. Sollte der Skill in Ihrer Gruppe mehrfach vorherrschen, wird dieser nur einmalig verwendet.

aktiv	Prep	R3c	Mentoring	Kontakt mit Student:in aus dem vorausgehenden Semester
aktiv	Prep	R3d	All_in	Dieser Skill ermöglicht Ihnen, Ihre Note zu verbessern, sofern Sie richtig tippen. Ein konkretes Beispiel: Sie tippen eine 2,0 Liegen Sie über der getippten Note (z. B. mit einer 1,3), erhalten Sie die bessere Note (wenn Sie eine 1,3 erhalten, „sticht" diese die 2,0/die verbesserte Note 1,7 und Sie erhalten somit die 1,3). Liegen Sie unter der getippten Note (z. B. mit einer 3,3), erhalten Sie die 3,3 Treffen Sie die korrekte Note (2,0), so erhalten Sie eine Notenstufe besser: eine 1,7. Der Zeitpunkt zum Tippen der Note endet direkt vor Ihrer Prüfungsleistung.
	Prep	S1	Friendship	Dieser Skill konnte nur in Aktivierung 1 verwendet werden. Die Gruppeneinteilung erfolgte anhand Ihrer angegebenen Präferenzen.
	Class	S2a	Talktime	Sie erhalten zwei zusätzliche Minuten zur Organisation nach der Falländerung.
	Class	S2b	Demokratie	Gespräch mit Zuhörenden vor der Abstimmung
	Prep	S3a	Free Wish	Sie entscheiden sich als Gruppe für die Art der Falländerung (Pro/Contra). Die Abstimmung wird demnach ausgesetzt.
	Prep	S3b	MeetUp	Mit diesem Skill erhalten Sie eine 15-minütige Beratungssession. Diese kann je nach Wahl digital oder in Präsenz erfolgen. Kommen Sie bitte mit 2–3 Terminvorschlägen auf mich zu. Bitte beachten Sie, dass Präsenztermine nur von Montag bis Donnerstag möglich sind.
	Prep	S3c	Peerpressure	Offenlegen aller Expertenstatements von Beginn an
	Class	S3d	Bring a Friend	Eine nicht präsentierende Person darf in die Gestaltung eingebunden werden
	Class	D1	Megafon	Sie dürfen eine andere Person unterbrechen und ihr ins Wort fallen.
	Prep	D2a	changemaker	Sie haben sich für den Skill Changemaker entschieden. Innerhalb dieses Skills ist es möglich, die Ausgangssituation zu Ihren Gunsten so zu verändern, dass die Startposition eine andere ist. Hierfür besteht die Möglichkeit, bis 3 Tage vor dem Termin die Fallvignette zu verändern. Falls Sie eine Veränderung vornehmen möchten, kommen Sie bitte auf mich zu.
	Prep	D2b	Sacrifice	Das eigene Statement/Handout wird für die anderen Gruppen zugänglich gemacht.
	Prep	D3a	Switching Position	Die eigene Position darf mit der einer anderen Person ausgetauscht werden.
	Class	D3b	Sabotage	Die eigene Stimme gilt beim Votum der Fallentscheidung 3-fach. Die Manipulation der Wahl wird nicht offengelegt.
	Prep	D3c	Slip	Das vorgegebene Statement einer Gegengruppe wird für Sie transparent offengelegt. Die Gruppe, welche davon betroffen ist, wird darüber 2 Tage vor dem Referatstermin informiert.
	Prep	D3d	Devil	Es wird ein beliebiger Skill (Level 1) einer ausgewählten Person deaktiviert.
	Prep	P1	Perfect Score	Im VC finden Sie nun ein Übungswiki, in dem Klausurfragen eingestellt oder auch beantwortet werden können.
	Prep	P2a	Little Gift	Auf Ihren Wunsch hin wurde einer:m Student:in ein Skill anonym übersendet. Im Namen Ihrer:Ihres Kommiliton:in ein herzliches Dankeschön.
	Prep	P2b	Charity	Es kann ein im eigenen Besitz befindlicher Skill einer anderen Person geschenkt werden. Der verschenkte Skill verbleibt im eigenen Set. Nicht auf „Social Party" und „Game Clear" anwendbar.
	Prep	P3a	Surprise	Ein anderes Team erhält die Möglichkeit, detailliertes schriftliches Feedback zum Handout zu erhalten.
	Prep	P3b	Social Party	Sofern der Skill von 3 Personen aktiviert wird, findet am Ende der letzten Übungseinheit eine 30-minütige Übungssession zu Klausurfragen statt. Ihr Kurs hat die 3-Personen-Marke geknackt, daher findet in der Übungssession am 10.7. ein 30-minütiger Impuls zu den Klausurfragen statt.
	Class	P3c	Teammate	Sie dürfen eine andere Gruppe in der Diskussion unterstützen, indem Sie als unbewertete Person an der Diskussion teilnehmen können und Ihre Punkte innerhalb der Diskussion an eine andere Person verschenken können.
	Prep	P3d	Benefactor	Es werden 5 Bonuspunkte (Prüfungsleistung) an ein Team mit einem anderen Fall vergeben (nicht stapelbar). Kann nicht in Kombination mit Game Clear verwendet werden.

Anhang B: Quantitativer Fragebogen

Anhang B-1: Fragebogenkonstruktion

MUSTER

evasys	Steuerung von Bildungsprozessen - Sommersemester 2023 - Semesterstart	evasys
Universität Bamberg	Sabrina Sailer, M.Sc.	
Professur für Wirtschaftspädagogik (Prof. Dr. Silvia	Eingangsevaluation SBP SS2023	

Bitte so markieren: ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Bitte verwenden Sie einen Kugelschreiber oder nicht zu starken Filzstift. Dieser Fragebogen wird maschinell erfasst.
Korrektur: ☐ ■ ☐ ☒ ☐ Bitte beachten Sie im Interesse einer optimalen Datenerfassung die links gegebenen Hinweise beim Ausfüllen.

1. Eröffnungswort & Einwilligungserklärung

Liebe Studierende, lieber Studierender,

Vielen Dank für Ihre Teilnahme an der Befragung. Im Rahmen einer Qualifikationsarbeit wird das Format „Steuerung von Bildungsprozessen" im Sommersemester 2023 wissenschaftlich begleitet. Um die bestmöglichen Eindrücke zu erhalten, werden Sie daher in den Erhebungsprozess miteinbezogen. Durch die Verzahnung von Wissenschaft und (Lehr-)Praxis ist es möglich, neuartige und interaktive Lernformate zu erproben. Sie leisten damit durch Ihre Teilnahme und Ihre Eindrücke einen wichtigen Beitrag, Lehrformate der Zukunft zu entwickeln und für die Praxis nutzbar zu machen. Dafür bedanken wir uns herzlich. Im Folgenden werden Sie gebeten, einige Fragen zu Ihrer Einstellung im Studium und Ihrer Wahrnehmung von Situationen zu beantworten. Die Befragung ist freiwillig. Durch Teilnahme an der Befragung wird für Sie ein Skillbaum generiert, welchen Sie zum Erwerb von Fähigkeiten für die Podiumsdiskussion verwenden können.

1.1 Ich stimme zu, dass meine Angaben und personenbezogene Daten im Zuge der Befragung "Game-Designin Higher Education - Designzyklus 3" durch die Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Professur für Wirtschaftspädagogik (siehe https://www.uni-bamberg.de/wipaed-ls/) verarbeitet werden und **ausschließlich pseudonymisiert verwendet werden.**
Ich kann meine Einwilligung jederzeit für die Zukunft widerrufen, ohne dass die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO berührt wird. Die vollständigen Datenschutzinformationen finden Sie unter **https://www.uni-bamberg.de/rz/verfahrensweisen/datenschutz/datenschutzerklaerungen/**.
Bei Fragen können Sie sich an unseren Datenschutzbeauftragten (https://www.uni-bamberg.de/beauftragte/datenschutzbeauftragter/ansprechpartner/) wenden.

☐ Ja, ich stimme zu. ☐ Nein, ich stimme nicht zu.

2. Allgemeines

2.1 Alter:

2.2	Geschlecht	☐ männlich ☐ keine Angabe	☐ weiblich	☐ divers
2.3	Studiengang	☐ Betriebswirtschaftslehre (Bachelor)	☐ Modulstudium	☐ Wirtschaftspädagogik I (Master)
		☐ Wirtschaftspädagogik II (Master)	☐ Wirtschaftspädagogik mit Wirtschaftsinformatik (Master)	
2.4	Fachsemester	☐ 1 ☐ 4 ☐ 7	☐ 2 ☐ 5 ☐ 8	☐ 3 ☐ 6 ☐ 9

MUSTER

2. Allgemeines [Fortsetzung]

2.5 Bitte geben Sie hier Ihren personifizierten Code ein. Dieser setzt sich wie folgt zusammen:

Ersten zwei Buchstaben des Vornamen der Mutter: **Ma**ria
Tag des eigenen Geburtsdatum: **12**.05.1998

Ersten zwei Buchstaben des Vornamen des Vaters **He**lmut
Übungskurs **A** - B - C

Für dieses Beispiel wäre der Code **MA 12 HE A**
Bitte geben Sie Ihren Code ein und merken Sie sich diesen:

3. Block A - Persönliche Einstellung

Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen bezüglich Ihrer Einstellung im Studium.

Im Studium geht es mir darum, ...

3.1	... neue Ideen zu bekommen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.2	... zu zeigen, dass ich bei einer Sache gut bin.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.3	... dass andere Studierende nicht denken, ich sei dumm.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.4	... keine schwierigen Prüfungen oder Klausuren zu haben.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.5	... etwas Interessantes zu lernen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.6	... mich nicht zu blamieren (z.B. durch falsche Ergebnisse oder dumme Fragen).	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.7	... zu Hause keine Arbeiten erledigen zu müssen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.8	... später knifflige Probleme lösen zu können.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.9	... Arbeiten besser zu schaffen als andere.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.10	... dass niemand merkt, wenn ich etwas nicht verstehe.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.11	... keine schwierigen Fragen oder Aufgaben lösen zu müssen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.12	... komplizierte Inhalte zu verstehen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.13	... bessere Noten oder Beurteilungen zu bekommen als andere.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.14	... dass niemand denkt, ich sei weniger schlau als andere.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.15	... nicht so schwer zu arbeiten.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.16	... dass das Gelernte für mich Sinn ergibt.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau

3. Block A - Persönliche Einstellung [Fortsetzung]

3.17	... dass andere denken, dass ich klug bin.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.18	... zu verbergen, wenn ich weniger weiß als andere.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.19	... dass die Arbeit leicht ist.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.20	... zum Nachdenken angeregt zu werden.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.21	... zu zeigen, dass ich die Inhalte beherrsche.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.22	... keine falschen Antworten auf Fragen der Dozenten zu geben.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.23	... aufwendige Aufgaben nicht selber erledigen zu müssen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.24	... so viel wie möglich zu lernen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.25	... das ich was kann und weiß auch zu zeigen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.26	... nicht durch dumme Fragen aufzufallen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.27	... mit wenig Arbeit durchs Studium zu kommen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.28	... ein tiefes Verständnis für die Inhalte zu erwerben.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.29	... dass die anderen merken, wenn ich in Tests und Prüfungen gut abschneide.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.30	... nicht zu zeigen, wenn mir eine Aufgabe schwerer fällt als den anderen.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau
3.31	... den Arbeitsaufwand stets gering zu halten.	stimmt gar nicht	☐	☐	☐	☐	☐ stimmt genau

4. Block B - Allgemeine Einstellung

Die folgenden Fragen befassten sich mit Ihrem allgemeinen Umgang mit Situationen.
Bitte kreuzen Sie das für Sie zutreffendste an:

4.1	In schwierigen Situationen kann ich mich auf meine Fähigkeiten verlassen.	trifft wenig zu	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
4.2	Die meisten Probleme kann ich aus eigener Kraft gut meistern.	trifft wenig zu	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
4.3	Auch anstrengende und komplizierte Aufgaben kann ich in der Regel gut lösen.	trifft wenig zu	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu

Die nachfolgenden Fragen befassen sich mit Ihrer allgemeinen Einstellung.

4.4	Ich bin eher zurückhaltend, reserviert.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
4.5	Ich schenke anderen leicht Vertrauen, glaube an das Gute im Menschen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu

4. Block B - Allgemeine Einstellung [Fortsetzung]

4.6	Ich bin bequem, neige zur Faulheit.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.7	Ich bin entspannt, lasse mich durch Stress nicht aus der Ruhe bringen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.8	Ich habe nur wenig künstlerisches Interesse.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.9	Ich gehe aus mir heraus, bin gesellig.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.10	Ich neige dazu, andere zu kritisieren.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.11	Ich erledige Aufgaben gründlich.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.12	Ich werde leicht nervös und unsicher.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
4.13	Ich habe eine aktive Vorstellungskraft, bin fantasievoll.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu

5. Block C - Individuelle Wahrnehmung

Die folgenden Fragen beziehen Sich auf Ihre Persönlichkeitsmerkmale in Verbindung mit spielerischen Settings. Die Fragen stehen nicht in Bezug zueinander.

5.1	Ich teile gerne mein Wissen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.2	Es ist mir wichtig, meinen eigenen Weg zu gehen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.3	Ich bin gerne Teil eines Teams.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.4	Return on Investment ist mir wichtig, das heißt wenn ich etwas tue, sollte auch etwas für mich dabei herausspringen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.5	Ich mag es, schwierige Situationen zu meistern.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.6	Ich sehe mich selbst als Rebell.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.7	Ich genieße es, aus schwierigen Situationen erfolgreich als Sieger herauszukommen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu
5.8	Es ist mir wichtig, kontinuierlich meine Fähigkeiten weiterzuentwickeln.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	trifft voll und ganz zu

5. Block C - Individuelle Wahrnehmung [Fortsetzung]

5.9	Es ist mir wichtig, unabhängig zu sein.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.10	Es ist mir wichtig, mich als Teil einer Community zu fühlen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.11	Es ist mir wichtig, dass es anderen gut geht.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.12	Es macht mich glücklich, wenn ich anderen helfen kann.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.13	Ich mag es, Hindernisse und Hürden zu überwinden.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.14	Ich provoziere gerne andere.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.15	Ich bin dem Status quo gegenüber kritisch und hinterfrage diesen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.16	Wenn die Belohnung angemessen ist, bin ich bereit mich anzustrengen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.17	Ich mag Wettbewerbe, bei denen ich einen Preis gewinnen kann.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.18	Mit anderen zu interagieren ist mir wichtig.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.19	Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung sind mir wichtig.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.20	Ich mag es, anderen in einer neuen Situation bei der Orientierung zu helfen.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.21	Ich liebe Gruppenaktivitäten.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.22	Belohnungen sind ein guter Weg, um mich zu motivieren.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.23	Ich lasse mich häufig von meiner Neugierde leiten.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu
5.24	Ich befolge ungern Regeln.	trifft überhaupt nicht zu	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ trifft voll und ganz zu

6. Schlusswort

6. Schlusswort [Fortsetzung]

Vielen Dank für Ihre Teilnahme. Nach der ersten Punktephase (Challenge) wird Ihnen dann ein Link zu Ihrem individuellen Skillbaum übersendet. Bitte denken Sie daran, Ihren Code auf der Abgabe zu vermerken, damit die Punkte Ihnen gutgeschrieben werden.

Anhang B-2: Item-Skala-Statistik

Socializer

Reliabilitätsstatistiken

Cronbachs Alpha	Anzahl der Items
0,840	4

Item-Skala-Statistiken

	Skalenmittelwert, wenn Item weggelassen	Skalenvarianz, wenn Item weggelassen	Korrigierte Item-Skala-Korrelation	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
UserType_Socializer2	16,00	10,380	0,722	0,775
UserType_Socializer3	16,21	11,283	0,630	0,815
UserType_Socializer1	15,84	12,163	0,632	0,818
UserType_Socializer4	16,71	8,942	0,739	0,771

Philanthrop

Reliabilitätsstatistiken

Cronbachs Alpha	Anzahl der Items
0,821	4

Item-Skala-Statistiken

	Skalenmittelwert, wenn Item weggelassen	Skalenvarianz, wenn Item weggelassen	Korrigierte Item-Skala-Korrelation	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
UserType_Philantrop3	18,04	7,176	0,571	0,806
UserType_Philantrop4	18,09	6,613	0,589	0,800
UserType_Philantrop1	17,91	6,309	0,801	0,707
UserType_Philantrop2	18,38	6,085	0,640	0,779

Disruptor

Reliabilitätsstatistiken

Cronbachs Alpha	Anzahl der Items
0,774	4

Item-Skala-Statistiken

	Skalenmittelwert, wenn Item weggelassen	Skalenvarianz, wenn Item weggelassen	Korrigierte Item-Skala-Korrelation	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
UserType_Disruptor1	10,08	14,728	0,572	0,727
UserType_Disruptor2	7,91	18,562	0,449	0,779
UserType_Disruptor3	9,76	14,639	0,659	0,674
UserType_Disruptor4	10,05	15,871	0,645	0,686

Player

Reliabilitätsstatistiken

Cronbachs Alpha	Anzahl der Items
0,736	4

Item-Skala-Statistiken

	Skalenmittelwert, wenn Item weggelassen	Skalenvarianz, wenn Item weggelassen	Korrigierte Item-Skala-Korrelation	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
UserType_Player3	14,49	17,894	0,410	0,736
UserType_Player4	14,42	15,503	0,600	0,640
UserType_Player1	15,23	14,358	0,443	0,743
UserType_Player2	14,76	13,211	0,704	0,566

Free Spirit

Reliabilitätsstatistiken

Cronbachs Alpha	Anzahl der Items
0,733	4

Item-Skala-Statistiken

	Skalenmittelwert, wenn Item weggelassen	Skalenvarianz, wenn Item weggelassen	Korrigierte Item-Skala-Korrelation	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
UserType_FreeSpirit1	16,80	8,112	0,628	0,612
UserType_FreeSpirit3	16,71	9,004	0,558	0,658
UserType_FreeSpirit4	16,90	8,118	0,596	0,629
UserType_FreeSpirit2	17,57	8,941	0,354	0,782

Achiever

Reliabilitätsstatistiken

Cronbachs Alpha	Anzahl der Items
0,684	4

Item-Skala-Statistiken

	Skalenmittelwert, wenn Item weggelassen	Skalenvarianz, wenn Item weggelassen	Korrigierte Item-Skala-Korrelation	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
UserType_Achiever1	16,35	7,370	0,591	0,539
UserType_Achiever2	16,53	7,645	0,500	0,597
UserType_Achiever3	15,89	8,430	0,560	0,581
UserType_Achiever4	16,79	7,916	0,297	0,755

Anhang C: Interviewleitfaden

Anhang C-1: Leitfaden zur Selbsteinschätzung

Anschlussfragen – Referentenbogen

Sie werden gebeten, die nachfolgenden Fragen zu beantworten. Bitte nutzen Sie hierfür entweder eines der zur Verfügung stehenden Geräte oder schicken Sie kurze Sprachnachrichten an die Telefonnummer der Skillaktivierung:
0178 10 XX XXX

Start der Sprachnachrichten:
*Sprechen Sie bitte langsam und deutlich Ihren personifizierten Code ein(ersten Zwei Buchstaben der Mutter (**MA**ria), Geburtstag (**10**.05.1999), Erste zwei Buchstaben des Vaters (**AN**ton), Übungskurs (**B**) = **MA10ANB).** Achten Sie darauf, jede der nachfolgenden Fragen zu beantworten.*

1. Frage
Bitte sprechen Sie kurz Ihre gerade erlebten Erfahrungen ein. Schildern Sie kurz, wie Sie sich dabei selbst wahrgenommen haben.

2. Frage
Sie nahmen an der Prüfungsleistung Podiumsdiskussion teil. Erzählen Sie kurz, wie Sie Ihre eigene Leistung empfunden haben und begründen Sie Ihre Einschätzung.

3. Frage
Was war aus Ihrer Sicht Ihr persönliches Highlight in der Präsentation und beschreiben Sie dieses kurz.

4. Frage
Was war eine Herausforderung bei Ihrer Präsentation und wie würden Sie beim nächsten Mal vorgehen?

5. Frage
Wie bewerten Sie den Austausch innerhalb Ihrer Gruppe? Gehen Sie dabei auch auf Ihre Position und die Position Ihrer Gruppenmitglieder ein.

6. Frage
In welcher Situation waren Sie besonders motiviert und warum? In welcher Phase würden Sie sich als weniger motiviert einschätzen?

7. Frage
Welchen Lernerfolg bzw. welche Lernerfolge haben Sie für sich persönlich mitgenommen?

Vielen Dank. Bitte kehren Sie nun zum Prüfungsraum zurück.

Anhang C-2: Interviewleitfaden

Interviewleitfaden (Version Interviewer)

Ablauf des Interviews:

- ☐ Willkommen heißen der Teilnehmenden & Einholen der Einverständniserklärung
  (ANM für Interviewer: jede*r Studierende muss die Einwilligungserklärung unterzeichnen!)
- ☐ Kurze Vorstellung der eigenen Person
- ☐ Kurzvorstellung des Projekts (Beispieltext):

Vielen Dank, dass Sie an der Befragung teilnehmen. Das Forschungsprojekt, dessen Bestandteil diese Befragung ist, befasst sich intensiv mit der Nutzung von Gamification im Hochschulkontext und deren Wirkungsweisen. Konkret geht es hierbei und um die Übung „Steuerung von Bildungsprozessen", in welcher die Elemente Skilltrees (inkl. Challenges) sowie Podiumsdiskussion verwendet wurden. Hierzu erhalten Sie im folgenden kurze Situationsschilderungen, die Ihnen helfen, sich an die entsprechenden Situationen zu erinnern.

Die Interviews sind als Gruppeninterviews sehr offen. Wichtig ist dabei weniger die genaue Beantwortung der Fragen, als vielmehr der Austausch von Ihnen als Gruppe.

Die Teilnahme an der Befragung ist freiwillig. Das Interview wird aufgezeichnet. Dies dient lediglich der Sicherung der Daten. Das Material wird nach der Aufnahme pseudonymisiert, sodass ein Rückbezug auf Ihre Person nicht mehr möglich ist. Informationen zur Datenverarbeitung sowie zur Wahrung der deutschen Datenschutzrechtlinien liegen anbei. Bei Interesse oder Rückfragen zum Forschungsvorhaben gehen Sie gerne auf Frau Sailer zu.

- ☐ Anweisung zur Ausfüllung des Fragebogens (Beispieltext)

Hier erhalten Sie einen QR Code. Ich bitte Sie, diesen kurz zu scannen und die Befragung durchzuführen. Diese dauert erfahrungsgemäß 5-10 min. Direkt im Anschluss startet das Interview.

(ANM für Interviewer: Bitte stellen Sie sicher, dass jede*r Teilnehmende den Fragebogen ausfüllt. Ausgedruckte Exemplare liegen bereit, falls es aufgrund der Internetverbindung o.ä. zu Problemen kommen sollte)

- ☐ Start des Interviews und der Aufzeichnung:

Vielen Dank. Wir starten nun mit dem Interview. Die Aufzeichnung startet jetzt. (Aufnahme sowohl am Diktiergerät/Handy als auch am Tablet starten)

(START DES INTERVIEWS)

Bitte nennen Sie der Reihe nach laut und deutlich Ihren personifizierten Code. Dieser setzt sich wie folgt zusammen:

Personifizierter Code (MA12HEA)	
Ersten zwei Buchstaben des Vornamens der Mutter:	**Ma**ria
Tag des eigenen Geburtsdatum:	**12**.05.1998
Erste zwei Buchstaben des Vornamens des Vaters	**He**lmut
Übungskurs	**A**

HINWEIS FÜR INTERVIEWER: Bei Gruppeninterviews steht der Austausch der Gruppe im Fokus. Versuchen Sie daher die Teilnehmenden zu animieren, miteinander ins Gespräch zu kommen. Das Interview ist weniger ein Frage-Antwort-Spiel, als vielmehr ein Erfahrungsaustausch. Lassen Sie sich die Situationen schildern, bringen Sie die Interviewten zum Erzählen und fragen Sie ggf. ad hoc auch nach.

Themengebiet A **Einstiegsfrage**	**(1) Stellen Sie sich bitte folgende Situation vor: Eine gute Freundin oder ein guter Freund kommt auf Sie zu und möchte mit dem Studium WiPäd starten und hat eine Frage zu Steuerung von Bildungsprozessen: „Was macht man da eigentlich?“** **Was würden Sie antworten?** Ad hoc-Fragen: - bezogen auf die Übung: Was nehmen Sie für sich selbst aus der Übung mit?
Themengebiet B Übung – Challenges	Der Kurs zeichnete sich durch zwei Teile aus. Im ersten Teil waren Sie mit einer inhaltlichen Vertiefung der Vorlesung konfrontiert, die sich durch Challenges und Skills auszeichnete.
Subjektive Wahrnehmung	**(2.1) Ich möchte nun konkret auf die Challenges kommen. Es fanden wöchentliche Challenges statt, durch welche Sie Punkte erhalten konnten. Wie fanden Sie dieses Vorgehen?**
SELLMO-ST	**(2.2) Warum haben Sie an den Challenges teilgenommen?** Ad hoc-Fragen: - Wollten Sie etwas Interessantes lernen? - Wollten Sie eine bessere Leistung in der Prüfung erzielen? **(2.3) Welchen Lernerfolg nehmen Sie aus den Challenges mit?**
Spielertypen / Skills	**(3.1) In den Challenges konnten Punkte erworben werden und im Skills-Tree gegen Skills umgetauscht werden. Bitte beschreiben Sie Ihre Wahrnehmung diesbezüglich.** Ad hoc-Fragen: - Inwiefern war das Vorgehen für Sie neu? - Welchen Stellenwert hatten Skills für Sie?
Persönlichkeit /BigFive / Spielertypen	**(3.2) Welche Gedankengänge hatten Sie bei der Freischaltung der Skills? Erzählen Sie kurz davon.** Ad hoch-Fragen: - Was hat Sie motiviert im Rahmen der Skills-Aktivierung?

Podiums-diskussion → Skills	**(4) Wie würden Sie Ihre Strategie hinsichtlich der Freischaltung der Skills-Aktivierung bezogen auf die Podiumsdiskussion beschreiben?** Ad hoc-Fragen: - Welches Ziel/Welche Ziele haben Sie verfolgt? - **Was war für Sie der wichtigste Skill und warum?** - **Was war für Sie der am wenigsten attraktivste Skill und warum?**
Themengebiet C Vorbereitung Podiumsdiskussion **Individuelle Subjektive Einschätzung / Spielertypen** **Fähigkeiten / Kenntnisse / SWK** **Skills / Spielertypen/ BigFive**	Nehmen Sie sich bitte kurz einen Moment Zeit und denken Sie an Ihre Vorbereitungsphase hinsichtlich der Podiumsdiskussion in der Übung. **(5.1) Wie würden Sie selbst Ihre Rolle in der Vorbereitungsphase beschreiben?** Ad hoc-Fragen: - Welche Motivation war für Sie in dieser Phase ausschlaggebend? - Gab es eine Situation, die für Sie eine Herausforderung dargestellt hat? **(5.2) Welche Fähigkeiten und Kenntnisse haben Sie in dieser Vorbereitungsphase für sich selbst gefestigt?** **Welche Fähigkeiten und Kenntnisse haben Sie sich neu angeeignet?** **(5.3) Welche Rolle spielten die Skills in der Vorbereitung und welche Skills waren für Sie wichtig? Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung.**
Themengebiet D Durchführung Podiumsdiskussion **Subjektive Wahrnehmung** Motivation Herausforderung Spielertypen SWK	Nehmen Sie sich bitte erneut einen kurzen Moment Zeit und denken Sie an die Durchführungsphase hinsichtlich der Podiumsdiskussion in der Übung. **(6.1) Wie würden Sie die Podiumsdiskussion rückblickend betrachten?** Ad hoc-Fragen: - Was war Ihr persönliches Highlight? - Was war Ihre persönliche größte Herausforderung? - Wie würden Sie in dieser Phase die Gruppendynamik (Stimmung in der Gruppe und Umgang miteinander) beschreiben?

SWK/Skills/ Spielertypen	**(6.2) Wie haben Ihnen Ihre errungenen Skills geholfen?**
SWK	**(6.3) Was ist Ihr eigenes Lernergebnis in diesem Format?** - Was ist Ihre wertvollste Lernerfahrung in diesem Format?
Gruppendynamiken / Spielertypen	**(6.4) Was zeichnete Ihre Gruppe aus? Beschreiben Sie die Zusammenarbeit als Gruppe über die verschiedenen Arbeitsphasen.** Ad hoc-Fragen: - Wie lief die Vorbereitung in Ihrer Gruppe ab? - Beschreiben Sie kurz das Klima in Ihrer Gruppe. - Was lief in Ihrer Gruppe besonders gut? Was lief besonders schlecht?
Themengebiet E Reflexion	
Subjektive Reflexion	(7.1) **Was würden Sie rückblickend anders gestalten, um für Sie ein noch größeren Lernerfolg zu erzielen?**
Reflexion Kursgestaltung	(7.2) Welches Element würden Sie gerne persönlich noch einbauen, um in dem Kurs einen höheren Lernerfolg zu ermöglichen?
Reflexion Podiums-diskussion	(7.3) Würden Sie die Podiumsdiskussion anders gestalten und wie würde dies bei Ihnen aussehen?
Reflexion Skills	(7.4) Würden Sie die gewählten Skills wieder so wählen? Falls nicht, welche alternativen Skills würden Sie wählen und warum? Begründen Sie bitte Ihre Antwort.
Abschlussfrage	**Bitte stellen Sie sich die Eingangssituation wieder vor: Ihre Freundin und Ihr Freund fragen Sie jetzt: Und welcher Spielertyp bist du? Wie würdest du dich selbst in einem oder zwei Wörtern charakterisieren und warum?**

Anhang D: Transkriptionen

Die im Rahmen der Dissertation erhobenen Transkripte können für wissenschaftliche Zwecke auf begründete Anfrage bei der Autorin eingesehen werden.

Anhang E: Kodierleitfaden

Hauptkategorie	Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Definition	ATTRIBUTE	Literatur	Anker
Playertraits									
	Selbst-Einschätzung								
	Achiever								
		Drang nach Fortschritt / Zielorientierung				difficulties in letting go of a problem before it is solved (Marczewski, 2016), defeat obstacles and clear tasks (Hamari & Tuunanen, 2014)	bessere Note = Achiever	Marczewski, 2016; Hamari & Tuunanen, 2014	Andererseits sehe ich auch, wo da irgendwie die Schwierigkeit ist und vielleicht auch der Reiz, diesen Weg auch dann zu gehen, zu sagen, okay, man macht das trotzdem (SS22_B31, Pos. 49, Sprecher:in: SO28JOB)
		Erkundungsdrang / Entdeckungsdrang				Aim for new challenges (Kim, 2014), carry out new tasks		(Kim, 2014)	Aber wenn ich halt alleine bin, dann mag ich es halt auch irgendwie loszuziehen. Also das finde ich schon. Also ich habe da schon generellen Ehrgeiz (SS23_B3, Pos. 156, Sprecher:in: BA20ANC)
		Vervollständigung / Optimierung							Ich habe mit mir zu knapsen, dass ich dreiig Sekunden zu wenig geredet habe. Es geht mir seitdem nicht mehr aus dem Kopf und es ärgert mich, weil alle anderen sehr gut in den Zeit waren. (SS23_B4, Pos. 116, Sprecher:in: UL19MAC)
		Herausforderungen				likes to master difficult tasks, chooses challenges		(Kim, 2014), Marczewski, 2016	Ich habe viel mehr für die Teil der anderen gefunden als für meine. Aber trotzdem habe ich weiter gemacht. (SS22_B1, Pos. 119, Sprecher:in: MA26PA)
		eigene Kompetenzen ausbauen				build own skills			Also ich für mich kann ich jetzt nicht sagen, dass ich ein Lernergebnis für mich mitnehme, weil ich denke, dass man sowas vielleicht mehr üben müsste (SS22_A31, Pos. 87, Sprecher:in: MA20FAA)
	Disruptor								
		Kompetitives Verhalten ggü. anderen				Kompetitive Einstellung, Fokus auf eigenen Mehrwert mit			Das war dann ziemlich witzig, weil da konnte ich mich halt, da konnte ich mich halt voll drauf stürzen. Also das hat meiner Diskussion ordentlich Feuer gegeben. Ich weiß nicht, ob du

						bewusstem Inkaufnehmen von Nachteilen für andere			es so gemeint hast, aber so kam es bei mir an. (SS22_B5, Pos. 145, Sprecher:in: GU04GEB)
		Sabotage / andere provozieren				provoke others (Marczewski, 2016), Steal, Taunt (Kim 2014)		(Kim, 2014)	So Beeinflussung von äußeren Umständen finde ich immer ganz interessant, z. B. das Publikum zu beeinflussen oder sowas. Ich glaube, ich würde in diese Richtung tendieren. (SS22_D1, Pos. 132, Sprecher:in: ZE15RIB)
		Challenge / Status quo hinterfragen				question the status quo (Marczewski, 2016)		(Kim, 2014)	Ich verstehe den generellen Sinn, dass man … Aber dafür gibt's auch extra das fachgrundlagenwissenschaftlichen Arbeiten, wo man lernt, wie man zitiert und wie man Literaturrecherche macht. Also das ist ein extra Fach für da eigentlich muss man nicht gelingen, kann. (SS23_A1, Pos. 28, Sprecher:in: ST09THA)
		Domination / Vermeidung von Regeln				dislike rules (Marczewski, 2016), doing it for own sake (Hamari & Tuunanen, 2014), rebel (Marczewski 2016), showoff (Kim 2014)		Hamari & Tuunanen 2014	dass man das steuert halt oder eine Kontrolle so ein bisschen hat darüber. (SS22_A31, Pos. 39, Sprecher:in: MA20FAA)
	Philanthrop								
		Helfen				happy to help others (Marczewski, 2016)		(Kim, 2014)	Und da ich eben auch noch nicht wusste, in welcher Gruppenkonstellation ich bin, habe ich dann auch Skills ausgewählt, wo ich dachte, die könnten mir und vor allem der Gruppe allgemein dann auch helfen. (SS22_B31, Pos. 73, Sprecher:in: JA02WEB)
		Teilen (von Wissen)				sharing knowledge (Marczewski 2016)		(Kim, 2014)	Und wenn halt jemand mal eine Frage hatte, wie zitiert man da oder wo kann ich nachschauen oder wie funktioniert das? Dann habe ich versucht, das bisschen Wissen, das ich da habe, mitzugeben und es zu erklären, wie ich das sehe oder wie ich das halt gelernt hatte (SS22_A2, Pos. 170, Sprecher:in: SA23LOA)
		Sozialisation / Verantwortung				Interaction with others to aim for higher goal	Erweiterung: Soziale Erwartungen / Normen / Glaubenssätze	Kirchner-Krath, 2024	Ich fand auch, da es eine Gruppenarbeit ist, die auch als Gruppe bewertet wird, kann ich halt noch mein eigenes Ding machen. Weil wenn ich sage, irgendwie mir reicht es so und so mache ich das, ich präsentiere da allein irgendwas, ist das was anderes, als wenn sich meine Gruppe auch noch verlässt (SS22_A31, Pos. 60, Sprecher:in: LU27MAA)

		höheres Ziel				wellbeing of others, others before self (Marczewski, 2016)		Marczewski 2016	und das hätte ich mir anders gewünscht, dass wirklich wieder mehr das Vermittlung von Wissen wenn man darauf eingeht, dass man halt möglichst vielen Studenten und Studentinnen mit unterschiedlichen Rahmenbedingungen oder Kontext halt immer die Möglichkeit gibt so zu lernen wie man will. (SS23_B3, Pos. 139, Sprecher:in: BA20ANC)
	Socializer								
		Bedürfnis nach Eingebundenheit				Gruppen als Chance, Teil eines Kollektivs zu sein			Und ja, da konnten wir uns auch irgendwie gar nicht austauschen oder sagen, boah, ja, ich tausche es jetzt oder nicht, weil ja, IHK war halt irgendwie so das unbeliebteste und das wollte ich halt auf keinen Fall bekommen (SS22_A2, Pos. 89, Sprecher:in: ER12PEA)
		Präferenz von Gruppenaktivitäten				enjoy group activities (not alone) (Marczewski, 2016)		(Kim, 2014)	Und ich fand es auch wichtig, dass man mit einem Gruppenmitglied in eine gezielte Gruppe kann, also zusammen, dass man diesen Skill hat (SS22_B2, Pos. 55, Sprecher:in: ST27MIB)
		Teilhaben				important to feel as a part of the team (Marczewski, 2016), likes being part of a team		(Kim, 2014)	Wenn ich mich gar nicht mit den Leuten treffen würde, dann denke ich mir so, super, die haben schon wieder keinen Bock da dran. Und das würde mich dann auch demotivieren. (SS22_B1, Pos. 181, Sprecher:in: GU07MAB)
		Kommunikation / Austausch				social interaction – Talking	Sprachlicher Austausch	(Kim, 2014)	Man hat sich aber eben gerade so genug ausgetauscht, dass eben dann auch alle Bescheid wussten. (SS22_A1, Pos. 107, Sprecher:in: SU18MAA)
		Interaktion / Verbindung				interact with others (Marczewski, 2016) -> selected group (Greet = Kim, 2014)	Schaffen eines Kollektivs, wertorientiert	Hamari & Tuunanen, 2014; Kirchner-Krath, 2024	weil man einfach darauf vertraut hat. Also ich glaube, das haben wir gemerkt mit den Skills am Anfang halt einfach. Da hatte man dann gleich so diese Sicherheit, okay, das funktioniert alles und man kann sich auf die anderen verlassen (SS22_A1, Pos. 105, Sprecher:in: CH31THA)
	Free Spirit							Marczewski, 2016	
		Individualisierung				Strebt nach individuellen Wegen und Gestaltungsmöglichkeiten (Marczewski, 2016)	Autonomie, Selbstverwirklichung, Exploration	(Kim, 2014)	Also ich habe halt einfach geschaut, ja okay, wohin oder muss man ja machen bei den Spielen (unv) strukturiert man sich, weil man ganz oft kennt, man kann nicht alles erreichen, aber wie viel kann man denn erreichen und wohin spezialisiere ich mich dann? (SS22_A1, Pos. 34, Sprecher:in: CH31THA)
		Schaffen neuer Dinge				Freude am Erschaffen von Neuem, kreatives Gestalten (Marczewski, 2016)	Kreativität, Innovationsdrang, Ausdruck eigener Ideen	(Kim, 2014)	weil die Skills konnte man immer aktivieren mit fünf, 10 und 15 Punkten, glaube ich. Und man konnte ja auch z.B. jetzt irgendeine Zahl an Punkten haben, die wo jetzt nicht genau aufgeht, dass man vielleicht dann diese übrig gebliebenen

									Punkte irgendwie mehr spielen kann. (SS22_B31, Pos. 241, Sprecher:in: JA02WEB)
		Unabhängigkeit / Freiheitsgrade				Wunsch nach Unabhängigkeit im Denken und Handeln (Marczewski, 2016)	Unabhängigkeit, Entscheidungsfreiheit, Selbstbestimmung	(Kim, 2014)	Ich denke, jede von unserer Gruppe hat halt geschaut, dass sie sich bestmöglich dann halt auf ihre Position vorbereitet und ja. (SS22_A32, Pos. 49, Sprecher:in: MI16MAA)
		Neugierde / Unterhaltung				Neugier, Forschergeist, Wunsch nach neuen Erfahrungen (Marczewski, 2016; Kim, 2014)	Explorationsdrang, Offenheit, intrinsische Motivation	(Kim, 2014)	also ich fand schon, dass es natürlich gewisser Weise was Interessantes ist, weil man es halt nicht so kennt (SS22_C3, Pos. 50, Sprecher:in: GI02GEC)
	Player							Marczewski, 2016	
		Berechnendes Verhalten							Also wenn man in der Übung und in der Vorlesung war, konnte man die erste Challenge wirklich gut abarbeiten und man musste jetzt auch nicht immensen Zeitaufwand reinstecken (SS22_A1, Pos. 16, Sprecher:in: BE23ROAA)
			Trade-off			Handel, Investition, ROI – Spielmechaniken nutzen, um Vorteile zu erlangen (Marczewski, 2016)	Opportunistisches Verhalten, Nutzenmaximierung, Belohnungsorientierung	(Kim, 2014)	es war halt einfach nur, um zu schauen, wie können wir uns die Arbeit möglichst erleichtern und eine inhaltlich sinnvolle Präsentation und Diskussion zu erstellen. (SS22_A2, Pos. 63, Sprecher:in: SA23LOA)
			Opportunismus			Bevorzugung geringer Beteiligung, Beteiligung durch Wahl / Abstimmung (Kim, 2014)	Entscheidungsfreude bei minimalem Aufwand, Beteiligung auf einfachem Weg	(Kim, 2014)	Wenn wir jetzt den Skill einlösen, dann können wir den anderen einlösen, aber vielleicht bringt uns das ja was (SS22_A2, Pos. 46, Sprecher:in: MA27ACA)
		Belohnungen				Motivation durch externe Anreize wie Punkte oder Preise (Marczewski, 2016)	Belohnungssensibilität, extrinsische Motivation, Wettbewerbsorientierung	Marczewski, 2016; Kirchner-Krath, 2024	weil das einfach geschenkte fünf Punkte sind, die man da bekommt, halt ohne irgendwie einen Aufwand zu machen oder zu haben. (SS22_A2, Pos. 72, Sprecher:in: ER12PEA)
		Regelorientierung				Bedürfnis nach Regeln & Struktur, um Bestehensfaktoren zu nutzen (Minimalprinzip)			Was ich noch besser gefunden hätte, wenn das ein bisschen besser kommuniziert worden wäre, wie viel man ungefähr schreiben soll. Weil das fand ich immer ein bisschen komisch, das abzuschätzen. (SS22_B5, Pos. 40, Sprecher:in: KE07NOB)
		Risikoaversion / Risikoprävention				Handlungen, um Risiken zu vermeiden oder abzumildern	extern reguliert, Vermeiden von negativen Konsequenzen		Fand ich schwierig. Also ich würde gerne am Anfang erfahren, was müssen wir jetzt konkret in dieser Podiumsdiskussion machen und dann kann ich darüber nachdenken, welchen Skill brauche

									ich (SS22_A31, Pos. 33, Sprecher:in: LU27MAA)
Motivation									
	SDT							Deci & Ryan 2014	
		Kompetenzerleben							Ja, aber prinzipiell das Prinzip an sich fand ich schon sehr gut, dass man eben auch die vermittelten Inhalte halt dann nochmal zu Hause reflektiert und auch anwenden muss. (SS22_A1, Pos. 16, Sprecher:in: BE23ROAA)
		Autonomie							Ja, die haben eigentlich schon relativ viel geholfen. Ich meine, wir konnten beeinflussen, wie die Veränderung ausschaut. (SS22_A2, Pos. 142, Sprecher:in: ER12PEA)
		Soz. eingebunden							dass das ein sehr sozialer Kurs was sagt, das ist meine kleine Gruppe, wo man viel zusammengearbeitet hat (SS22_A32, Pos. 17, Sprecher:in: SA10THA)
	Motivationsgrad							Ryan & Deci 2000	
		interessiert (intrinsisch)				Interesse, Vergnügen, innere Befriedigung	hat Freude, Interesse an Inhalten		Also ich fand das Vorgehen super, das hat sehr viel Spaß gemacht. Das waren auch sehr machbare Aufgaben in dem Sinne, dass es wirklich auch wöchentlich gut umsetzbar war. Es waren sehr verdauliche Häppchen, sage ich jetzt mal, auch allgemein, dass halt einfach dieser Aspekt da mit reinkam, dass man auch immer wöchentlich den Stoff auch wiederholt hat, um diese Challenges zu machen (SS22_A32, Pos. 21, Sprecher:in: SA10THA)
			Flow						
				Zustand					
					Flow-Erleben	Schwebezustand, innerhalb dessen andere Reize o. ä. ausgeblendet werden			aber als wir es dann durchgeführt haben, hat man einfach gemerkt, okay, man ist immer lockerer geworden, und dann hat man gemerkt, okay, ist eigentlich ganz cool (SS22_B32, Pos. 20, Sprecher:in: AN31AUB)
					Anforderungslevel nicht passend (zu hoch / zu niedrig)	Anforderungslevel entspricht nicht den Fähigkeiten (aufgabenbezogen)			Du musst dich ja darauf konzentrieren, dass du deine Argumente bringst, gleichzeitig aber noch zuhören den anderen, dass du auf die Argumente wieder eingehst. Und du kannst ja nicht zuhören gleichzeitig und dann gleichzeitig lesen, okay, ich muss noch das unbedingt sagen und das hier und dazu muss ich unbedingt die Quelle sagen. (SS23_A1, Pos. 98, Sprecher:in: PA10GEA)
					Fähigkeitslevel nicht passend	Fähigkeiten übersteigen			Der zwischenzeitlich fand ich es schwer, aus manchen Quellen das in einem anderen

					(zu hoch / zu niedrig)	Anforderungen oder reichen dafür nicht aus (fähigkeitsbezogen)			Rauszuziehen, weil manche Quellen doch sehr groß waren, zum Teil die Unterhaltsmonatszeiten und dann da wirklich zu sagen okay wo kann ich mir jetzt das Richtige rausziehen (SS22_B4, Pos. 103, Sprecher:in: SA14UWB)
				Bedingungen					
					Zielstellung	Zielstellung als relevanter Faktor, um Flow-Zustand zu gewährleisten			Also ich würde gerne am Anfang erfahren, was müssen wir jetzt konkret in dieser Podiumsdiskussion machen und dann kann ich darüber nachdenken, welchen Skill brauche ich. Das fand ich unmöglich abzuschätzen. (SS22_A31, Pos. 33, Sprecher:in: LU27MAA)
					Feedback	Feedback als Kriterium, um Flow-Zustand auszulösen oder zu erhalten			bei den Challenges und sowas jetzt, wie eben gesagt wurde, da hätte man schon mal Ehrer drauf eingehen können, Hey, bei dir war es eher so mäßig gut oder keine Ahnung. (SS22_B1, Pos. 237, Sprecher:in: GU07MAB)
		integriert				Bewusstsein, Identifikation mit Tätigkeit	Situation als interessant, persönliche Bedeutsamkeit, Werte		Also dahingehend finde ich auch, habe ich Skills erworben (unv). Und vor allem habe ich einen Glaubenssatz für mich festigen können (SS22_A2, Pos. 126, Sprecher:in: MA27ACA)
		identifiziert				persönliche Bedeutsamkeit, Wahrnehmung	eigener Mehrwert, entsprechend den eigenen Überzeugungen, Nutzen erkennen		Ich finde, dass dieses Lernformat einem wirklich Anregungen geben konnte, weil ich möchte mal Lehrerin werden (SS22_A2, Pos. 166, Sprecher:in: MA27ACA)
		introjiziert				Selbstkontrolle, Ego-Involvement	Sozialer Druck, Erwartungen gerecht werden, Scham		Für mich war das einfach nur mehr Arbeit. Ich hab's halt gemacht, dass ich ja okay, ich verpasse nichts und habe zusammen kein schlechtes Gewissen, dass ich es nicht gemacht habe (SS22_B5, Pos. 18, Sprecher:in: BA25GEB)
		extern reguliert				externe Belohnungen oder Strafen	Belohnung, Studienfortschritt		Ich habe mir ungefähr 60 Skillpunkte oder sowas zusammengesammelt und die wollte ich dann auch nutzen. Ich wollte dann nicht, dass die Arbeit umsonst war. (SS22_B5, Pos. 74, Sprecher:in: KE07NOB)
		amotiviert					Nicht-Motivation, Unlust		Nur gegen Ende ist dann ziemlich viel zusammengekommen, auch aus anderen Fächern. Und dann habe ich einfach irgendwie keine Zeit und Motivation mehr gehabt, dann auch diese Challenges zu machen (SS22_C4, Pos. 34, Sprecher:in: IN02FRC)
Allgemeine Wahrnehmung gamifizierter Elemente	Game-Design-Elemente						Explizite Wahrnehmung ausgewählter Elemente		

		Abstimmung				Abstimmungen geben Lernenden Kontrolle über den weiteren Verlauf, fördern Autonomie und soziale Eingebundenheit durch gemeinsame Entscheidungen.		aber es war das einzige, was während der Präsentation war halt die Falländerung, die ja normalerweise abgestimmt wird, durften wir festlegen. Wurde nicht abgestimmt, sondern wir konnten sagen, so geht es weiter (SS22_A31, Pos. 81, Sprecher:in: LU27MAA)
		Aufgabe				Aufgaben fordern die Kompetenzen der Lernenden heraus, fördern das Flow-Erleben durch angepasste Anforderungen und stärken soziale Eingebundenheit bei kooperativer Bearbeitung.		Also da hätte man sicherlich die ein oder andere Challenge dann auch noch mal mehr machen können, um das Wissen zu vertiefen. (SS22_A1, Pos. 120, Sprecher:in: BE23ROAA)
		Belohnung				Belohnungen wirken je nach Gestaltung als Feedback-, Autonomie- oder Sozialisierungsmechanismus und können Motivation fördern, wenn sie transparent, fair und zielgerichtet eingesetzt werden.		weil man ja dann gesehen hat, okay, ich bekomme dafür was, es nützt mir was (SS22_A32, Pos. 32, Sprecher:in: MI16MAA)
		Fähigkeit				Skills ermöglichen durch Fortschritt und wachsendes Kompetenzniveau das Erleben von Flow und adressieren – je nach Einbindung – auch Autonomie und soziale Eingebundenheit.		Ja, im Endeffekt auch nicht gebraucht, aber er hat einem schon so eine gewisse Sicherheit gegeben, dass man, falls einem noch was einfällt oder noch was aus eigener Erfahrung einfällt oder sowas, kann man das eben auch noch mitbringen. Aber ich habe es im Endeffekt, glaube ich, auch nicht nicht gebraucht eigentlich. (SS22_A1, Pos. 45, Sprecher:in: SU18MAA)
		Storytelling				Narrative dienen der Wissensvermittlung durch Kontextualisierung und können alle psychologischen Grundbedürfnisse ansprechen, indem sie Relevanz, Wahlmöglichkeiten und gemeinsame Ziele vermitteln.		Und da würde ich mir eher wünschen, dass es auch so fallbasiert wird (SS22_A2, Pos. 184, Sprecher:in: ER12PEA)
		Gruppen				Gruppen stärken die soziale Eingebundenheit, indem sie Austausch, Kommunikation und kollektives Lernen ermöglichen und sich positiv auf Motivation und Teamgefühl auswirken.		Ihn hat man im Kurs eh als recht offen kennengelernt, deswegen war ich auch mit der Gruppeneinteilung schon sehr zufrieden und habe schon geahnt, dass die Diskussion an sich auch gut funktionieren wird. (SS22_A1, Pos. 76, Sprecher:in: BE23ROAA)
		Kooperation				Kooperationen fördern soziale Eingebundenheit durch gemeinsame Zielverfolgung, stärken soziale Bindungen und wirken dem Gefühl der Isolation entgegen.		Und sonst in den 10 Minuten dann von der Podiumsdiskussion haben wir ja dann eigentlich alle relativ an einem Strang gezogen. (SS22_A2, Pos. 119, Sprecher:in: ER12PEA)
		Punkte				Punkte fungieren als granularer Feedbackmechanismus zur Leistungsbewertung, fördern das Kompetenzerleben und können als Währung zur Unterstützung der Autonomie dienen.		was vielleicht auch jetzt mit der Sinn dahinter ist, wenn man sich, wenn man aus der Motivation x, was jetzt da ist, die Punkte zu bekommen, sich damit beschäftigt. Aber man hat ja dadurch (unv), wenn man sich jetzt halt hinsetzt und denkt sich ja, okay, ich mache es jetzt für die Punkte, (SS22_A1, Pos. 25, Sprecher:in: BE23ROAA)

		Regeln				Regeln bieten Rahmenbedingungen zur Steuerung von Spielprozessen, sichern Fairness und definieren Erfolgskriterien, wirken aber nicht direkt motivationsfördernd.			
		Rolle				Rollen fördern durch Identifikation die Autonomie, ermöglichen Anwendung und Vertiefung von Wissen zur Kompetenzförderung und unterstützen soziale Eingebundenheit in interaktiven Settings.			Aber ja, die Kollegen oder die Kommilitoninnen haben wir dann auch in der Durchführungsphase und speziell auch in der Diskussion haben wir das dann so gut gelöst und dann kam dann auch eben die Sicherheit, auch mit dieser Rolle, die einem jetzt vielleicht nicht hundertprozentig gelegen hat. Also das war sehr gut eigentlich (SS22_A1, Pos. 76, Sprecher:in: BE23ROAA)
		Überraschung				Überraschungen erzeugen unerwartete Situationen, die das Kompetenzerleben durch spontane Problemlösung steigern und soziale Dynamiken positiv oder negativ beeinflussen können.			Wir waren dann trotzdem nicht überrascht, als dann die Veränderung dann so kam, weil man hat es ja schon mal gesehen und ist dann trotzdem gleich mit kühlem Kopf dann reingegangen. (SS22_B32, Pos. 71, Sprecher:in: BR04HEB)
		Wettbewerb				Wettbewerbe motivieren durch Leistungsvergleiche, fördern Ehrgeiz und Leistung, können aber auch Stress erzeugen und sollten abhängig von Setting und Gruppendynamik eingesetzt werden.			das war dann fast schon zu harmonisch, dass man da sofort auf einem nenner Cup war und haben ja dann im Endeffekt in der Vorbereitungszeit, wo sich theoretisch ja jeder hätte Punkte überlegen können, das schon abgestimmt übereinander, die vor und Nachteile abgewogen und das hat dann in der Diskussion dann einfach gefehlt. (SS22_C5, Pos. 75, Sprecher:in: GE01MAC)
		Zeit				Zeitdruck kann Fokus und Performance steigern und das Kompetenzerleben stärken, kann jedoch insbesondere im Hochschulkontext auch das Flow-Erleben behindern.			Es ist halt auch immer schwer eine Zeit zu finden, wo jeder kann und das ist dann schwierig, wenn man ein Mensch ist, der immer alles sofort machen will. (SS22_B1, Pos. 112, Sprecher:in: GU07MAB)
		Ziel				Ziele strukturieren Lernprozesse und Spielverläufe, können Lern- und Spielziele sinnvoll verbinden und sind zentral für die Ausrichtung und Motivation in gamifizierten LLAs.			Wenn man jetzt sagt, okay, als Abstimmung, ich hatte natürlich schon ein bisschen Ziel, vielleicht mehr Stimmen für mich zu gewinnen. (SS22_B2, Pos. 119, Sprecher:in: MA11MAB)
Gamedesign (Wahrnehmung) des spezifischen, playertypangepassten Designs									
	Challengephase								das Feedback zur Literatur hat auch in den Challenges ein bisschen gefehlt. Also da hat es nie geheißen, das war jetzt gute Literatur, das war schlechte Literatur. Klar, wir haben das in der Übung mal angeschaut, so kurz, das ist gute, das ist schlechte Literatur. (SS22_B1, Pos. 235, Sprecher:in: CL12WEB)

	Skill-Aktivierung					Hinweis: Das folgende System bezieht sich auf Kapitel 7 & Anhang A, innerhalb dessen die jeweiligen Skills basierend auf den Typen erläutert werden	basierend auf Playertraits (Marczewski 2018)		
		Free Spirit							
			Free Spirit						
			Tolerance						
			Chameleon						
			Startpoint						
			Free Choice						
			Empty Chair						
			Easter Egg						
		Achiever							
			Frontrunner						
			Open Book						
			Gamechanger						
			AMA						
			Joker						
			Hidden Hint						
			Sneak Peak						
		Player							
			Reward						
			Early Bird						
			ROI						
			Calendar						
			Game Clear						
			Mentoring						
			All-in						
		Socializer							
			Friendship						
			Talktime						
			Demokratie						
			Free Wish						
			Meet-up						
			Peer Pressure						
			Bring a Friend						
		Disruptor							
			Megafon						

			Changemaker						
			Sacrifice						
			Switching Position						
			Sabotage						
			Slip						
			Devil						
		Philanthropist							
			Perfect Score						
			Little Gift						
			Charity						
			Surprise						
			Social Party						
			Teammate						
			Benefactor						
	Podiumsdiskussion						Sailer-Frank & Annen 2023		
		Vorbereitung				Zeitraum ab Challenge-Ende bis Start der Podiumsdiskussion			Aber ich fand es vor allem schön, dass ich halt vor allem meinen Standpunkt schon vorher vorbereiten konnte. Das hat mir Sicherheit gegeben (SS22_A2, Pos. 139, Sprecher:in: MA27ACA)
		Competitive Phase				Phase 1 der Podiumsdiskussion, inkl. Eröffnungsplädoyer & Diskussionsphase			Wo es dann halt einfach so ah, okay, ja, jetzt weiß derjenige genau, wo er jetzt irgendwie auf was antwortet. Und das ist halt dann, es wirkt halt einfach nicht organisch und ich finde auch, das macht dann keinen Spaß, weil du bist ja dann trotzdem da und musst auch diskutieren und wir, nein, wir dürfen alle da sein und diskutieren und dann will ich da schon auch irgendwie einen Spaß haben. (SS22_B31, Pos. 84, Sprecher:in: SO28JOB)
		Falländerung				Falländerung im Rahmen der Podiumsdiskussion			Jetzt rückblickend bei der Falländerung, klar, da haben wir dann den Fachkräftemangel sehr außer Acht gelassen, aber das kann ich mir auch selber auf meine eigene Kappe schreiben. (SS22_A2, Pos. 138, Sprecher:in: ER12PEA)
		Collaborative Phase				Phase ab Falländerung bis Ende der Podiumsdiskussion			was ich am besten fand war eigentlich diese Änderung am Schluss, weil man da halt flexibel auf irgendeine Falländerung reagieren muss und da sieht man halt dann auch, ob man so ein bisschen improvisieren kann oder irgendwie so. (SS22_B4, Pos. 158, Sprecher:in: UT07MIB)
		Reflexion				Zeitraum nach Ende der Podiumsdiskussion			weil es wurde dann auch im Feedback ganz offen genannt, dass du das sehr gut ausgeführt hast, die

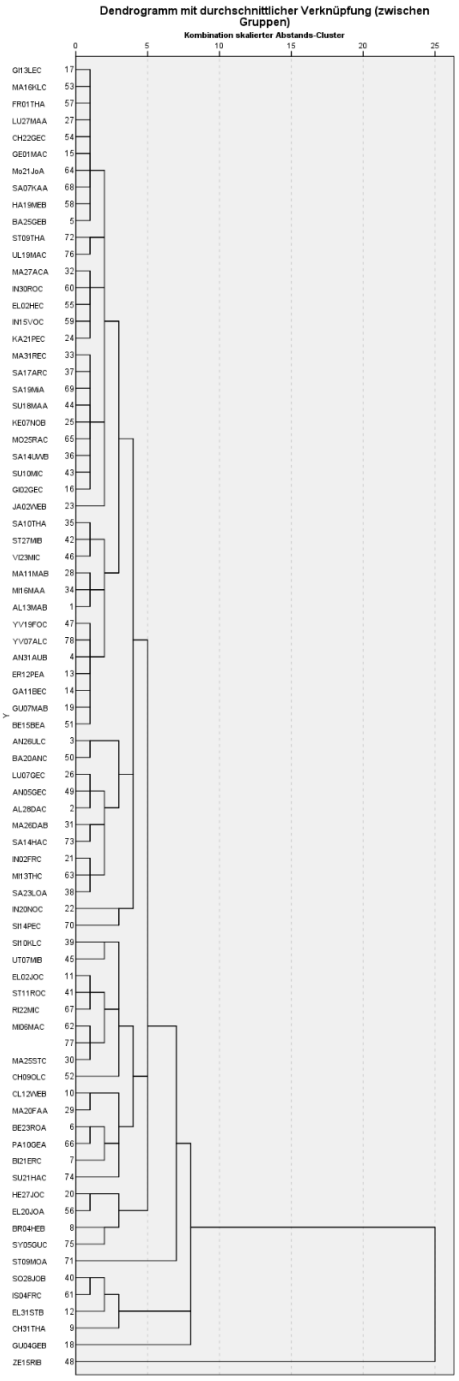
									Rolle, dass du sehr gut gezeigt hast. (SS23_B2, Pos. 100, Sprecher:in: In30RoC)

Anhang F: Clusteranalyse

Anhang F-1: Tabellarische Darstellung des VRC & w-Werts des Startclusters für k=32 Aktivierungen

Clusterlösung	VRC	ω
2	109,62	7,166
3	133,248	-24,306
4	132,570	-8,841
5	123,051	7,166
6	120,698	4,049
7	122,394	-17,292
8	106,797	14,846
9	106,047	-5,122
10	100,176	9,895
11	104,200	-6,093
12	102,131	-0,903
13	99,159	-7,533
14	88,655	9,581
15	87,731	-8,091
16	78,716	21,761
17	91,462	-10,135
18	94,073	-9,005
19	87,680	12,935
20	94,221	-9,227
21	91,536	1,937
22	90,788	12,310
23	102,349	-21,063
24	92,848	11,378
25	94,724	-1,119
26	95,482	-6,032
27	90,207	13,582
28	98,514	-10,752
29	96,069	5,275
30	98,899	0,987
31	102,716	-19,770
32	86,764	17,607
33	88,418	0,867
34	90,939	-2,089
35	91,372	-91,804

Anhang F-2: Dendrogramm für optische Verfahren zur Identifikation passender Clusterlösungen



Anhang F-3: Iterationsprotokoll für k=6 des Startclusters

Iterationsprotokoll[a]

	1	2	3	4	5	6
1	2,260	0,000	2,428	2,234	2,191	2,372
2	0,164	0,000	0,000	0,888	0,240	0,196
3	0,349	0,000	0,220	0,798	0,000	0,214
4	0,187	0,000	0,175	0,178	0,000	0,090
5	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

a. Konvergenz wurde aufgrund geringer oder keiner Änderungen der Clusterzentren erreicht. Die maximale Änderung der absoluten Koordinaten für jedes Zentrum ist 0,000. Die aktuelle Iteration lautet fünf. Der Mindestabstand zwischen den anfänglichen Zentren beträgt 4,395.

Anhang F-4: deskriptive Statistik der Clusteranalyse für k=6, Startcluster

Clusternummer des Falls		Philanthrop	Free Spirit	Socializer	Player	Achiever	Disruptor
1	mean	6,4643	5,9821	6,2857	5,6190	5,9643	2,8571
	N	28	28	28	28	28	28
	SD	0,43946	0,58503	0,41228	0,77394	0,59982	0,77408
	min	5,50	4,75	5,50	4,00	5,00	1,50
	max	7,00	7,00	7,00	7,00	7,00	5,00
	R	1,50	2,25	1,50	3,00	2,00	3,50
2	mean	1,7500	1,2500	2,2500	3,5000	1,5000	3,2500
	N	1	1	1	1	1	1
	SD	.	.	.	.	.	.
	min	1,75	1,25	2,25	3,50	1,50	3,25
	max	1,75	1,25	2,25	3,50	1,50	3,25
	R	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	mean	5,9615	5,3462	5,3654	3,2308	4,8462	1,9038
	N	13	13	13	13	13	13
	SD	0,85297	0,73978	0,71163	0,88660	0,80064	0,54523
	min	4,00	4,00	4,00	1,50	3,25	1,00
	max	7,00	6,25	6,50	4,75	6,00	3,00
	R	3,00	2,25	2,50	3,25	2,75	2,00
4	mean	5,6750	6,1750	4,4500	5,7000	5,5000	5,2750
	N	10	10	10	10	10	10
	SD	0,71734	0,92082	0,91894	0,77100	0,96465	0,93875
	min	4,75	4,75	2,75	4,50	4,00	3,50
	max	6,75	7,00	5,75	7,00	6,75	6,50
	R	2,00	2,25	3,00	2,50	2,75	3,00
5	mean	5,8438	6,0938	5,4375	3,4688	5,4063	4,5000
	N	8	8	8	8	8	8
	SD	0,68057	0,59668	0,79899	0,86021	0,54996	0,69437
	min	5,00	5,25	4,50	2,00	4,50	3,75
	max	6,75	7,00	6,50	4,25	6,00	6,00
	R	1,75	1,75	2,00	2,25	1,50	2,25
6	mean	5,9118	5,1029	4,6765	5,2500	5,3235	2,6029
	N	17	17	17	17	17	17
	SD	0,57920	0,67349	0,81856	0,66732	0,61087	0,66766
	min	4,50	3,50	2,75	4,25	4,25	1,00
	max	7,00	6,00	5,75	6,75	6,25	3,50
	R	2,50	2,50	3,00	2,50	2,00	2,50
Insgesamt	mean	6,0292	5,6558	5,3961	4,8939	5,4578	3,1299
	N	77	77	77	77	77	77
	SD	0,83210	0,93369	1,04689	1,26067	0,90267	1,28543
	min	1,75	1,25	2,25	1,50	1,50	1,00
	max	7,00	7,00	7,00	7,00	7,00	6,50
	R	5,25	5,75	4,75	5,50	5,50	5,50

Anhang F-5: Varianzanalyse des Startclusters

Anova

	Cluster		Fehler			
	Mittel der Quadrate	df	Mittel der Quadrate	df	F	Sig.
P_mean	5,087	5	0,383	71	13,286	<,001
F_mean	6,613	5	0,467	71	14,147	<,001
S_mean	9,968	5	0,471	71	21,154	<,001
R_mean	15,505	5	0,609	71	25,448	<,001
A_mean	5,611	5	0,477	71	11,763	<,001
D_mean	17,478	5	0,538	71	32,499	<,001

Der F-Test sollte nur für bestimmte Zwecke verwendet werden, da die Cluster so gewählt wurden, dass die Differenz zwischen Fällen in unterschiedlichen Clustern maximiert wird. Dabei werden die beobachteten Signifikanzniveaus nicht korrigiert und können daher nicht als Test für die Hypothese der Gleichheit des Clustermittelwerts interpretiert werden.

Anhang F-6: Tabellarische Aufschlüsselung des VRC- und w-Wertes entsprechend den Endclustern mit k=2 bis k=35

Cluster n	VRC	ω
1		
2	191,7724	
3	107,5001	91,4734
4	114,7012	-22,9488
5	98,9535	12,5690
6	95,7748	-3,7444
7	88,8517	7,9371
8	89,8656	-4,8897
9	85,9899	1,7699
10	83,8840	2,9479
11	84,7261	9,5913
12	95,1594	-19,6290
13	85,9637	9,0742
14	85,8422	2,4791
15	88,1998	-6,1820
16	84,3753	-3,1829
17	77,3680	5,4097
18	75,7704	1,1913
19	75,3640	1,3660
20	76,3237	-5,1017
21	72,1816	11,0143
22	79,0538	-8,2281
23	77,6979	1,4328
24	77,7749	2,9022
25	80,7541	-10,2140
26	73,5193	6,9967
27	73,2812	-2,3058
28	70,7372	0,4111
29	68,6044	-1,6698
30	64,8018	5,6504
31	66,6497	5,6762
32	74,1738	-12,5556
33	69,1422	9,7075
34	73,8182	-5,7878
35	72,7064	9,2463
36	80,8409	-88,9755

Anhang F-7: Iterationsprotokoll für k=6 des Endclusters

	Änderung in Clusterzentren					
Iteration	1	2	3	4	5	6
1	1,950	1,953	2,156	1,531	1,923	2,044
2	0,693	0,439	0,139	0,000	0,250	0,450
3	0,417	0,431	0,080	0,000	0,305	0,000
4	0,174	0,216	0,079	0,000	0,130	0,000
5	0,000	0,090	0,000	0,000	0,142	0,000
6	0,133	0,109	0,083	0,000	0,143	0,000
7	0,096	0,125	0,000	0,000	0,115	0,000
8	0,098	0,097	0,000	0,000	0,000	0,000
9	0,173	0,094	0,000	0,000	0,394	0,000
10	0,000	0,111	0,106	0,000	0,000	0,000
11	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

a. Konvergenz wurde aufgrund geringer oder keiner Änderungen der Clusterzentren erreicht. Die maximale Änderung der absoluten Koordinaten für jedes Zentrum ist 0,000. Die aktuelle Iteration lautet 11. Der Mindestabstand zwischen den anfänglichen Zentren beträgt 4,191.

Anhang F-8: Deskriptive Statistik der Clusteranalyse für k=6, Endcluster

Clusternummer des Falls		Philanthrop	Free Spirit	Socializer	Player	Achiever	Disruptor
1	mean	5,2206	4,9706	3,9706	5,3529	5,3529	3,2647
	N	17	17	17	17	17	17
	SD	0,55115	0,79982	0,78503	0,88855	0,81518	1,00573
	min	0,13367	0,19398	0,19040	0,21551	0,19771	0,24392
	max	4,00	3,00	2,25	3,50	4,00	1,50
	R	6,25	6,25	5,25	6,50	6,75	5,00
	mean	2,25	3,25	3,00	3,00	2,75	3,50
2	N	6,3625	5,9250	6,2000	5,7875	5,8625	2,8375
	SD	20	20	20	20	20	20
	min	0,50312	0,62880	0,50393	0,53358	0,46929	0,50832
	max	0,11250	0,14060	0,11268	0,11931	0,10494	0,11366
	R	5,50	4,75	5,50	4,75	5,00	2,00
	mean	7,00	7,00	7,00	6,50	6,75	3,75
	N	1,50	2,25	1,50	1,75	1,75	1,75
3	SD	6,2143	5,8333	5,7738	3,9286	5,4286	2,9405
	min	21	21	21	21	21	21
	max	0,62892	0,52639	0,73699	0,71651	0,62821	0,68877
	R	0,13724	0,11487	0,16082	0,15636	0,13709	0,15030
	mean	4,50	4,75	4,00	1,75	3,50	1,75
	N	7,00	7,00	7,00	5,00	6,50	4,00
	SD	2,50	2,25	3,00	3,25	3,00	2,25
4	min	5,7500	5,3750	6,3750	4,5000	3,7500	4,5000
	max	2	2	2	2	2	2
	R	0,00000	0,53033	0,53033	0,35355	1,41421	1,41421
	mean	0,00000	0,37500	0,37500	0,25000	1,00000	1,00000
	N	5,75	5,00	6,00	4,25	2,75	3,50
	SD	5,75	5,75	6,75	4,75	4,75	5,50
	min	0,00	0,75	0,75	0,50	2,00	2,00
5	max	6,2292	6,4167	5,4583	5,9583	6,2292	5,2083
	R	12	12	12	12	12	12
	mean	0,66962	0,43082	0,95842	0,65569	0,53787	0,84499
	N	0,19330	0,12437	0,27667	0,18928	0,15527	0,24393
	SD	4,75	5,75	3,75	4,75	5,50	4,00
	min	7,00	7,00	7,00	7,00	7,00	6,50
	max	2,25	1,25	3,25	2,25	1,50	2,50
6	R	6,3000	6,4000	4,7500	2,8500	5,6000	5,3000
	mean	5	5	5	5	5	5
	N	0,81777	0,62750	0,79057	1,18057	0,57554	0,64711
	SD	0,36572	0,28062	0,35355	0,52797	0,25739	0,28940
	min	5,00	5,50	3,50	1,50	5,00	4,50
	max	7,00	7,00	5,50	4,25	6,25	6,25
	R	2,00	1,50	2,00	2,75	1,25	1,75
Insgesamt	mean	6,0292	5,7825	5,3864	4,9870	5,6169	3,5325
	N	77	77	77	77	77	77
	SD	0,72771	0,77730	1,10586	1,21388	0,75935	1,21148
	min	0,08293	0,08858	0,12602	0,13833	0,08654	0,13806
	max	4,00	3,00	2,25	1,50	2,75	1,50
	R	7,00	7,00	7,00	7,00	7,00	6,50
	mean	3,00	4,00	4,75	5,50	4,25	5,00

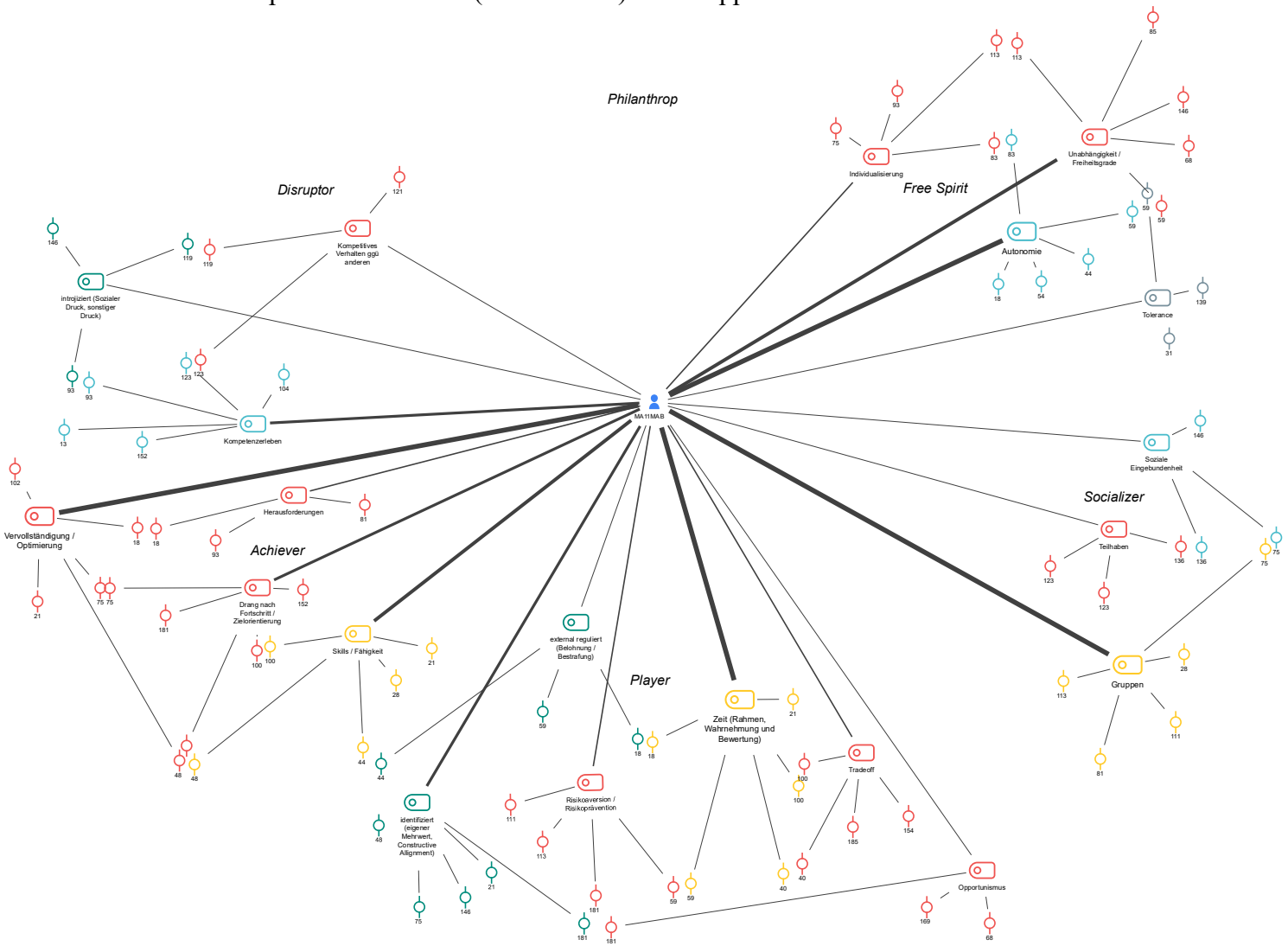
Anhang F-9: Varianzanalyse des Endclusters

ANOVA

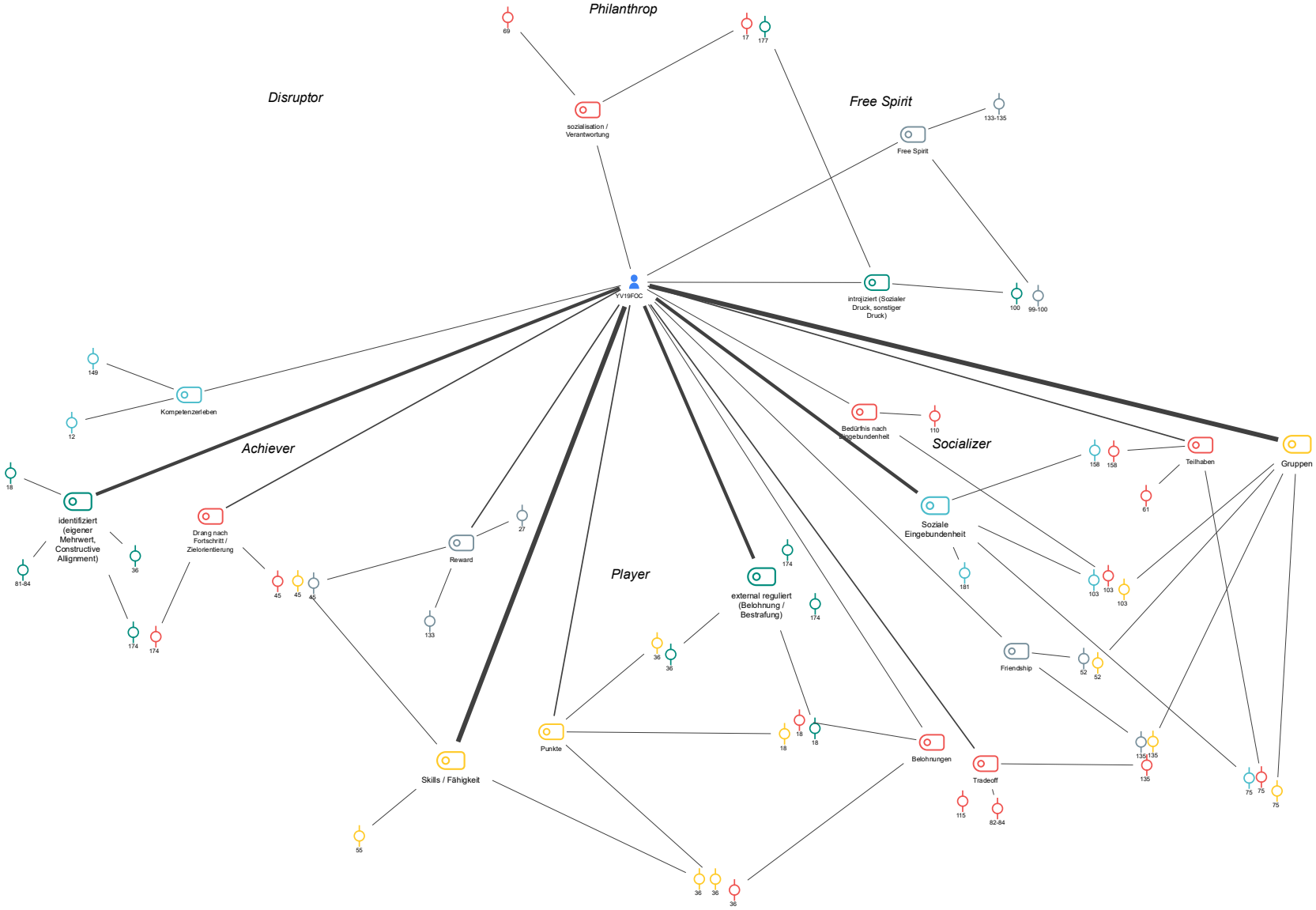
	Cluster		Fehler			
	Mittel der Quadrate	df	Mittel der Quadrate	df	F	Sig.
P_mean_t2	3,012	5	0,355	71	8,490	<,001
F_mean_t2	3,746	5	0,383	71	9,783	<,001
S_mean_t2	10,902	5	0,541	71	20,139	<,001
R_mean_t2	14,650	5	0,546	71	26,850	<,001
A_mean_t2	2,921	5	0,412	71	7,099	<,001
D_mean_t2	13,887	5	0,593	71	23,414	<,001

Anhang G: Einzelfallmodelle & Zwei-Fälle-Modelle entsprechend der jeweiligen Gruppen

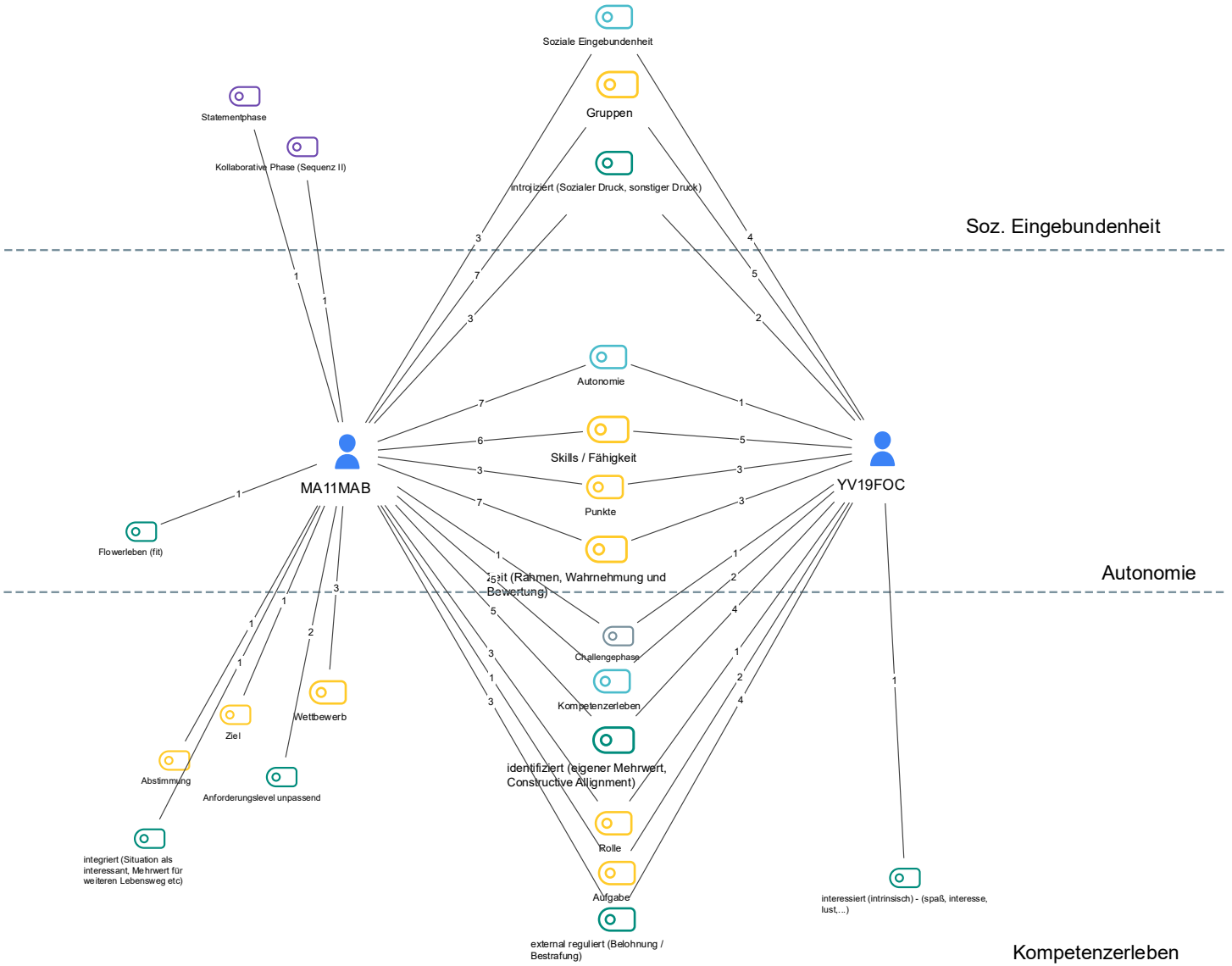
Anhang G-1: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MA11MAB) der Gruppe II:



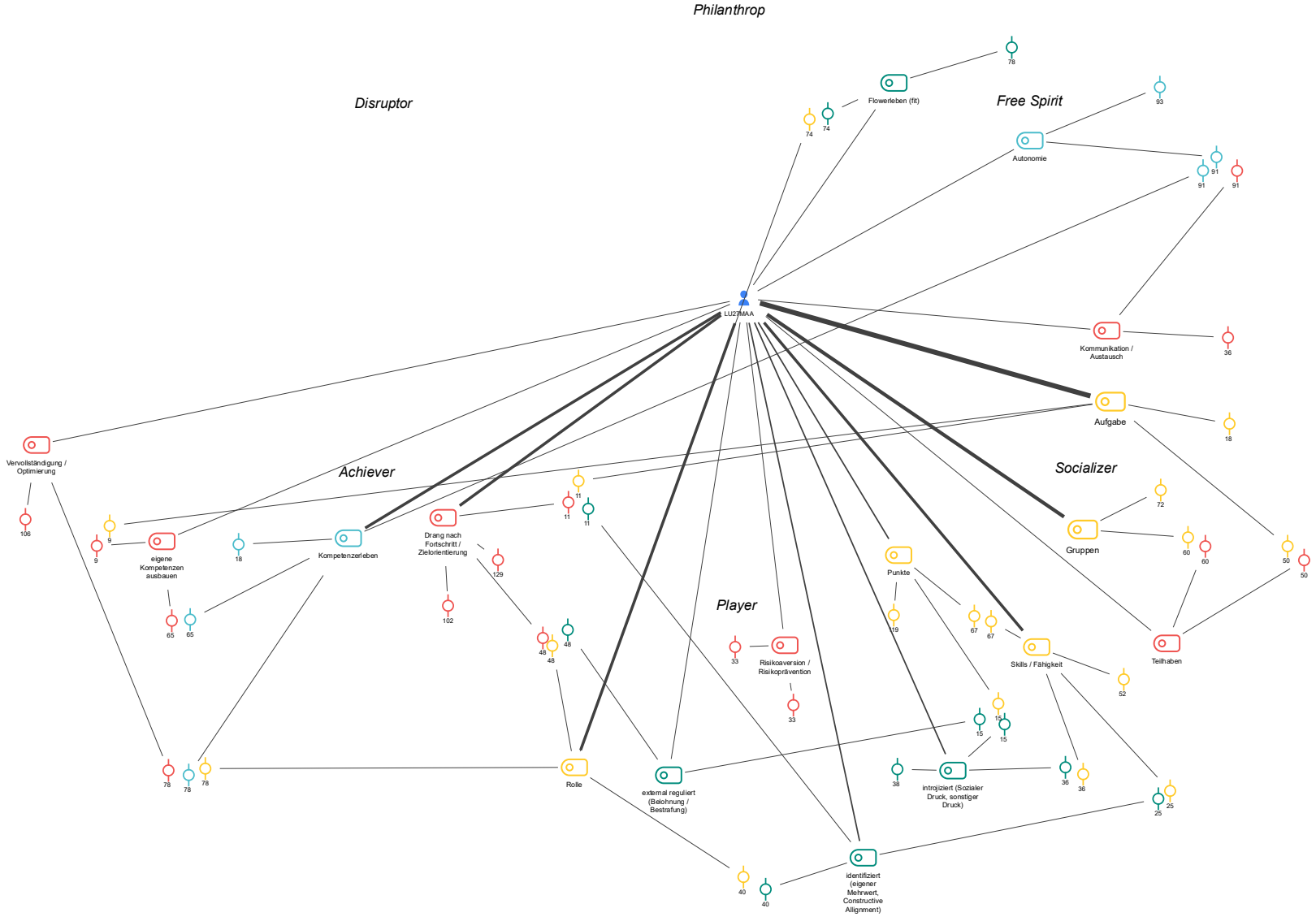
Anhang G-2: Einzelfallmodell für den Extremfall (YV19FOC) der Gruppe II



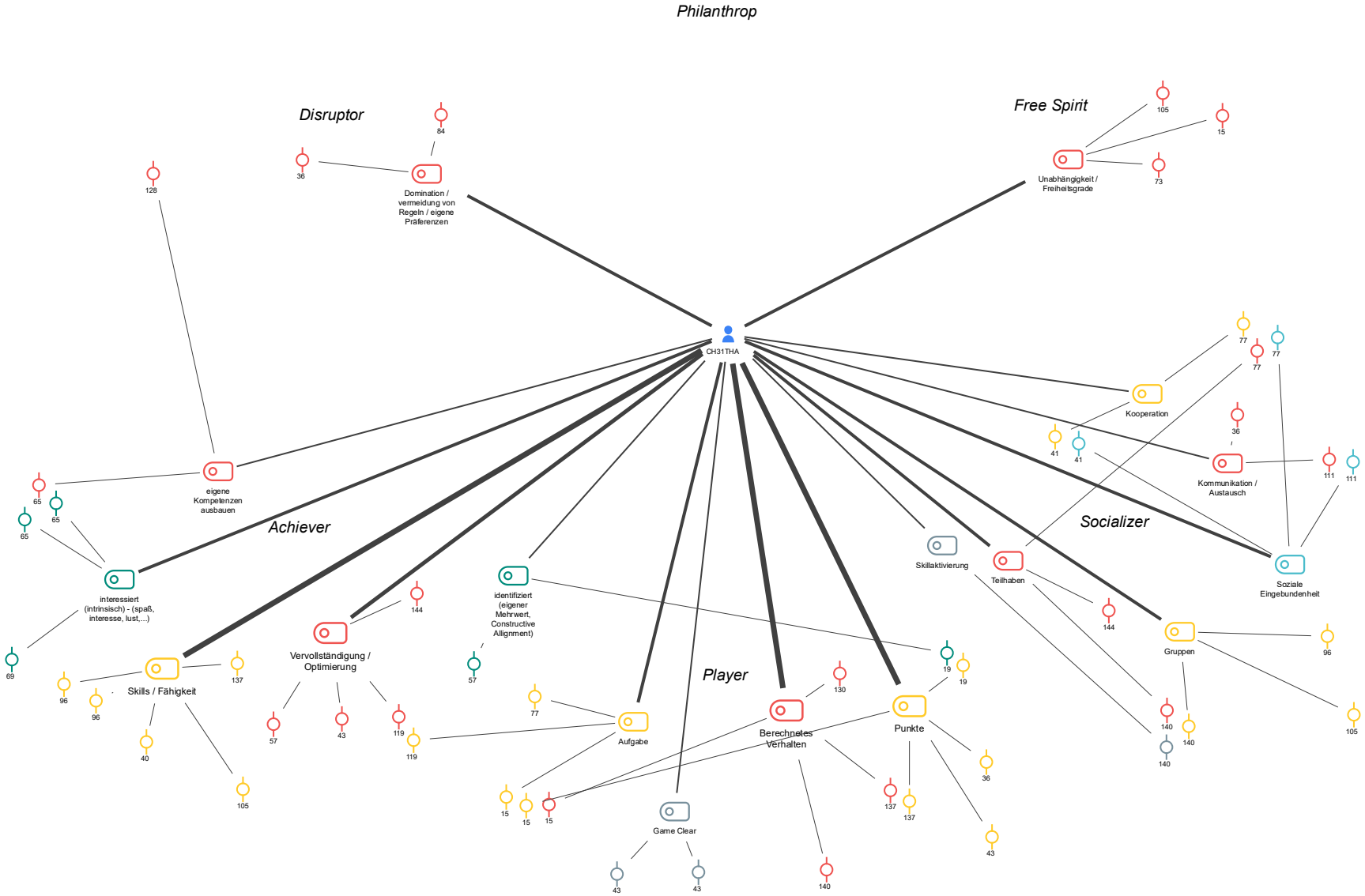
Anhang G-3: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe II



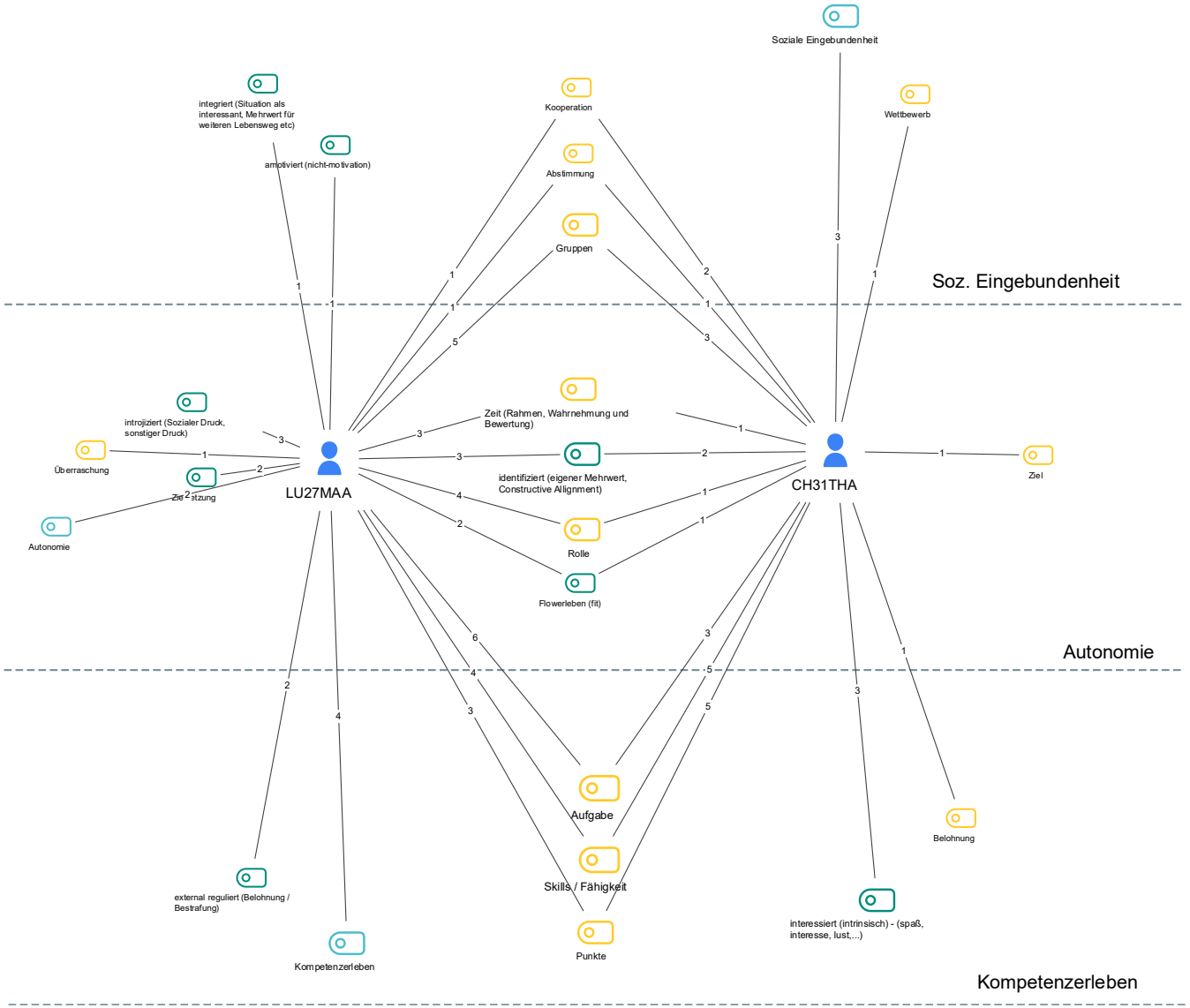
Anhang G-4: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (LU27MAA) der Gruppe III



Anhang G-5: Einzelfallmodell für den Extremfall (CH31THA) der Gruppe III



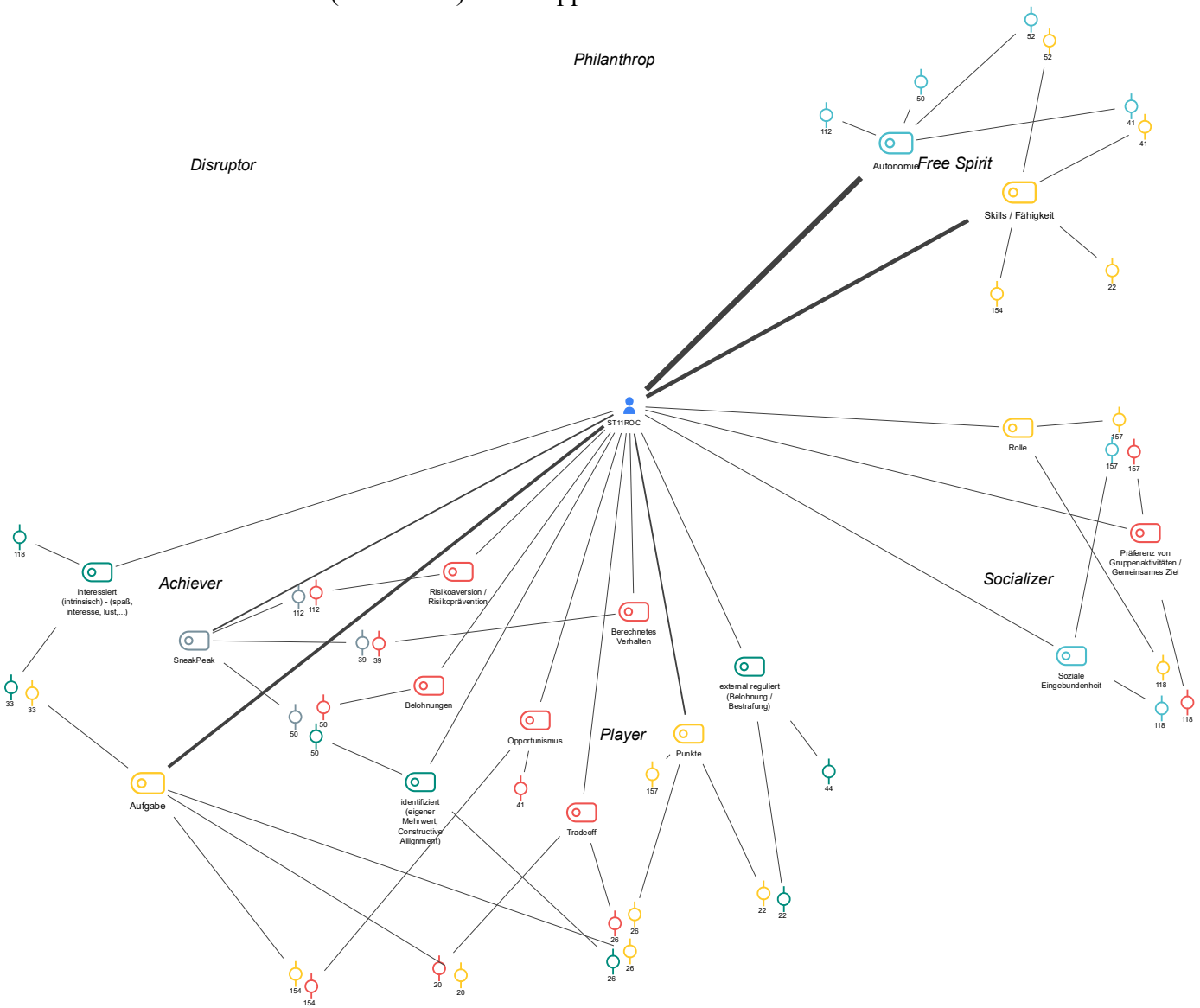
Anhang G-6: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe III



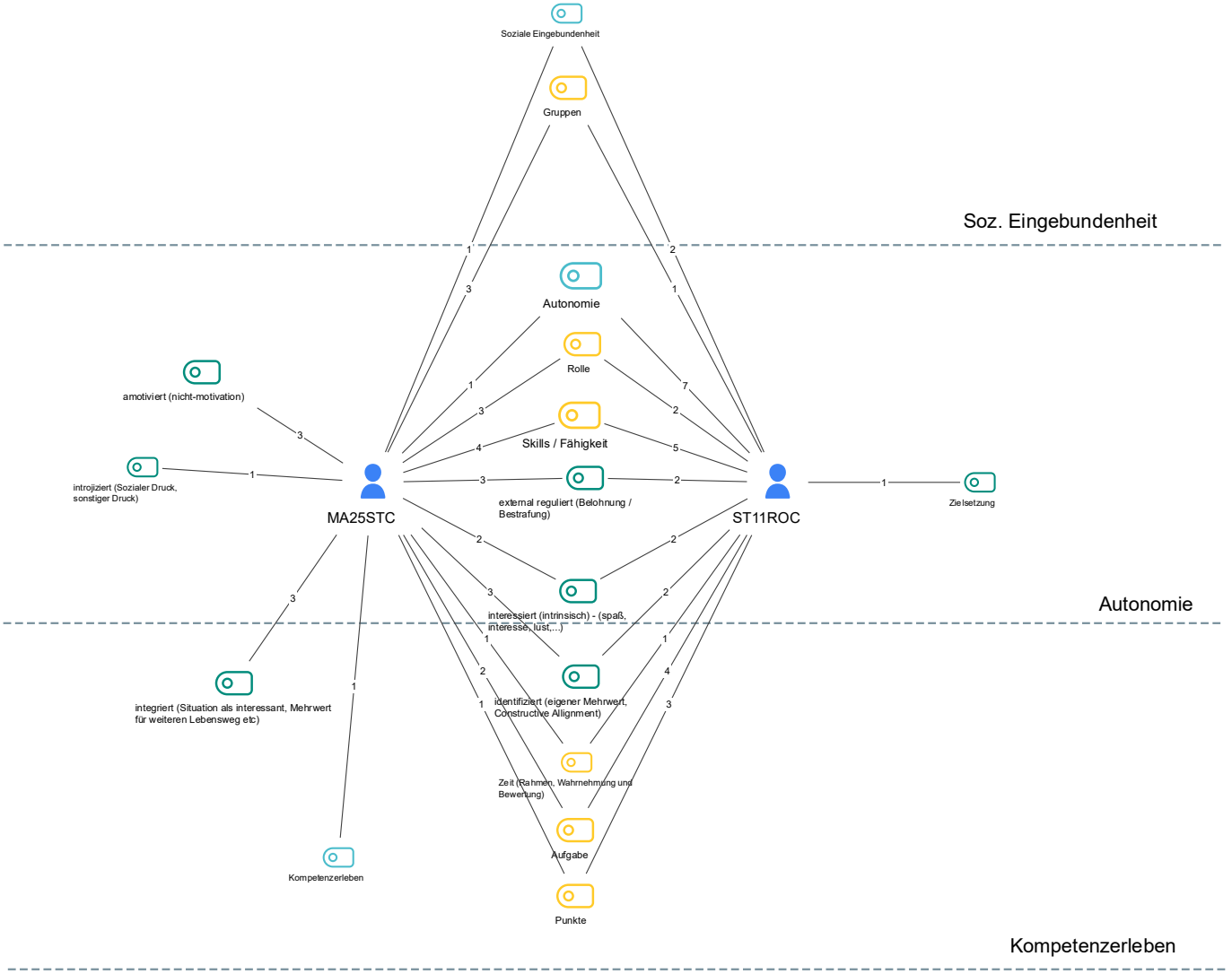
Anhang G-7: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MA25STC) der Gruppe IV



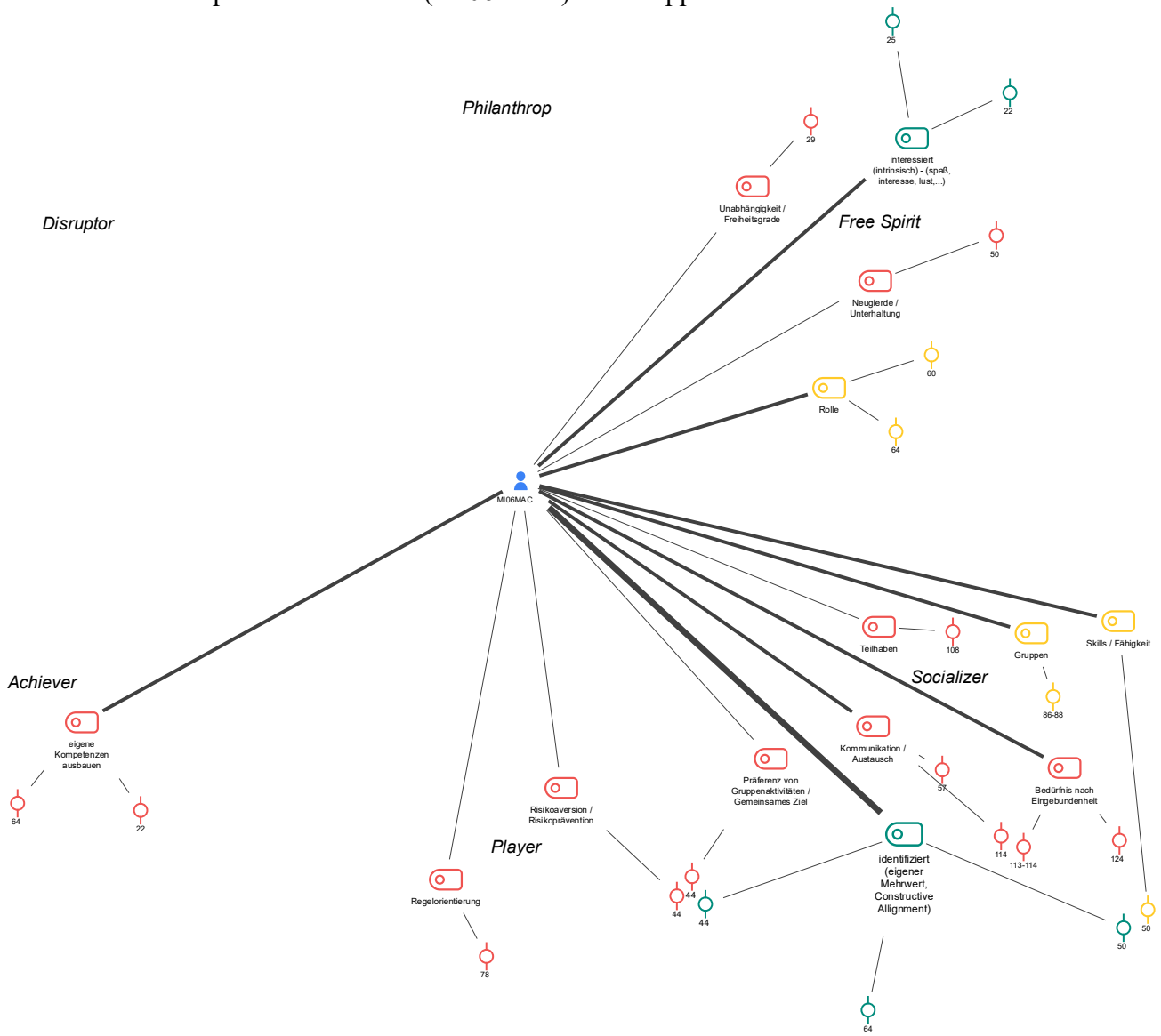
Anhang G-8: Einzelfallmodell für den Extremfall (ST11ROC) der Gruppe IV



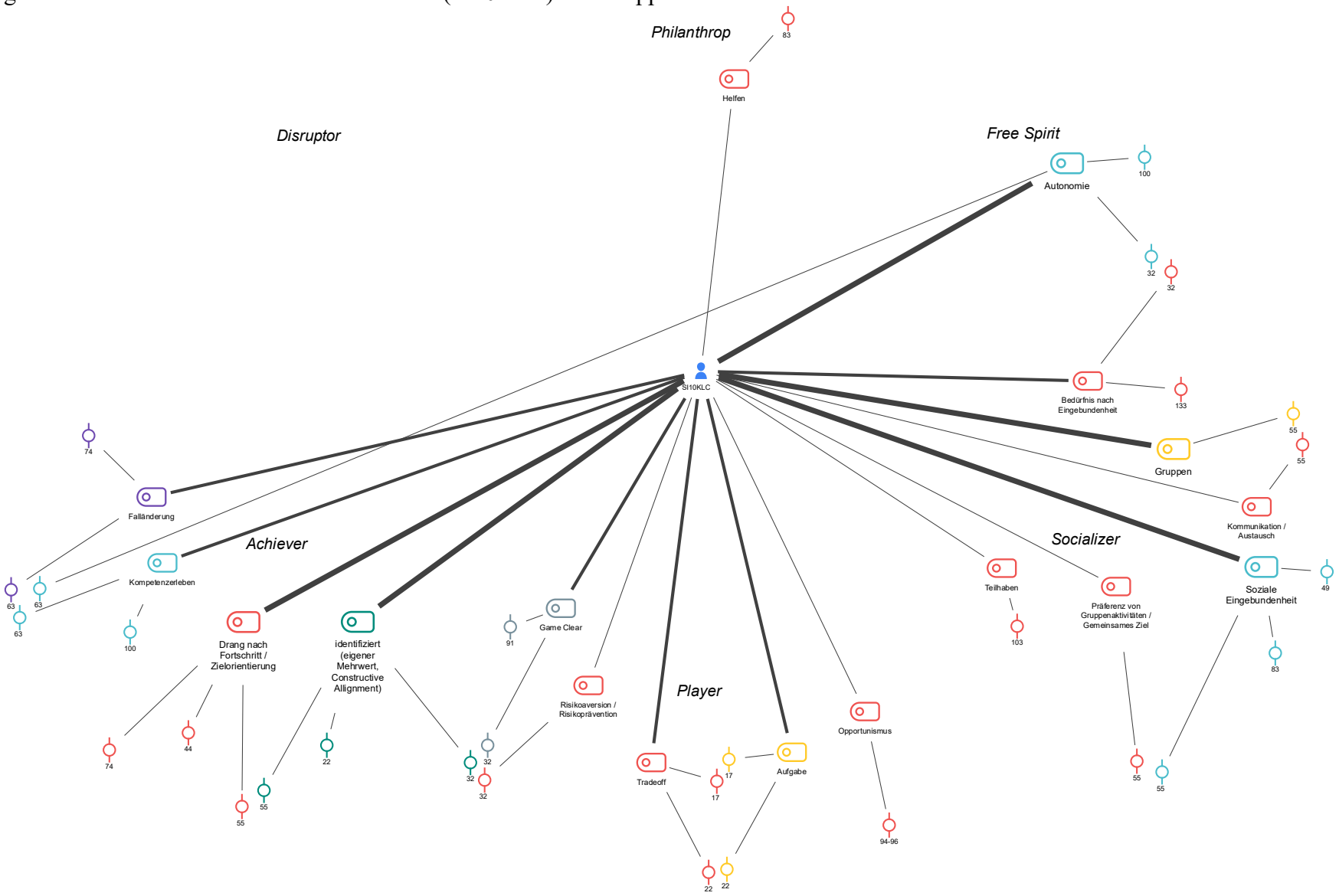
Anhang G-9: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe IV



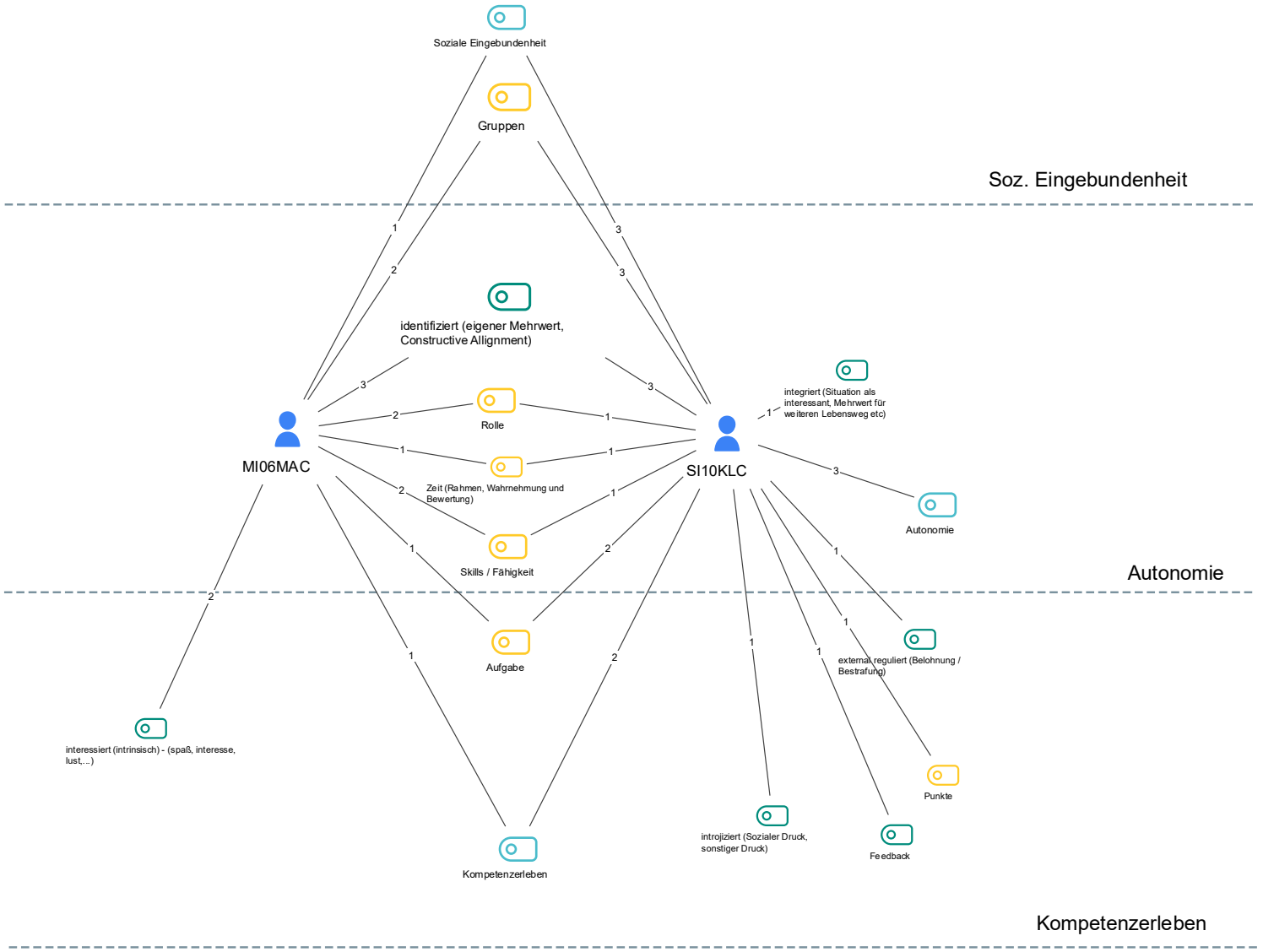
Anhang G-10: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MI06MAC) der Gruppe V



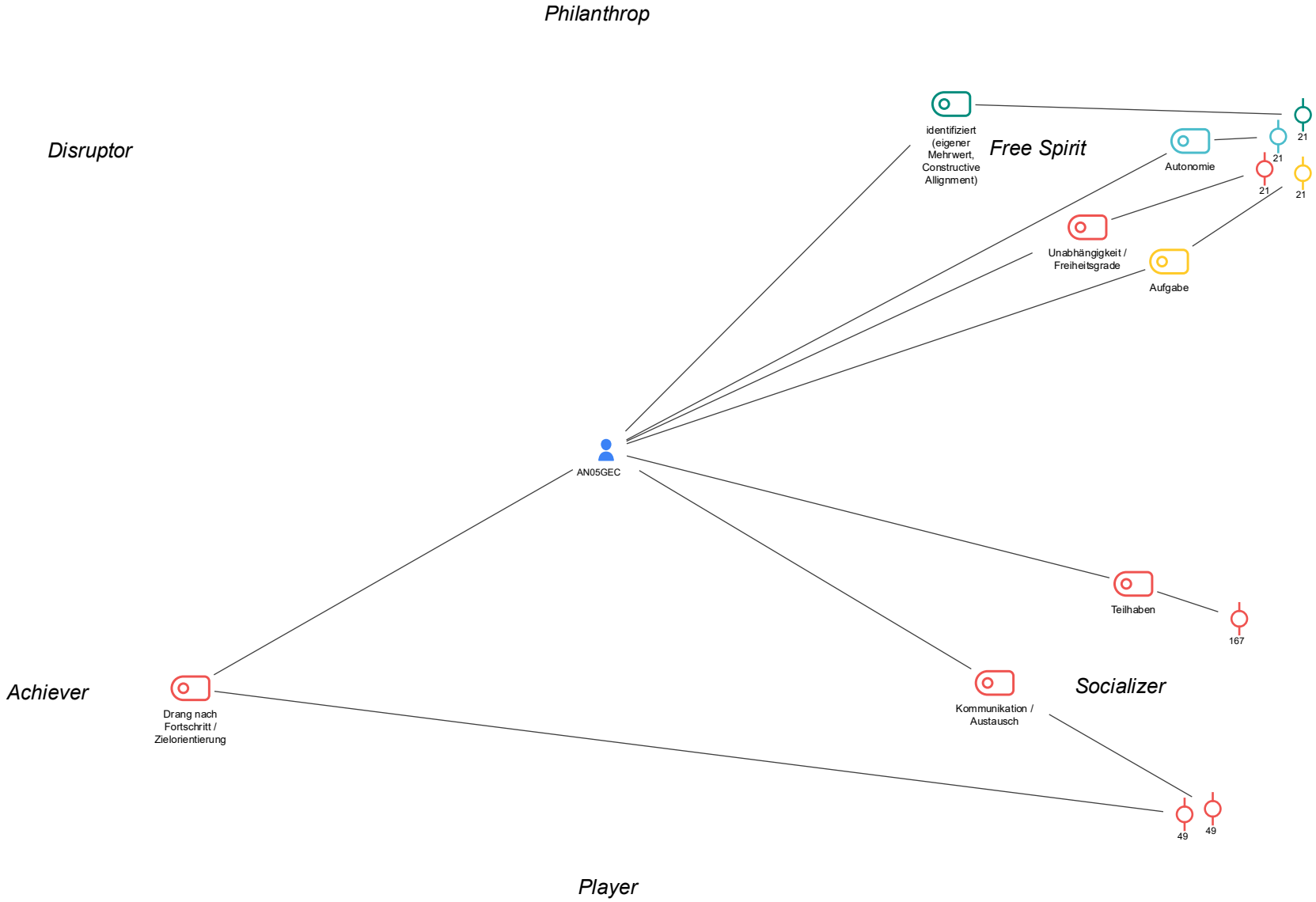
Anhang G-11: Einzelfallmodell für den Extremfall (SI10KLC) der Gruppe V



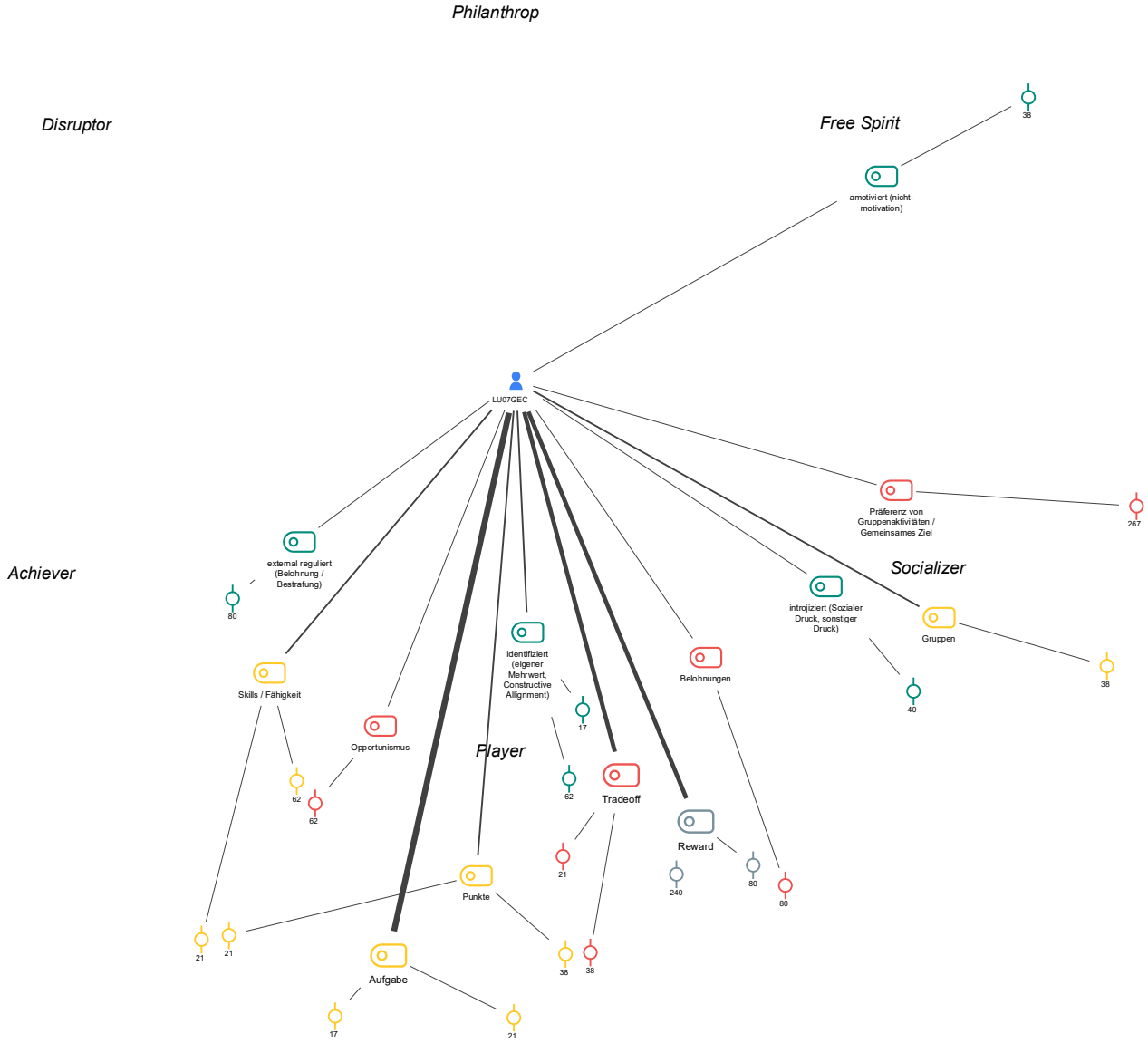
Anhang G-12: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe V



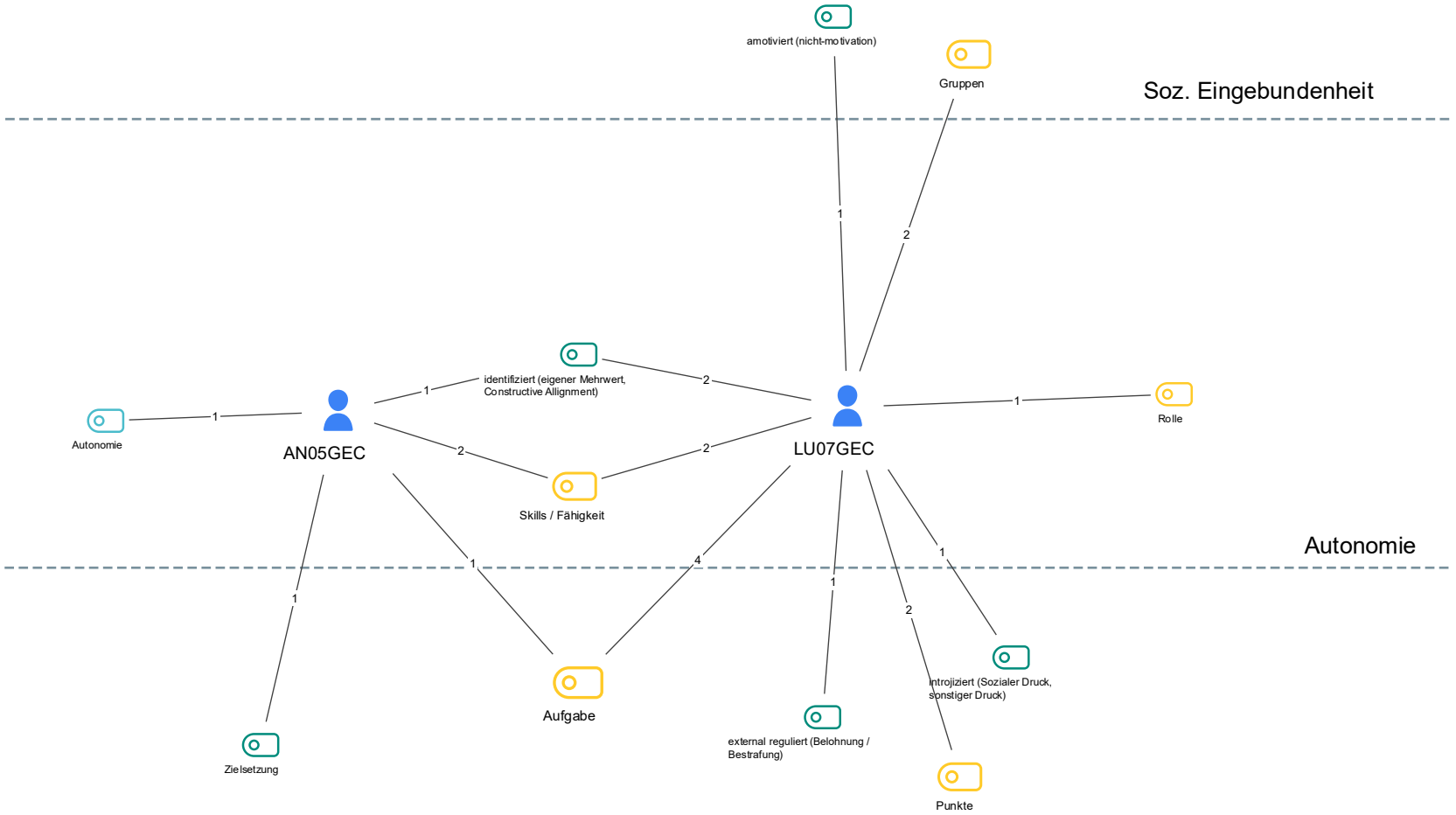
Anhang G-13: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (AN05GEC) der Gruppe VI



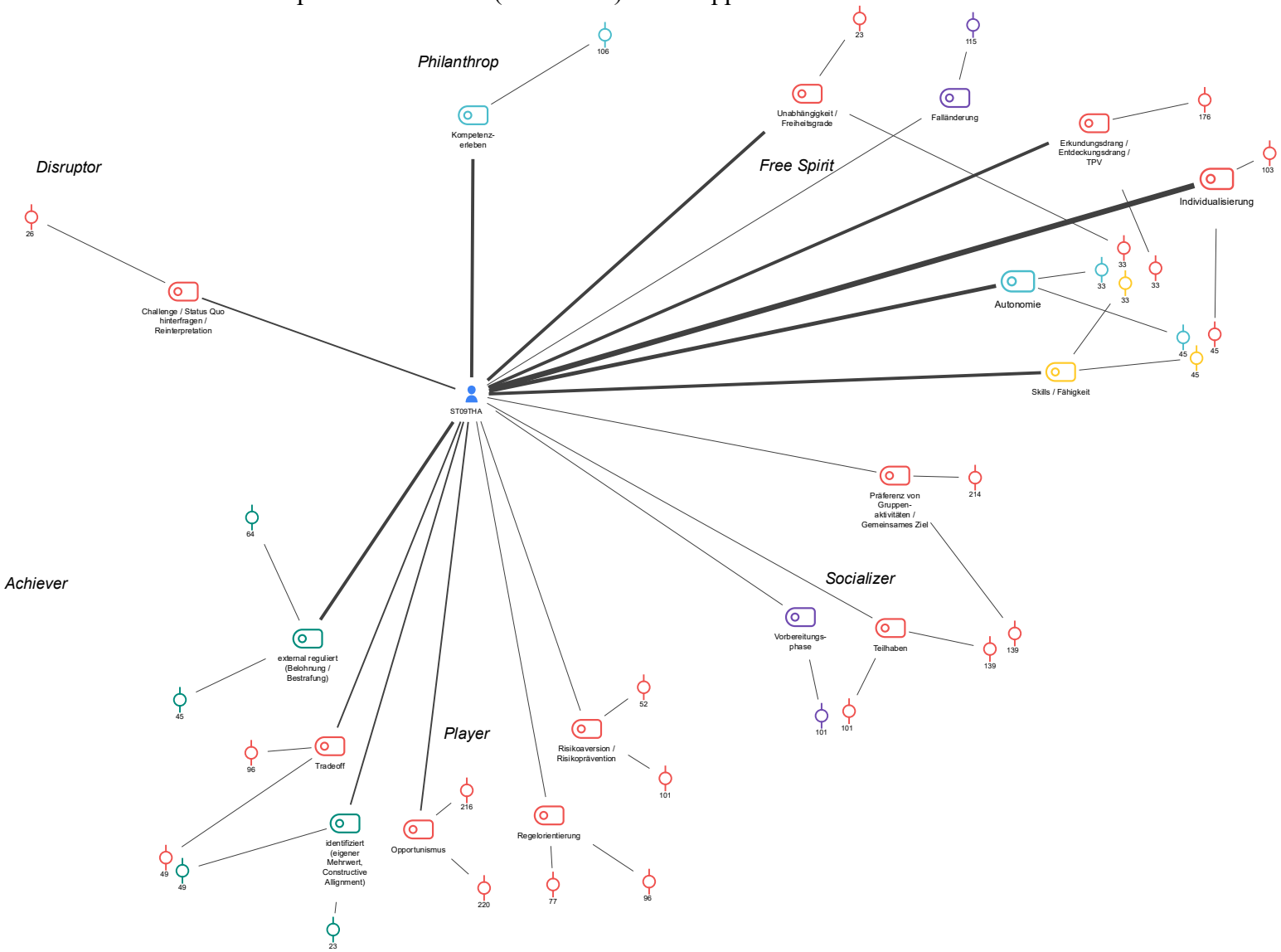
Anhang G-14: Einzelfallmodell für den Extremfall (LU07GEC) der Gruppe VI



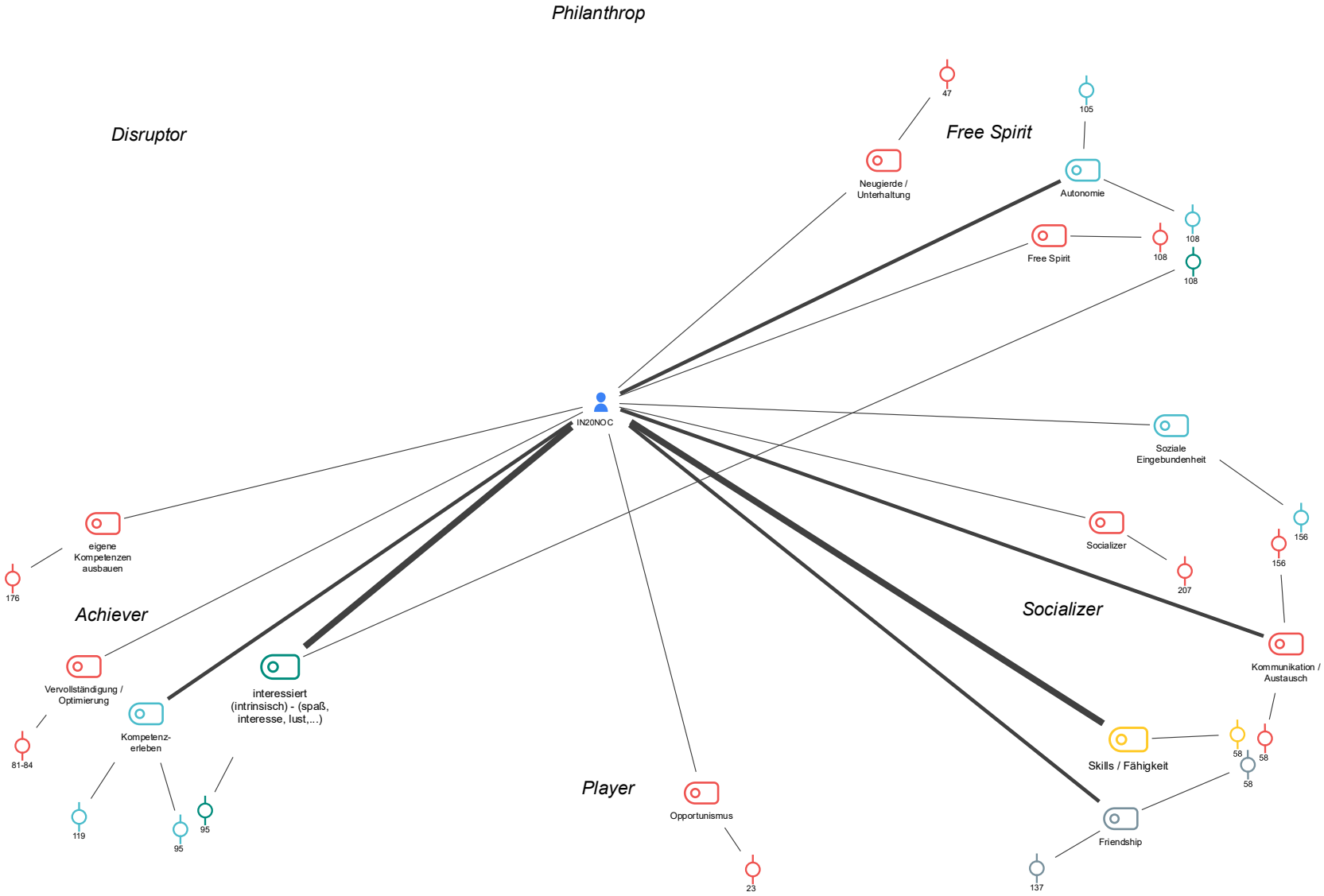
Anhang G-15: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe VI



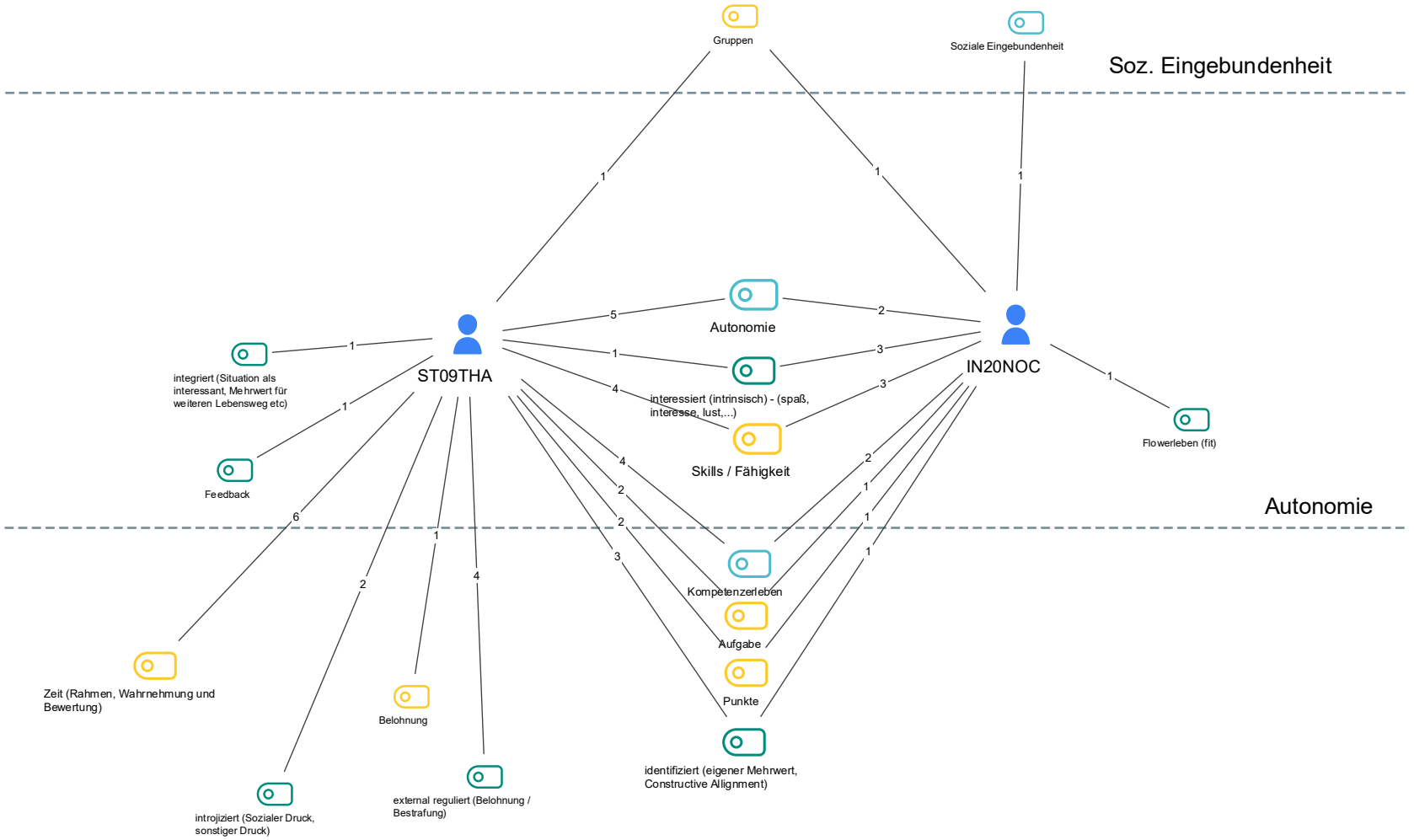
Anhang G-16: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (ST09THA) der Gruppe VII



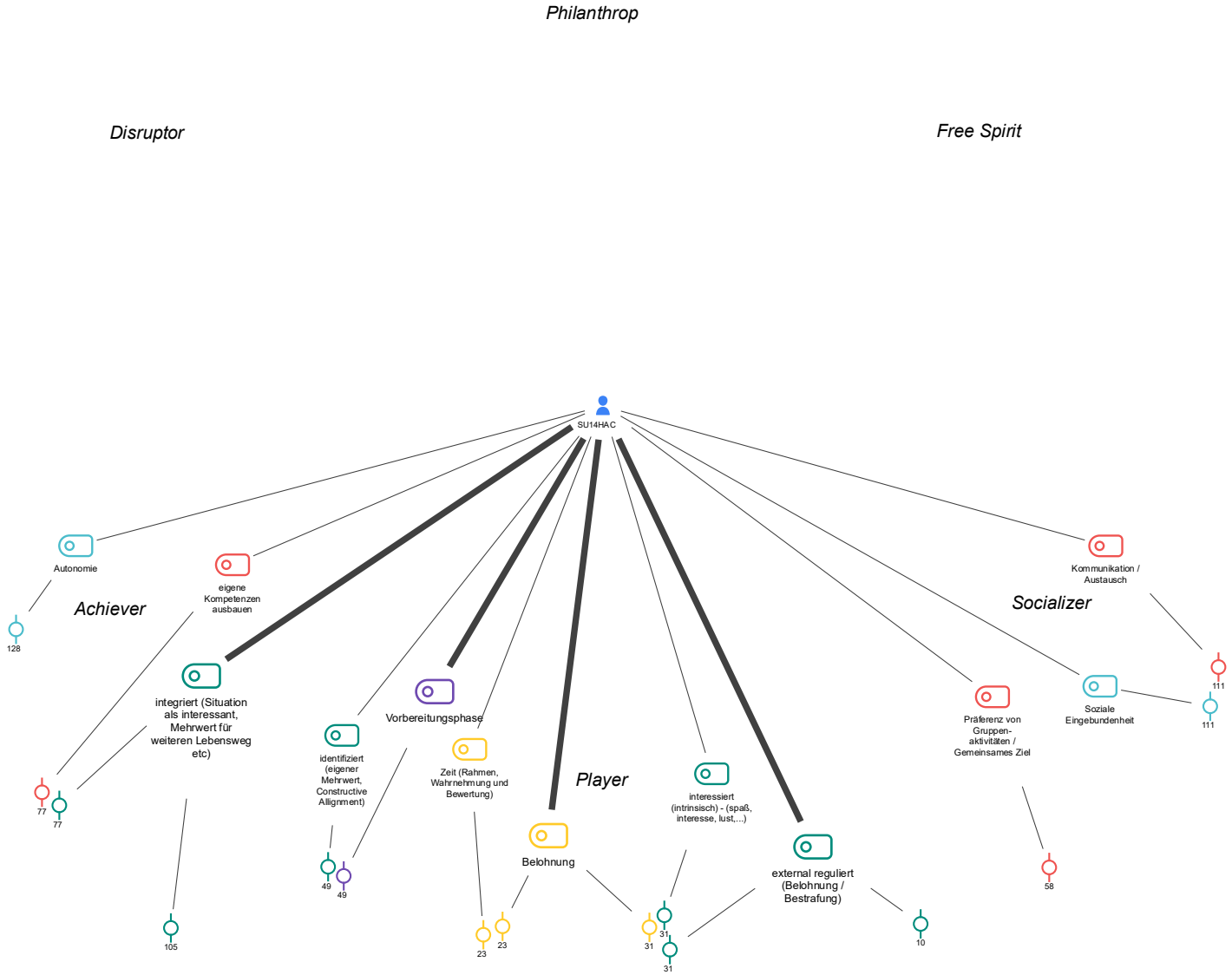
Anhang G-17: Einzelfallmodell für den Extremfall (IN20NOC) der Gruppe VII



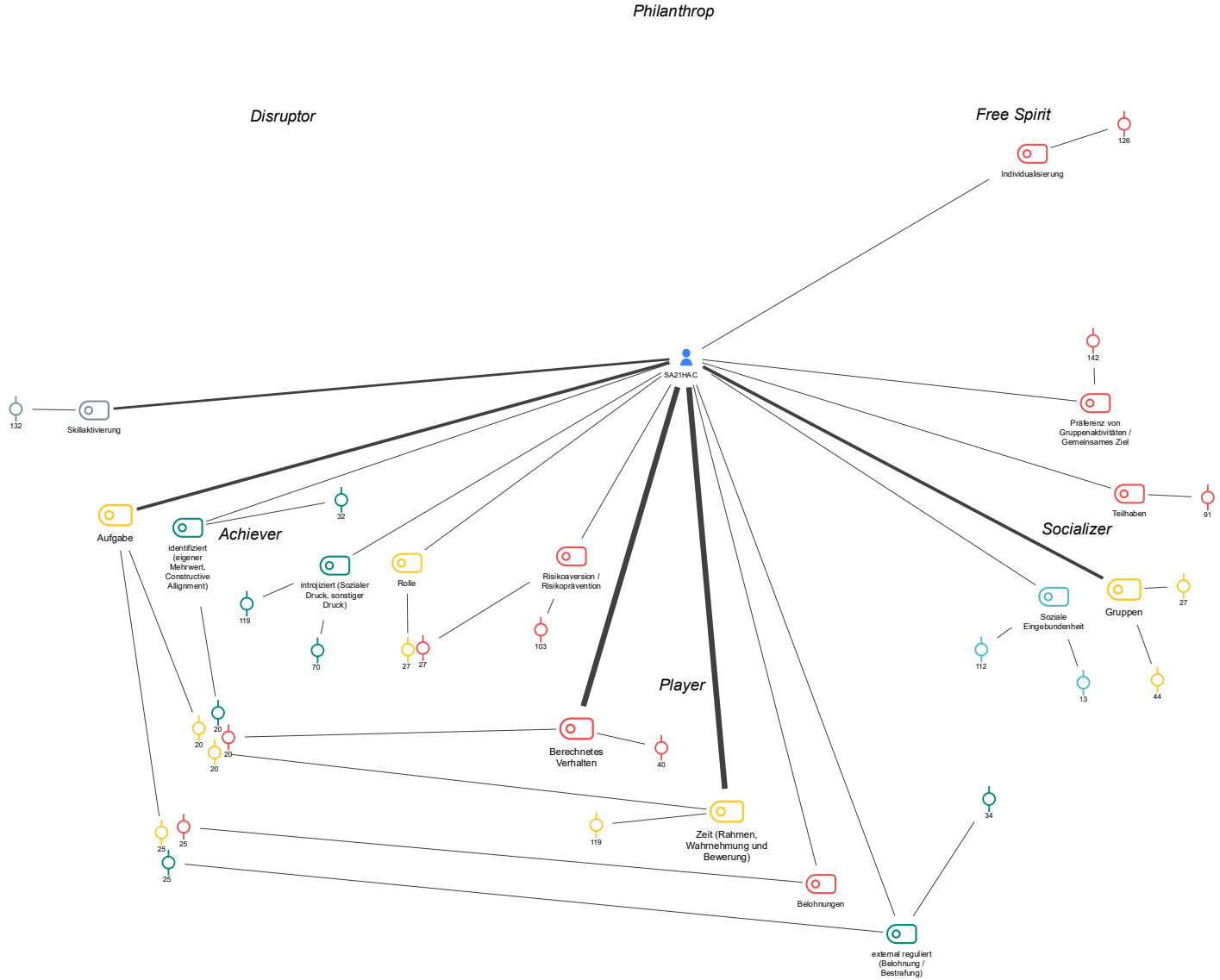
Anhang G-18: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe VII



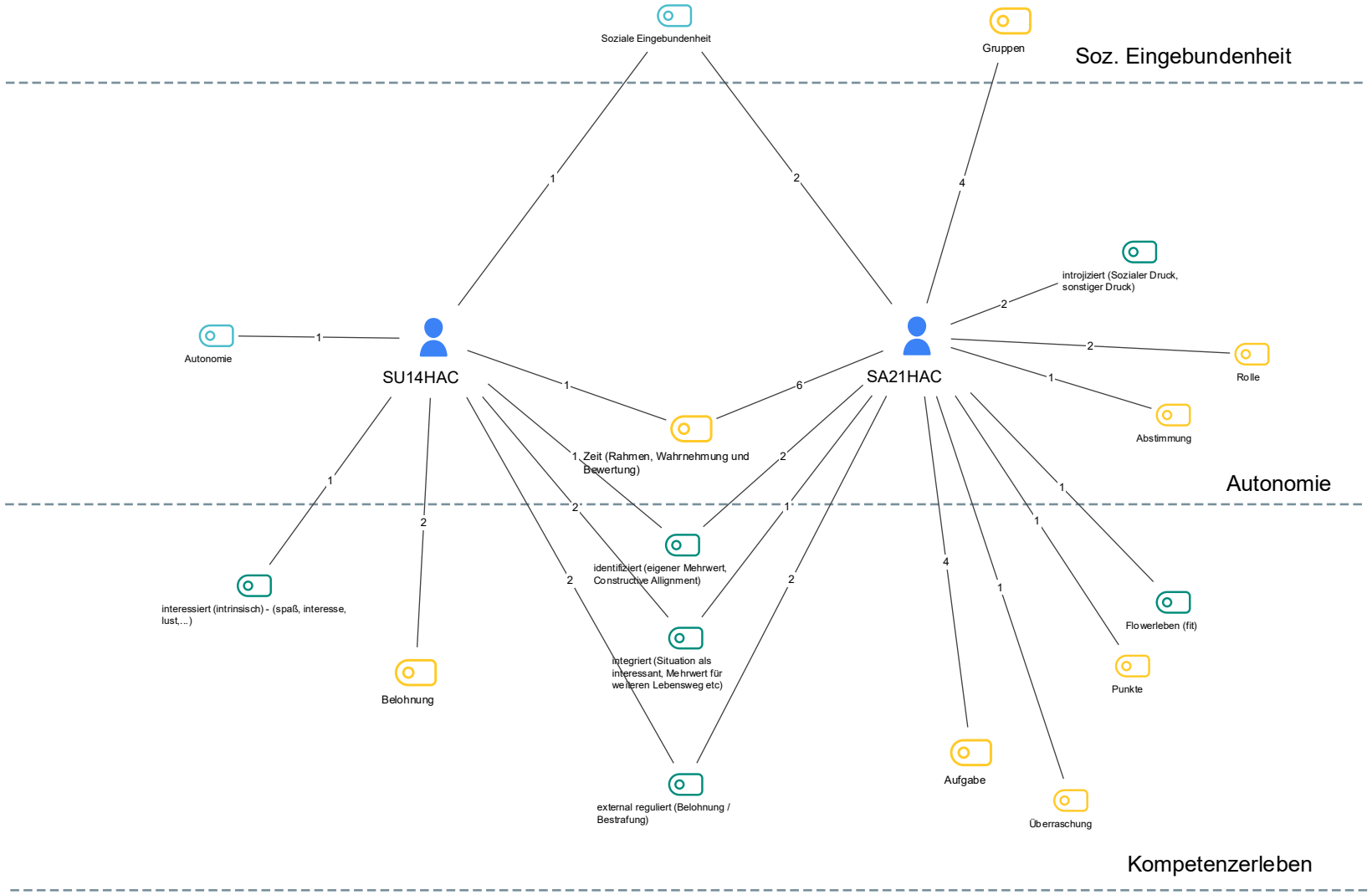
Anhang G-19: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (SU14HAC) der Gruppe VIII



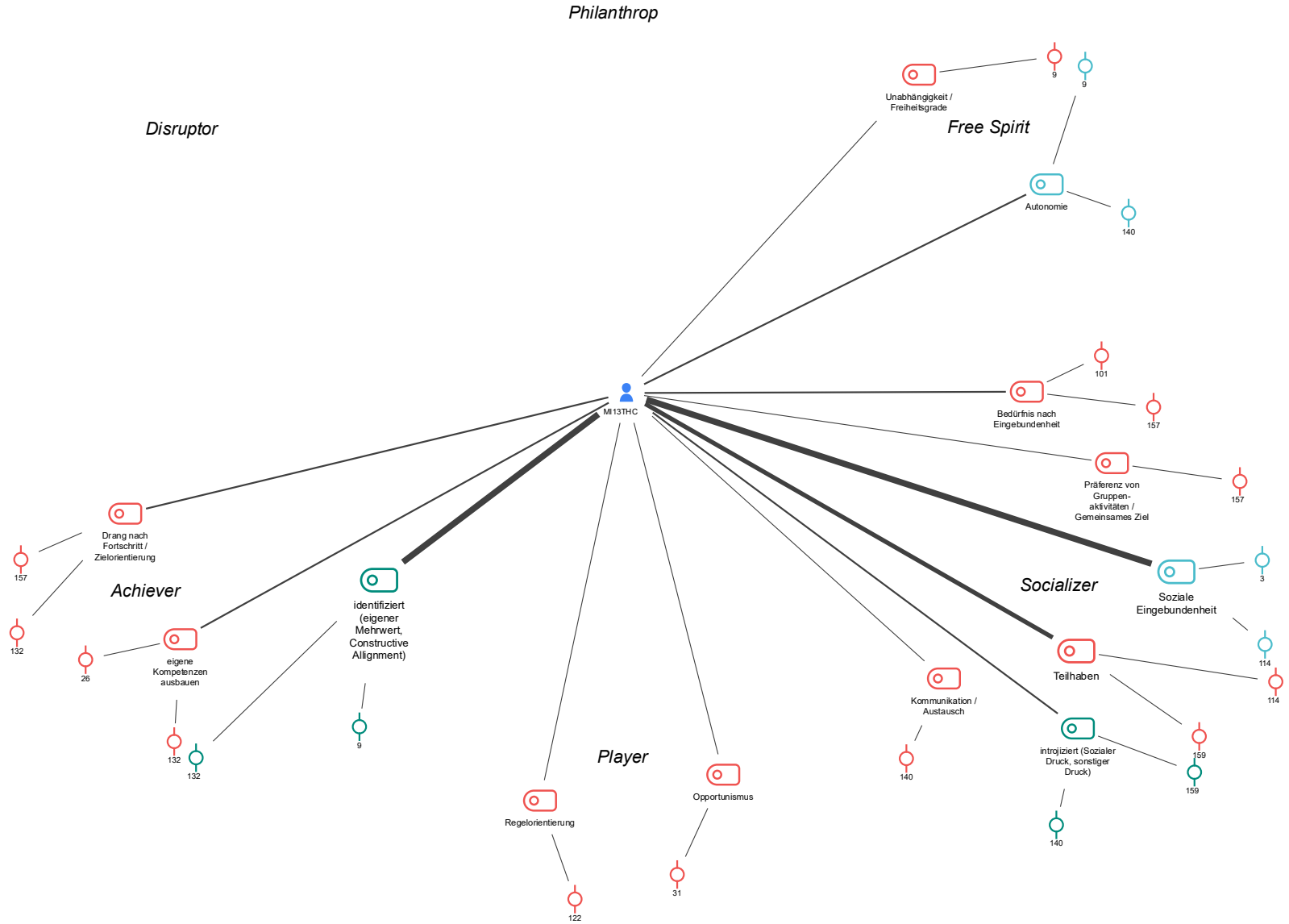
Anhang G-20: Einzelfallmodell für den Extremfall (SA21HAC) der Gruppe VIII



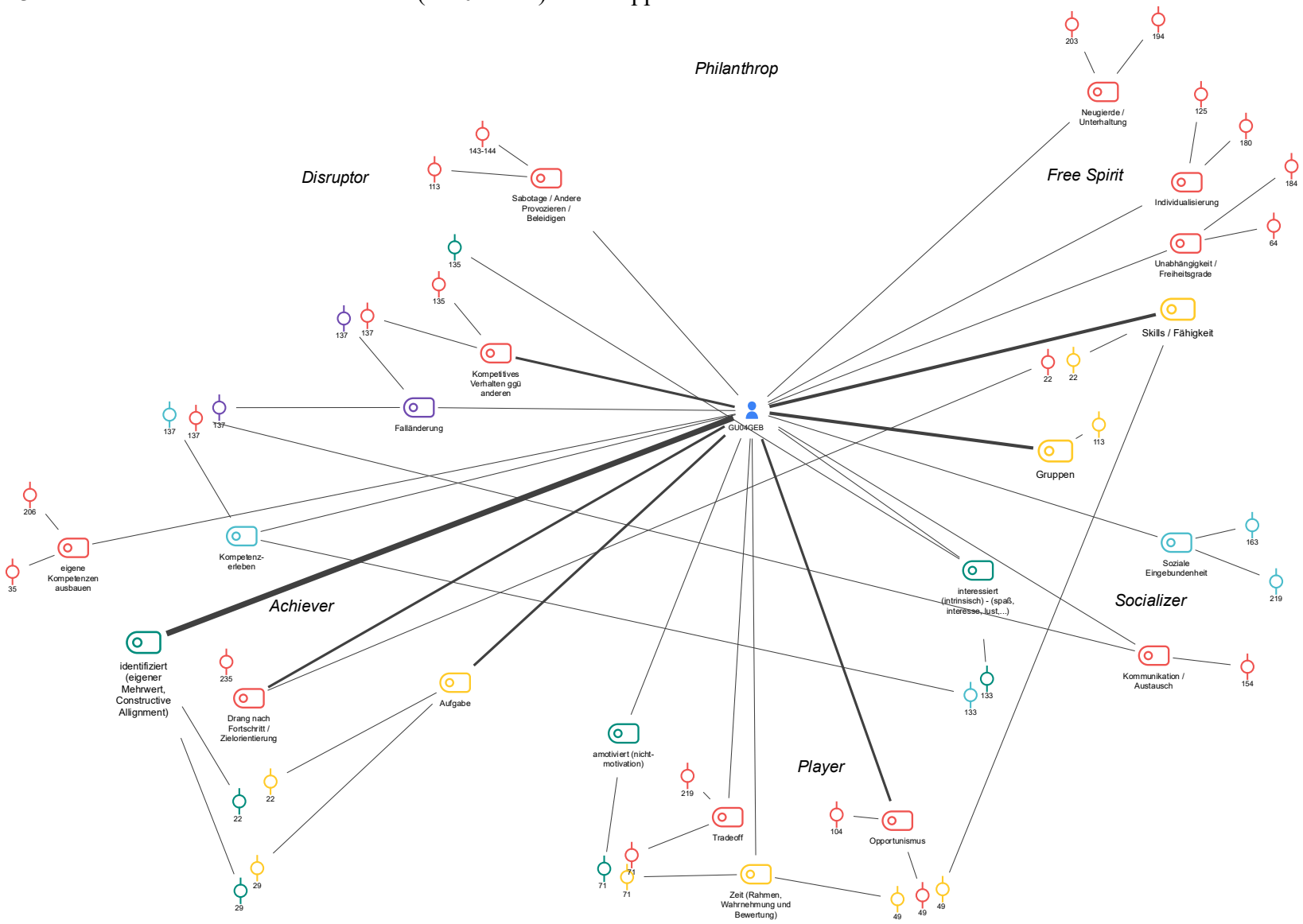
Anhang G-21: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe VIII



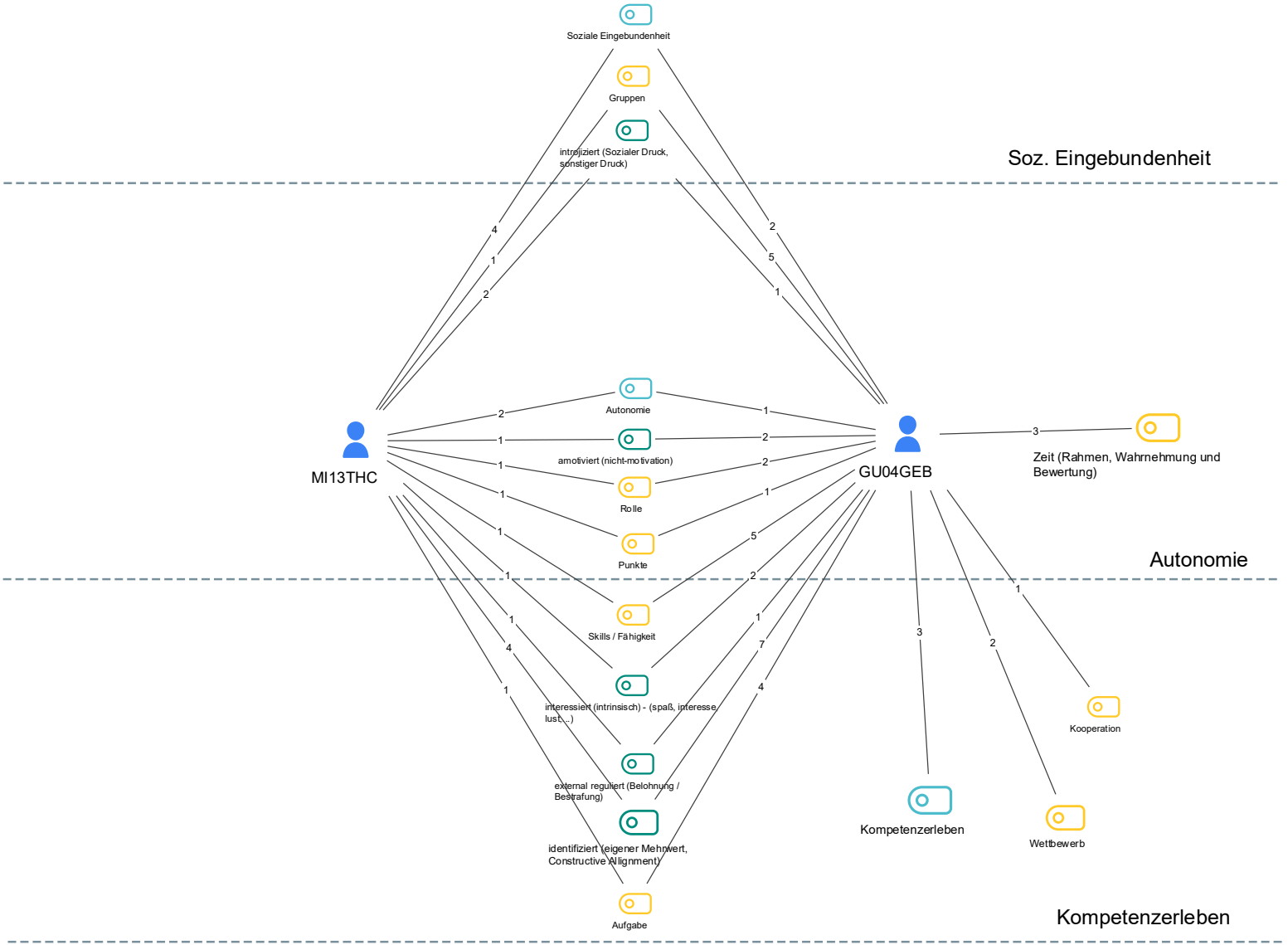
Anhang G-22: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (MI13THC) der Gruppe IX



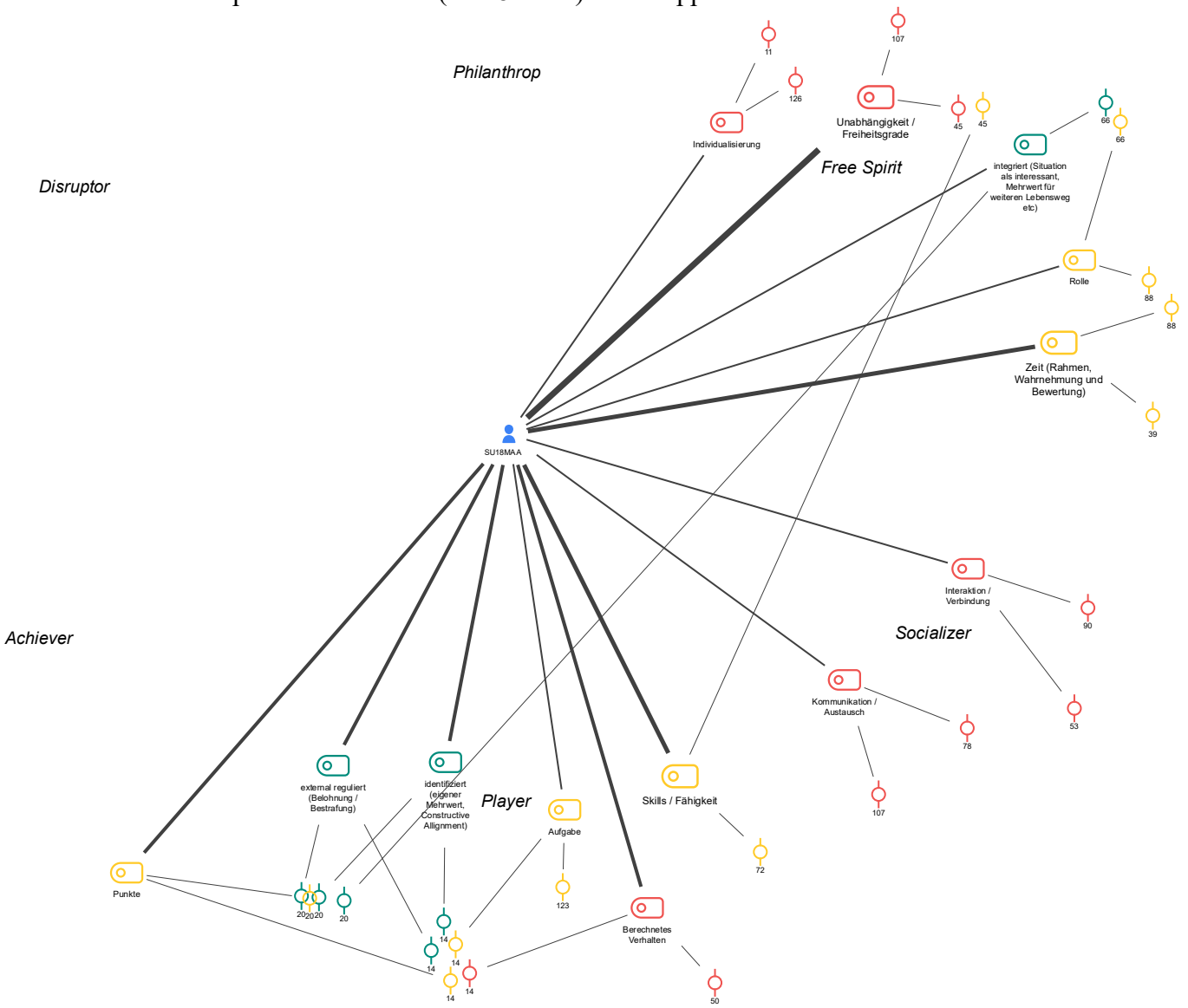
Anhang G-23: Einzelfallmodell für den Extremfall (GU04GEB) der Gruppe IX



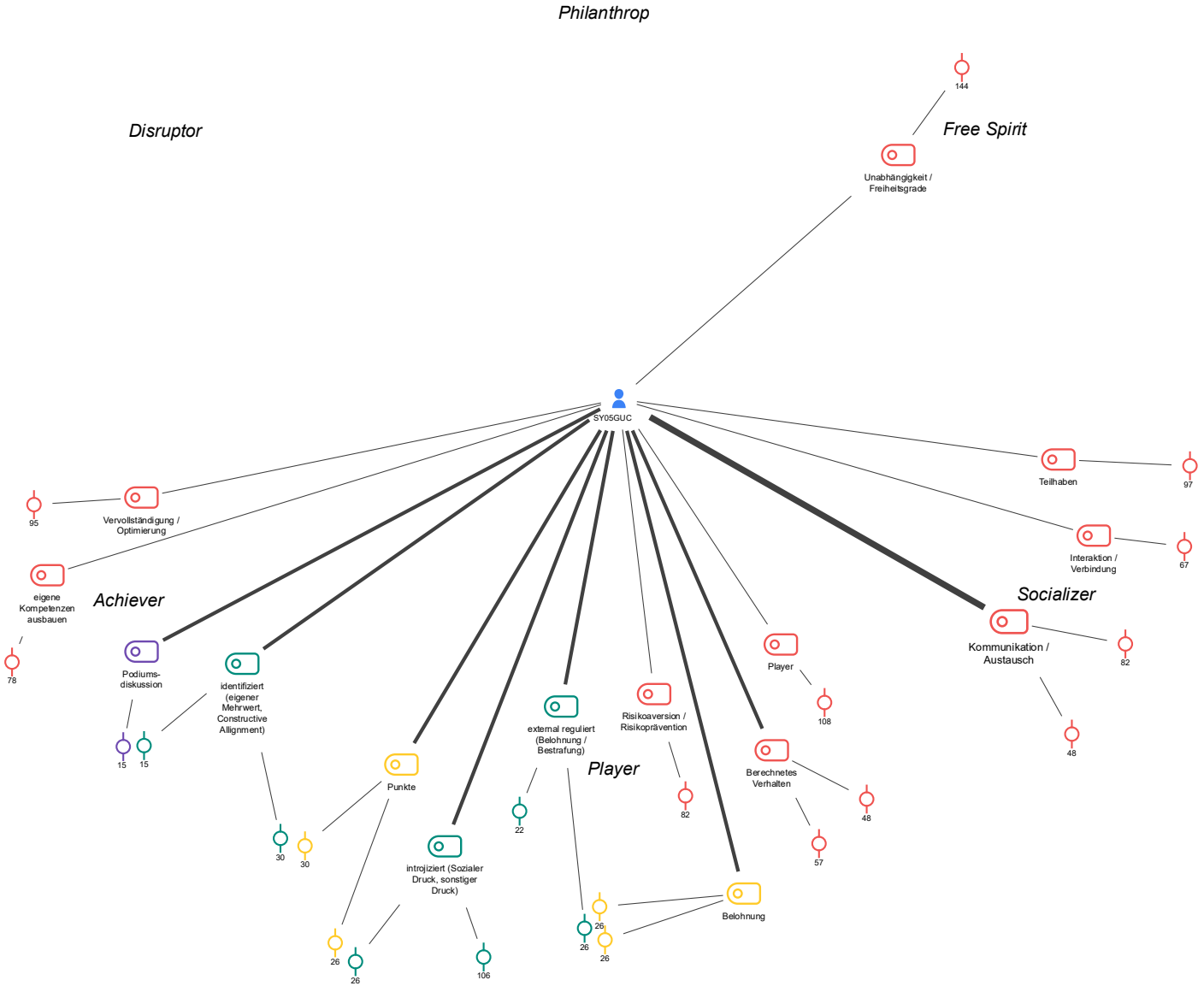
Anhang G-24: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe IX



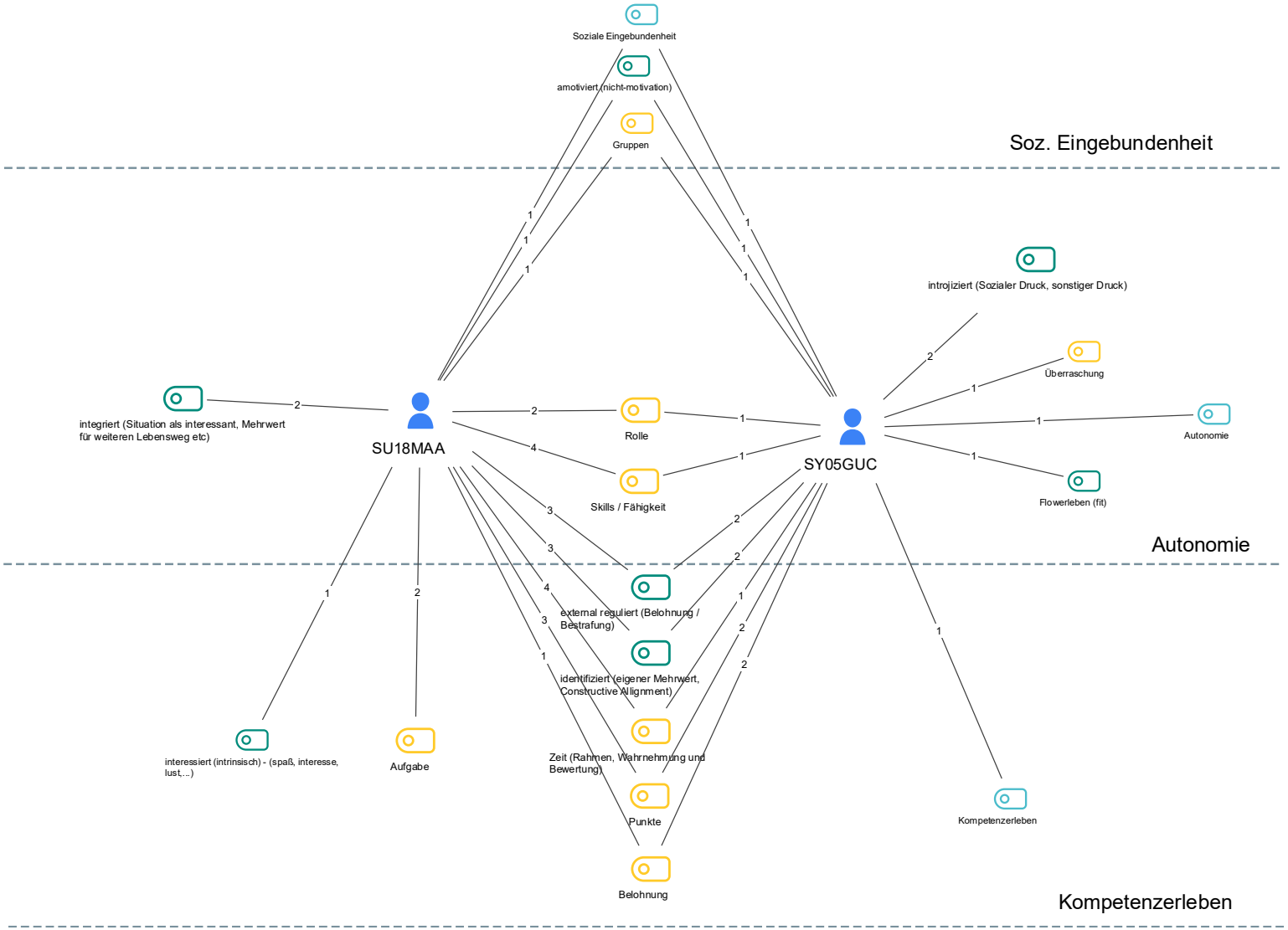
Anhang G-25: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (SU18MAA) der Gruppe X



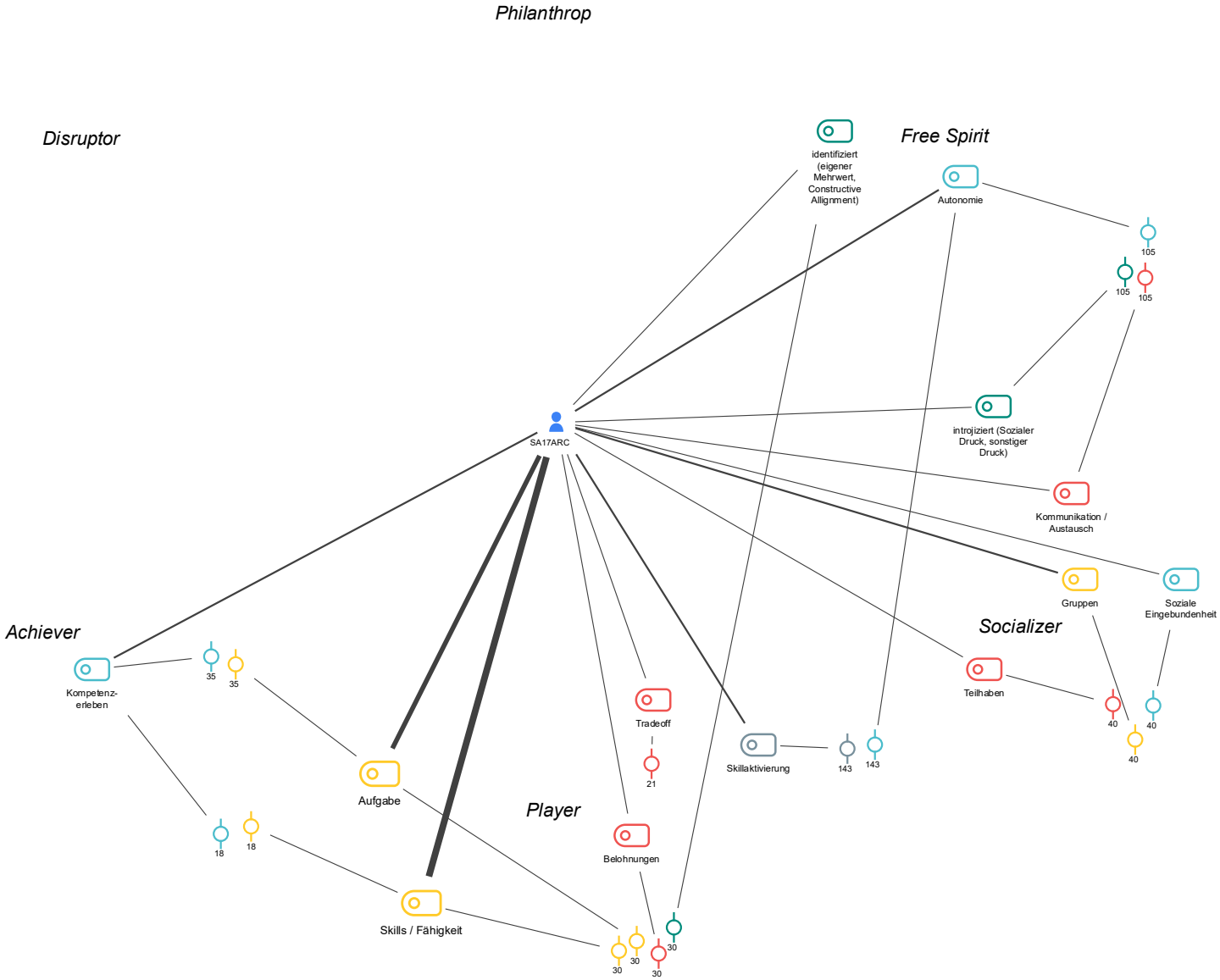
Anhang G-26: Einzelfallmodell für den Extremfall (SY05GUC) der Gruppe X



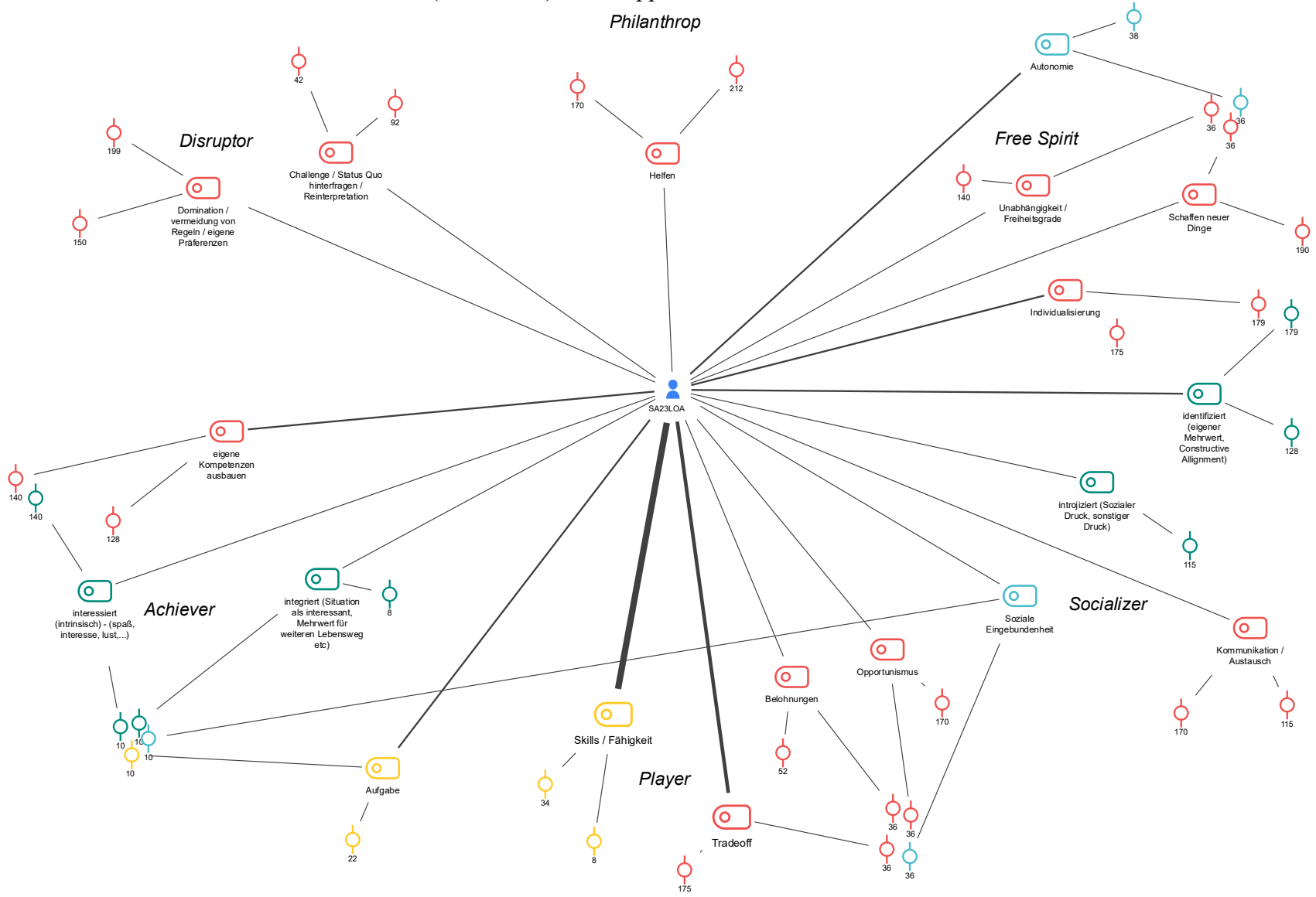
Anhang G-27: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe X



Anhang G-28: Einzelfallmodell für den repräsentativen Fall (SA17ARC) der Gruppe XI



Anhang G-29: Einzelfallmodell für den Extremfall (SA23LOA) der Gruppe XI



Anhang G-30: Zwei-Fälle-Modell der Gruppe XI

