

Abstrakt

Tato práce přehledně shrnuje dosavadní vědeckou literaturu zabývající se gamifikací; definuje tento fenomén, popisuje základní principy jeho fungování a propojuje jej s psychologickými teoriemi motivace. Zároveň se zabývá efektivitou gamifikace a popisuje jak behaviorální, tak psychologické proměnné, které gamifikace může ovlivňovat. Práce také přináší stručný přehled doporučení pro implementaci gamifikačních elementů do praxe a zkoumá využití gamifikace v psychologickém výzkumu. Dále plynuje navazuje návrhem výzkumného projektu, který má za cíl zmapovat míru návratnosti probandů v psychologickém výzkumu a možný vliv gamifikace na tuto proměnnou. V neposlední řadě shrnuje tato práce dosavadní kritiku tohoto konceptu.