

# 1. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren Alter, Geschlecht und Handlungsergebniserwartung

## Legende:

Orange = Förderfaktor

Grau = Motiv

Blau = Rahmenbedingung

Türkis = Spiele-Mechanik

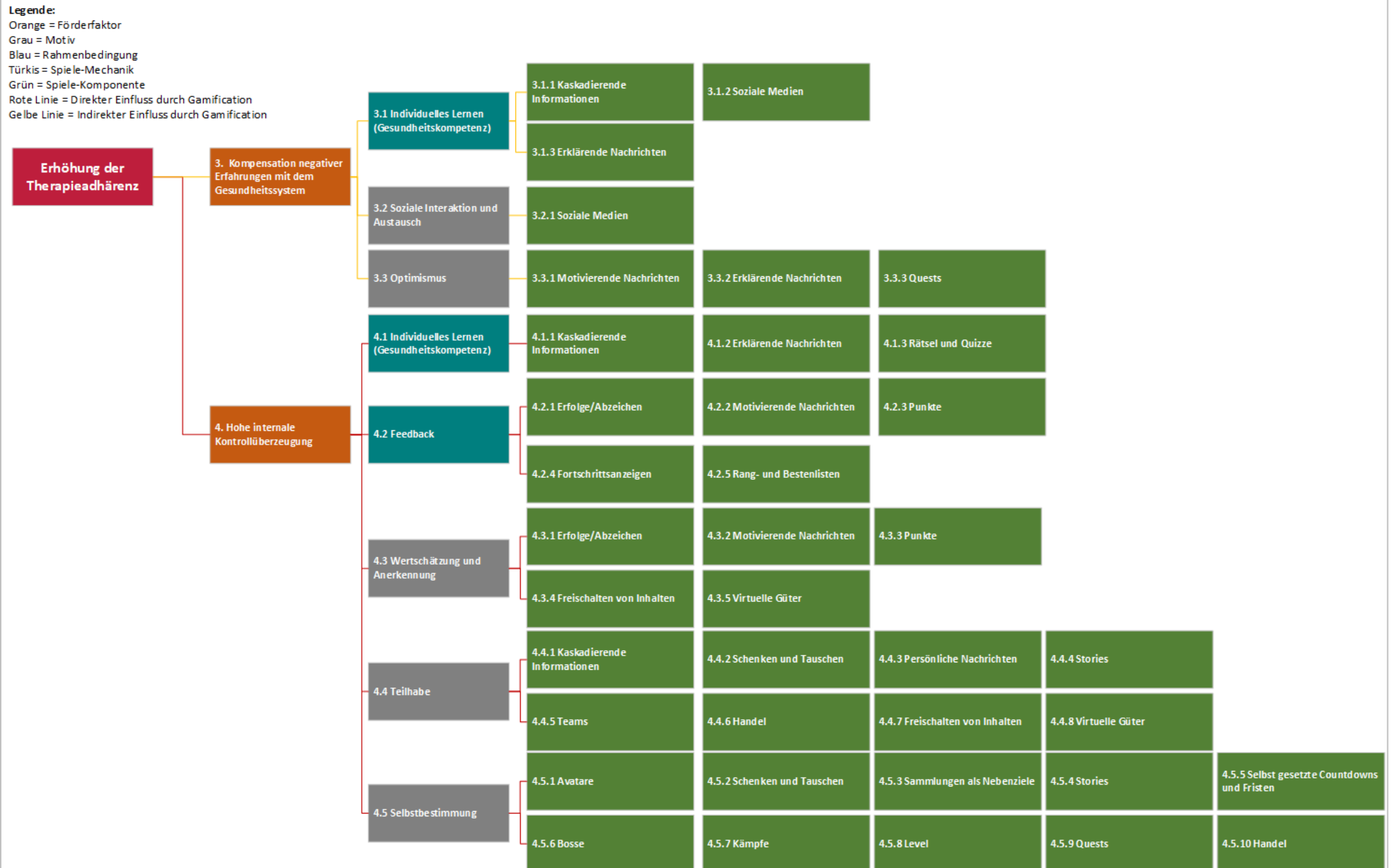
Grün = Spiele-Komponente

Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification

Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification



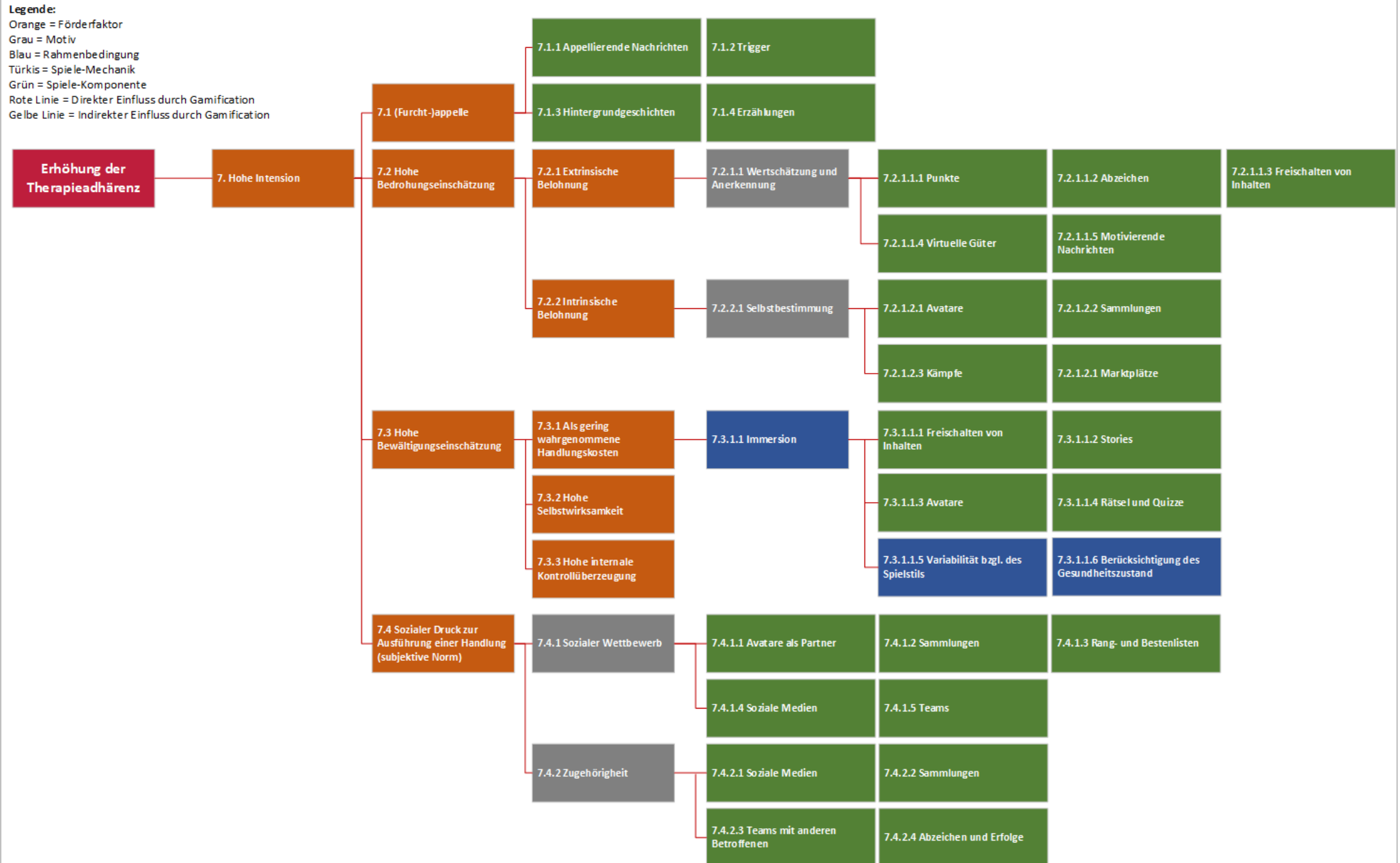
## 2. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren Erfahrungen mit dem Gesundheitssystem und Kontrollüberzeugungen



### 3. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren Wissen und vorangehendes Adhärenzverhalten



## 4. Zielbaum zum Adhärenzfaktor Intention



## 5. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren wahrgenommene Barrieren und wahrgenommene Beeinträchtigung

### Legende:

Orange = Förderfaktor

Grau = Motiv

Blau = Rahmenbedingung

Türkis = Spiele-Mechanik

Grün = Spiele-Komponente

Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification

Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification

### Erhöhung der Therapieadhärenz

#### 9. Verringerung der wahrgenommenen persönlichen, sozialen und umweltbedingten Barrieren

##### 9.1 Reflektion der eigenen Leistungen

###### 9.1.1 Abzeichen und Erfolge

###### 9.1.2 Fortschrittsanzeigen und Leistungsgraphen

###### 9.1.3 Fortschrittniveau

###### 9.1.4 Punkte

###### 9.1.5 Bosse

##### 9.2 Balancierte wahrgenommene Beeinträchtigung

###### 9.1.6 Sammlungen als Hauptziel

###### 9.1.7 Quests

###### 9.1.8 Leistungsbezogenes Freischalten von Inhalten

###### 9.1.10 Rätsel

##### 9.3 Vermittlung von Optimismus

###### 9.3.1 Erklärende Nachrichten

###### 9.3.2 Motivierende Nachrichten

###### 9.3.3 Questes

###### 9.3.4 Individuelle Schwierigkeitsanpassung

##### 9.4 Soziale Anerkennung (insb. verbale Verstärkung)

###### 9.4.1 Soziale Medien

###### 9.4.2 Teams mit anderen Nutzern

##### 9.5 Sicherheit

###### 9.5.1 Hintergrundgeschichten

###### 9.5.2 Kaskadierende Informationen

###### 9.5.3 Level

###### 9.5.4 Hauptquests

###### 9.5.5 Teams

##### 9.6 Erhöhung der wahrgenommenen sozialen Unterstützung

###### 9.5.6 Erzählungen / Handlungsstränge

###### 9.5.7 Freischalten von Inhalten

##### 9.7 Verbesserung der Erreichbarkeit der Therapie

###### 9.7.1 Aufgaben/Handlungen als therapeutische Maßnahmen

#### 10. Balancierte wahrgenommene Beeinträchtigung

##### 10.1 Reflektion der eigenen Leistungen

###### 10.1.1 Abzeichen und Erfolge

###### 10.1.2 Fortschrittsanzeigen und Leistungsgraphen

###### 10.1.3 Fortschrittniveau

###### 10.1.4 Punkte

###### 10.1.5 Bosse

##### 10.2 Positive Handlungsergebniserwartung

###### 10.1.6 Sammlungen als Hauptziel

###### 10.1.7 Quests

###### 10.1.8 Leistungsbezogenes Freischalten von Inhalten

###### 10.1.10 Rätsel

##### 10.3 Vermittlung von Optimismus

###### 10.3.1 Erklärende Nachrichten

###### 10.3.2 Motivierende Nachrichten

###### 10.3.3 Questes

###### 10.3.4 Individuelle Schwierigkeitsanpassung

##### 10.4 Soziale Anerkennung (insb. verbale Verstärkung)

###### 10.4.1 Soziale Medien

###### 10.4.2 Teams mit anderen Nutzern

##### 10.5 Individuelles Lernen (Gesundheitskompetenz)

###### 10.5.1 Kaskadierende Informationen

###### 10.5.2 Erklärende Nachrichten

###### 10.5.3 Soziale Medien

##### 10.6 Steigern von Zufriedenheit

###### 10.6.1 Bosse

###### 10.6.2 Sammlungen

###### 10.6.3 Erklärende Texte

###### 10.6.4 Fortschrittsanzeigen und Leistungsgraphen

###### 10.6.5 Rang- und Bestenlisten

###### 10.6.6 Rätsel

###### 10.6.7 Freischalten von Inhalten

###### 10.6.8 Virtuelle Güter

## 6. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren Selbstverständnis und Selbstwertgefühl

### Legende:

Orange = Förderfaktor

Grau = Motiv

Blau = Rahmenbedingung

Türkis = Spiele-Mechanik

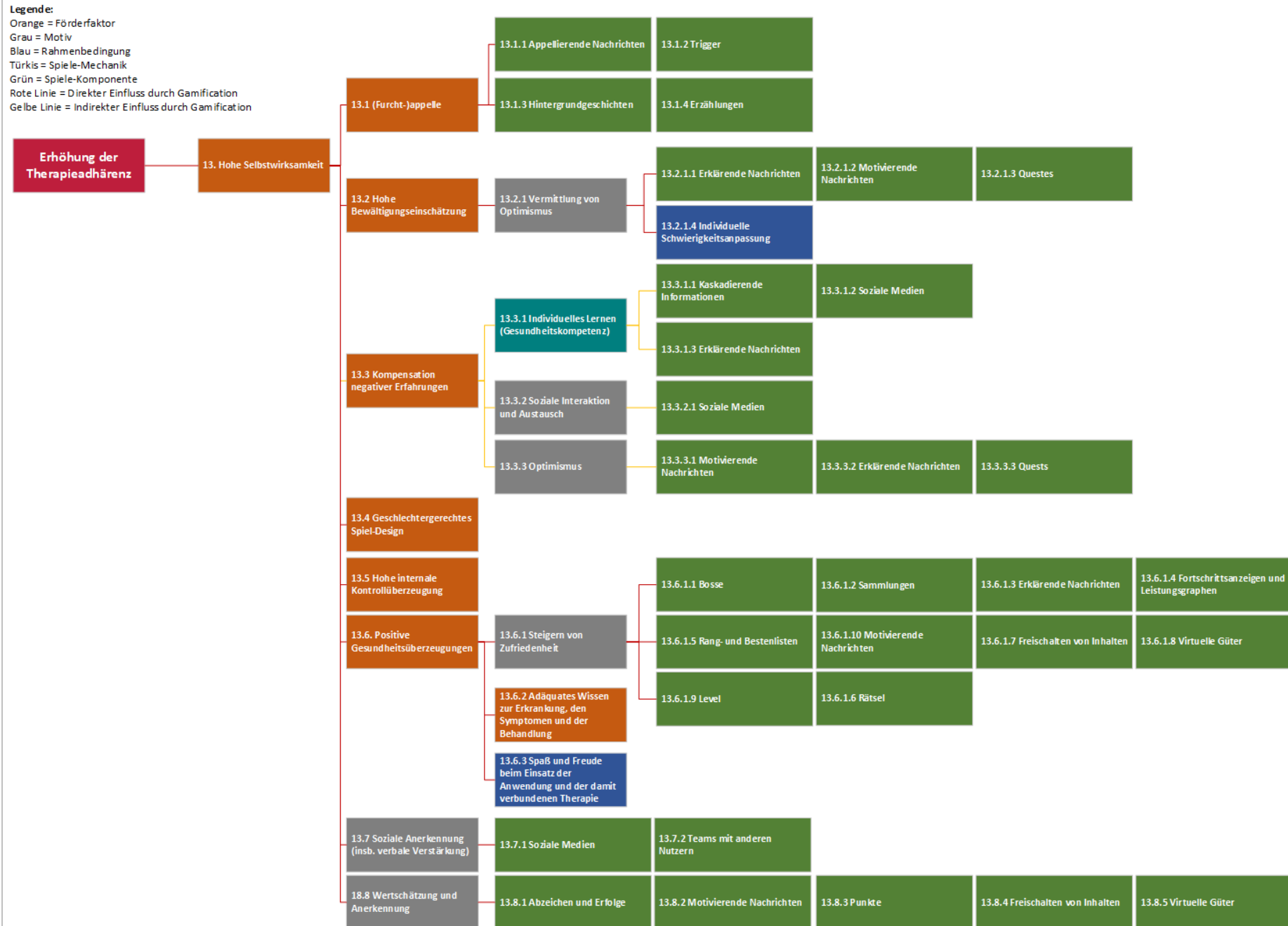
Grün = Spiele-Komponente

Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification

Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification



## 7. Zielbaum zum Adhärenzfaktor Selbstwirksamkeit



## 8. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren Selbstkontrolle und Stress

### Legende:

Orange = Förderfaktor

Grau = Motiv

Blau = Rahmenbedingung

Türkis = Spiele-Mechanik

Grün = Spiele-Komponente

Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification

Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification





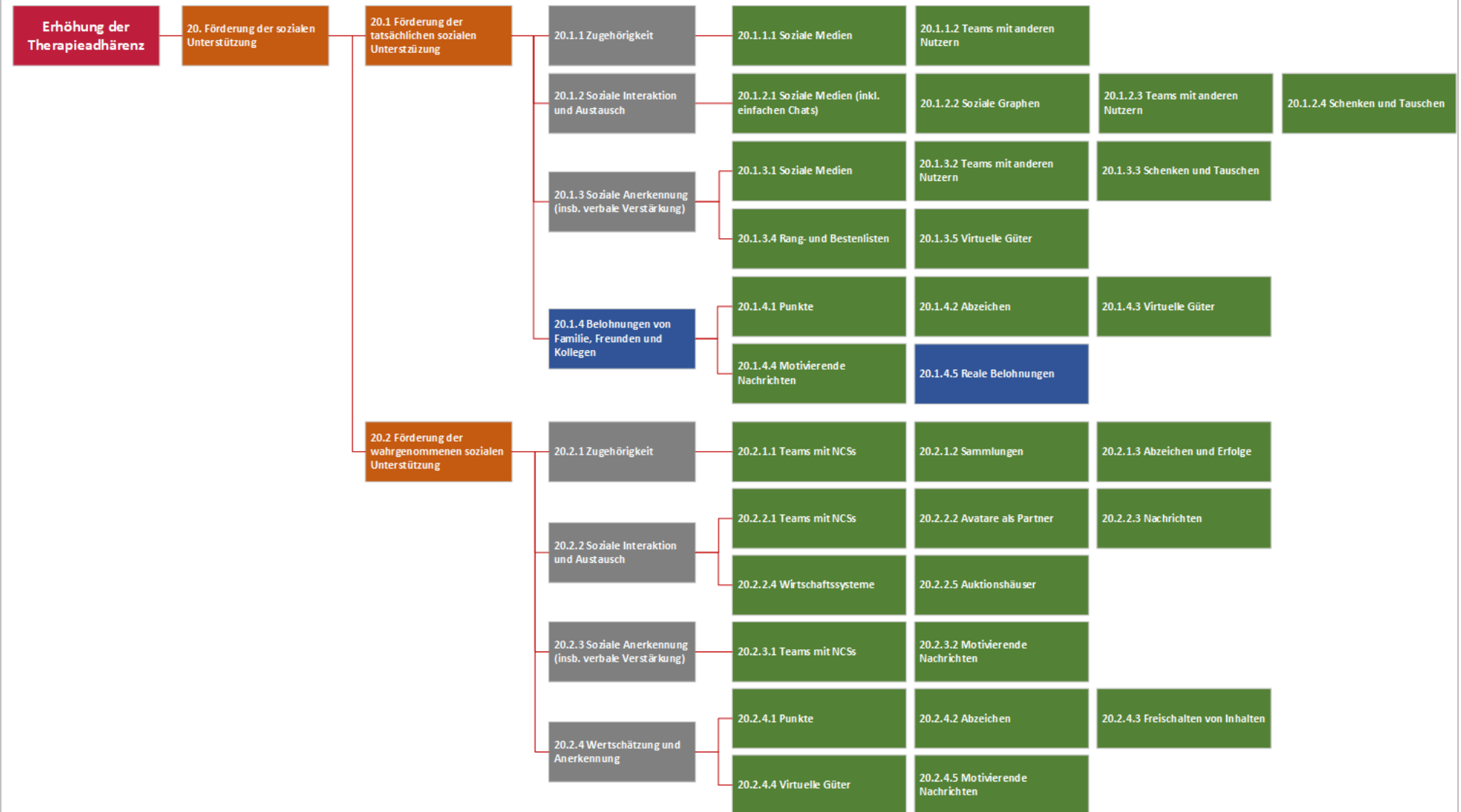
## 9. Zielbaum zu den Adhärenzfaktoren Arbeitssituation, Bildungsstand, Ressourcen und Behandlungskosten

**Legende:**  
 Orange = Förderfaktor  
 Grau = Motiv  
 Blau = Rahmenbedingung  
 Türkis = Spiele-Mechanik  
 Grün = Spiele-Komponente  
 Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification  
 Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification



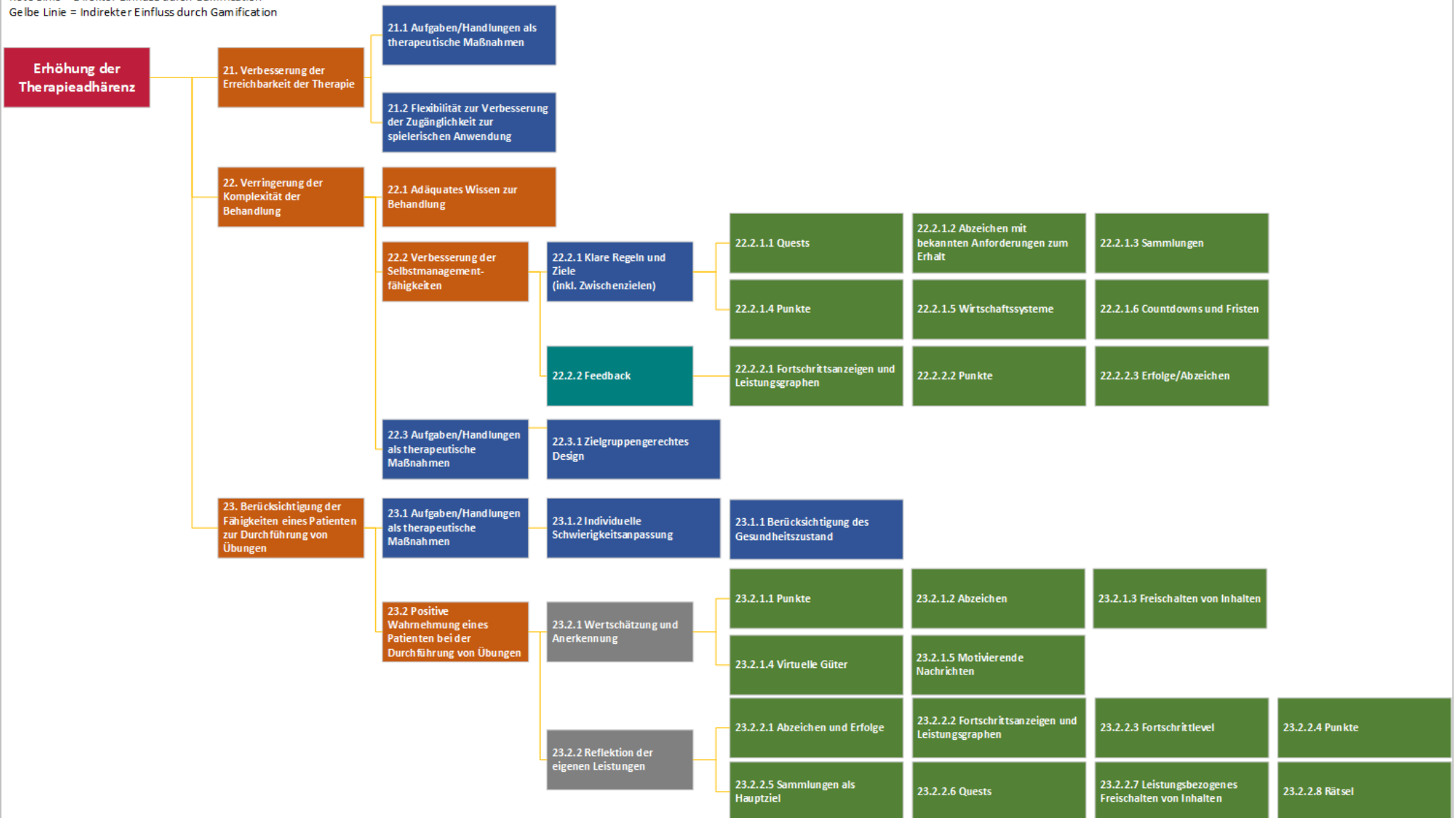
## 10. Zielbaum zum Adhärenzfaktor soziale Unterstützung

**Legende:**  
 Orange = Förderfaktor  
 Grau = Motiv  
 Blau = Rahmenbedingung  
 Türkis = Spiele-Mechanik  
 Grün = Spiele-Komponente  
 Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification  
 Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification



# 11. Zielbaum zu therapiebezogenen Adhärenzfaktoren

**Legende:**  
 Orange = Förderfaktor  
 Grau = Motiv  
 Blau = Rahmenbedingung  
 Türkis = Spiele-Mechanik  
 Grün = Spiele-Komponente  
 Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification  
 Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification



## 12. Zielbaum zu gesundheitssystembezogenen Adhärenzfaktoren

### Legende:

Orange = Förderfaktor

Grau = Motiv

Blau = Rahmenbedingung

Türkis = Spiele-Mechanik

Grün = Spiele-Komponente

Rote Linie = Direkter Einfluss durch Gamification

Gelbe Linie = Indirekter Einfluss durch Gamification

