



f/21 BÜRO FÜR ZUKUNFTSFRAGEN

Gamification

Die Ludifizierung der Führungskultur

Changetagung 2016

Führung unter Ungewissheit - das Ende organisationaler Rationalität?

Basel, 29. Januar 2016

Nora S. Stampfl
@f21_zukunft

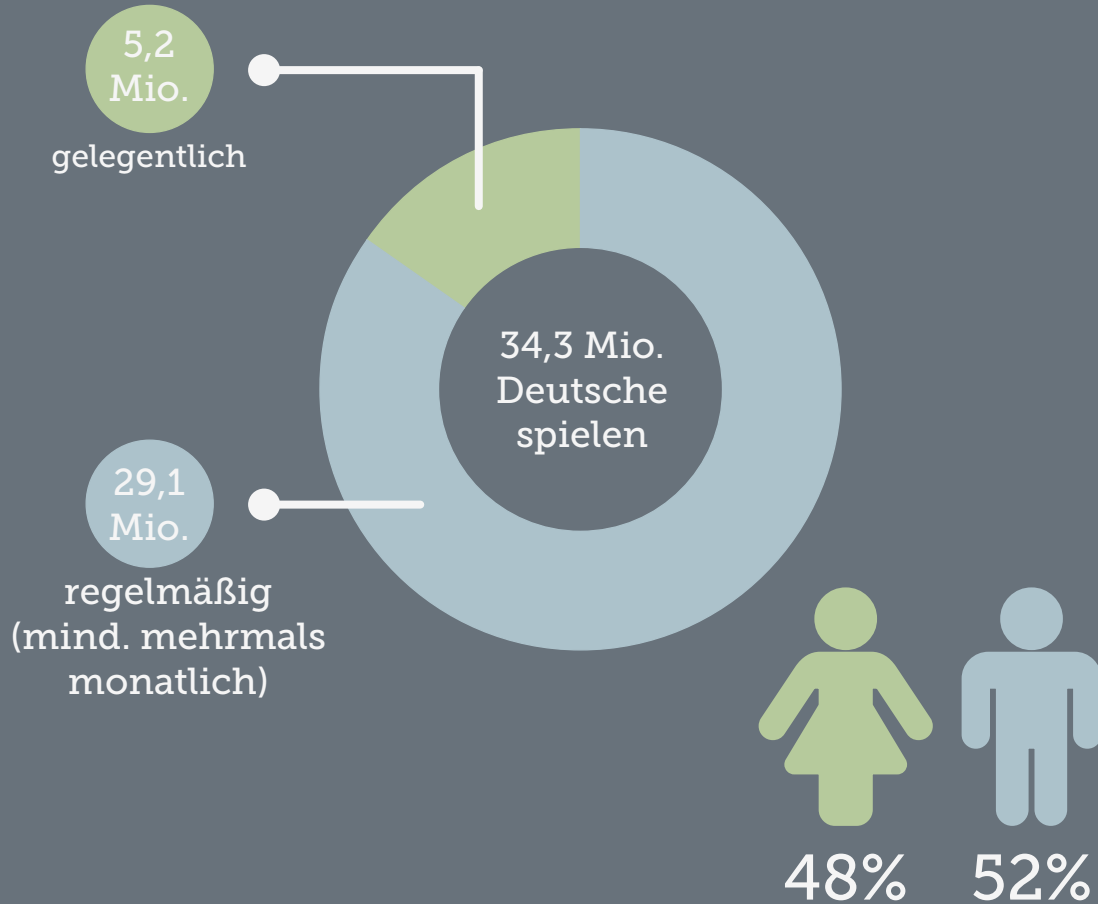
1. Games & Gamification

2. Spielwelten als Blaupause für die Führung

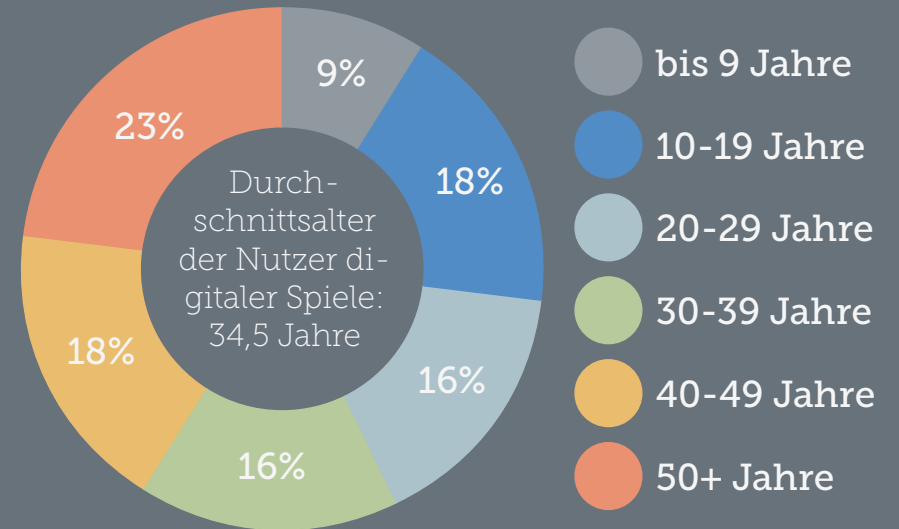
3. Spielprinzipien in der Organisationsführung

4. Erfolgsfaktoren

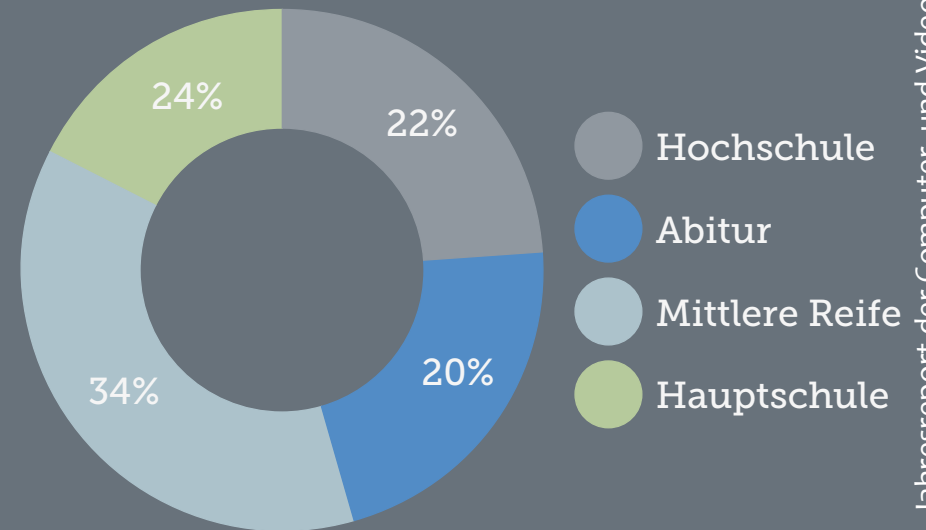
Nutzer digitaler Spiele



Altersverteilung der Nutzer digitaler Spiele



Bildungsgrad der Nutzer digitaler Spiele



Gaming Vom Nerd-Hobby zum Massenmarkt



f/21

**Gamification bezeichnet
den Transfer von Spielelementen
auf nicht-spielerische Umgebungen.**

f/21



Herausforderungen



Rangliste



Punkte



Feedback



Badges



Fortschrittsanzeige

Spielmechanismen

Die Bausteine von Gamification

f/21

**Die Allgegenwart von Technologie
macht die ganze Welt zum Spielfeld.**

f/21



**Für die Generation Gaming sind Video-
spiele selbstverständlicher Teil des Lebens.**

f/21



Zombies, Run!

Spielend gegen den inneren Schweinehund

1. Games & Gamification

2. Spielwelten als Blaupause für die Führung

3. Spielprinzipien in der Organisationsführung

4. Erfolgsfaktoren



f/21

Arbeits- und Führungsstrukturen haben sich bislang nicht ausreichend an das gewandelte Organisationsumfeld angepasst.

f/21



Massively Multiplayer Online Games MMOGs als Vorbild für Führung?

f/21

**Aufgaben in heutigen Organisationen
weisen viele Parallelen zu jenen
der Spielwelten der MMOGs auf.**

f/21



Entscheidungsfindung & Planung



Versuch-und-Irrtum & Fehlertoleranz



Führungsverständnis & Rollen

**Vorbild für die Organisationsführung?
Führungsprinzipien und -strategien der MMOGs**

1. Games & Gamification

2. Spielwelten als Blaupause für die Führung

3. Spielprinzipien in der Organisationsführung


4. Erfolgsfaktoren

A photograph showing the lower legs and feet of a child in red shorts on a dark asphalt surface. The child is standing on a chalk-drawn grid pattern. Another child's foot is visible in the upper right. The scene is brightly lit, suggesting an outdoor setting.

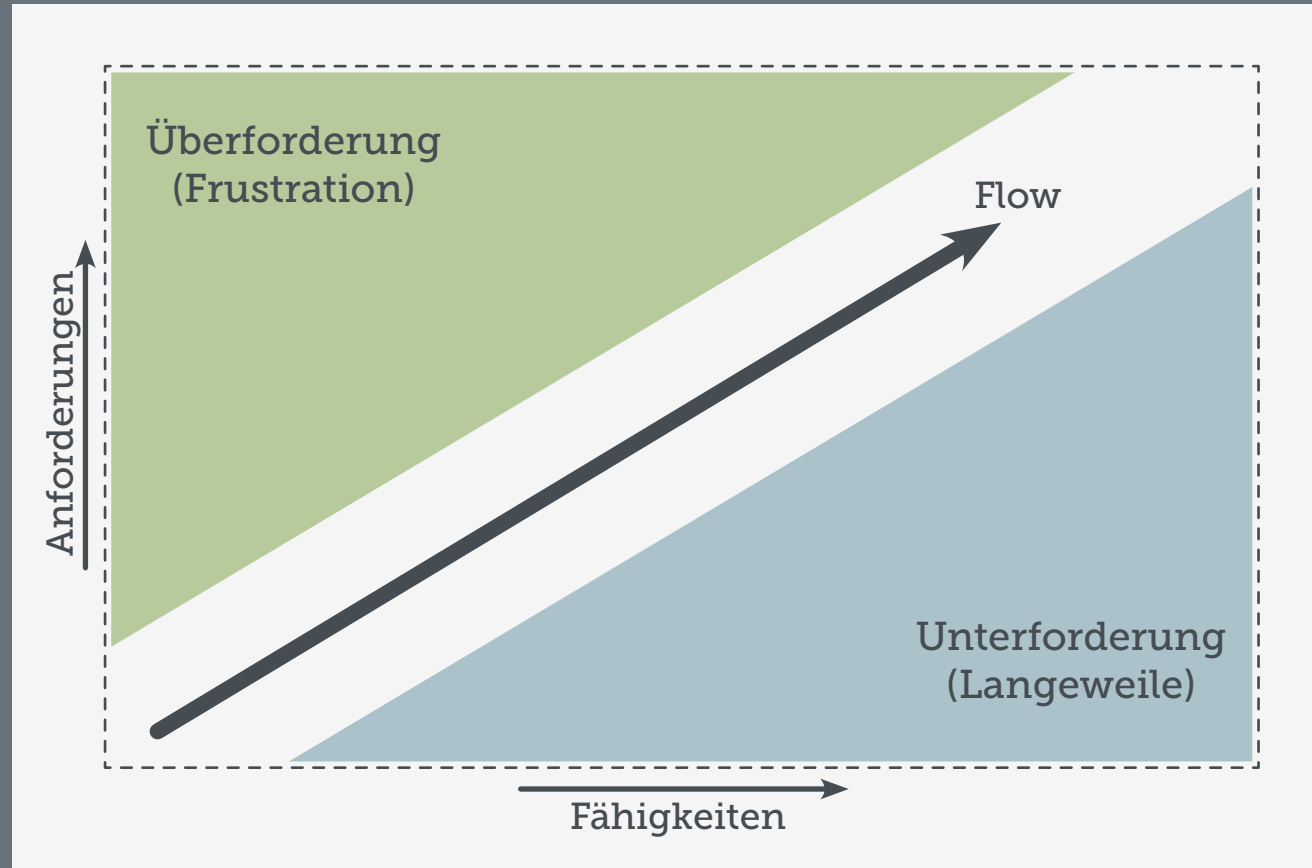
f/21

**Weil Spiele „Mängel der echten Welt“
heilen, schaffen sie befriedigende,
motivierende Arbeitsumgebungen.**

f/21

A man in a dark suit and tie is looking upwards and pointing his right index finger towards the top right. He is surrounded by several cardboard arrows of various sizes and orientations, some of which are falling or flying through the air. The background is a plain, light-colored wall. The overall scene suggests a state of confusion or a search for direction.

**Führung – als auch Gamification –
können verstanden werden als
„zielorientierte Verhaltensbeeinflussung“.**



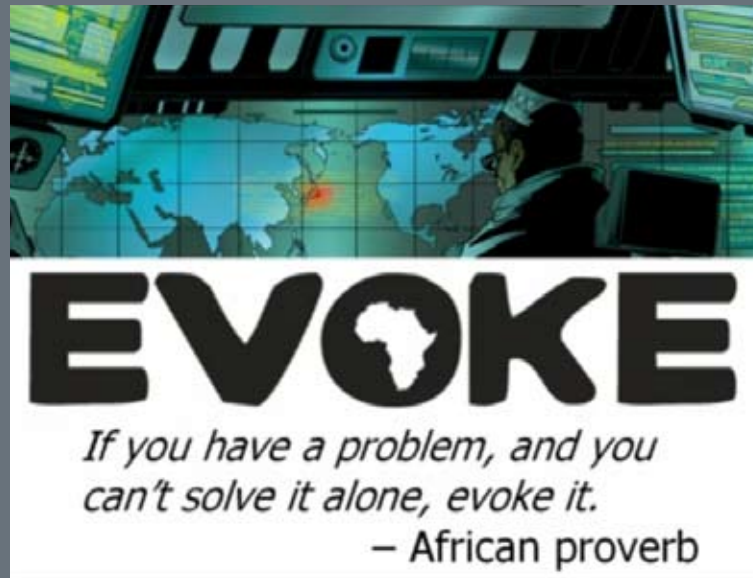
Mihaly Csikszentmihalyi: Flow

Spiele schaffen eine ideale Basis für Flow-Erleben

“ Das Spiel ist
die höchste Form
der Forschung.

Albert Einstein

f/21



JUMP from week to week within the archive

EXIT the archive

SEE this week's fuel situation

READ the news report about the crisis for the current week

LISTEN to weekly podcasts

VIEW the stories created by players for the current week (best rated at top of stack)

REVIEW the news reports and top stories for past weeks

WATCH news videos

FIND player stories:
search by keyword or player name

click on a tag in the tag cloud

sort by media type

sort by geography

sort by player name

MEET the WWO characters via their manifestos

J. McGonigal: Alternate Reality Games Spiele bringen Menschen zusammen

f/21

**Statt Trockenübungen erlauben
Spielräume Probehandeln und die
Umsetzung von Gedankenexperimenten.**

1. Games & Gamification
2. Spielwelten als Blaupause für die Führung
3. Spielprinzipien in der Organisationsführung
4. Erfolgsfaktoren

“ It is an invariable principle of all play [...], that whoever plays, plays freely. Whoever *must* play, cannot *play*.

James P. Carse

f/21

**Echte Motivation braucht
mehr als „Punktifizierung“ und
simple Konditionierung.**



f/21

Vielen Dank!

Weitere Informationen zum Thema Gamification finden Sie hier:

 www.f-21.de/thema_gamification

Wollen Sie mehr darüber erfahren, wie diese Ideen für Ihre Organisation relevant sind, nehmen Sie Kontakt auf:

 zukunft@f-21.de |  +49.30.69 59 82 58