
Boris Mackrodt

Team Play

Was können Teams von (Online)-Games lernen?
Ein spielerischer Erklärungsversuch.



Im flexiblen Kapitalismus sei die „Maschinerie der einzige echte Ordnungsrahmen“, so Richard Sennett. Das Konzept der Zugehörigkeit und die Bindung an eine Organisation werden dadurch tendenziell unterlaufen und die zunehmende Digitalisierung der Unternehmen skaliert diesen Effekt ins Globale. Doch ausgerechnet in der digitalen Avantgarde der Gamer finden sich gegenläufige Tendenzen. In jeder Sekunde kooperieren weltweit Millionen von Menschen freiwillig, um online spielen zu können. Dafür bilden sie vielfach neue, „post-traditionale“ Gesellungsformen (Hitzler), die zwischen Organisation und Gemeinschaft oszillieren.

Entsteht „Zugehörigkeit“ in diesem Kontext durch die freiwillige Nutzung eines Repertoires an Relevanzen, Regeln und Routinen, die das Spiel als vororganisierter Erfahrungsraum zur Verfügung stellt?

In diesem Workshop spielen Teams mit- und gegeneinander um die „Festung der Zugehörigkeit“ und erkunden dabei das Terrain- (Achtung: gelegentliche Feedbacks können die Karten neu verteilen!)

Was nehmen die Teilnehmenden mit?

- eine Reflexion der Veränderung der Organisationsstrukturen und Arbeitsbedingungen durch Digitalisierung und Globalisierung
- eine Diskussion von Gaming als Avantgarde der virtuellen Zusammenarbeit
- sowie eine Einschätzung des Potenzials von „Gamification“

Zur Person:

Boris Mackrodt arbeitet als Berater und Organisationsentwickler mit den Schwerpunkten Team Building, Moderation und Strategie in Projekten zur Neugestaltung von Unternehmenskommunikation. Zuvor er hat viele Jahre als Führungskraft und Vorstand in Agenturen gearbeitet. Aktuelle Publikation: „Team Play. Was Counter Strike-Spielern bei virtueller Teamarbeit gelingt und was nicht.“ bei Springer Essentials.

Webseite:

www.targetcommunications.de