

Gamification als Transformations-Instrument

Input zum #SDNue Forum am 04.07.2023





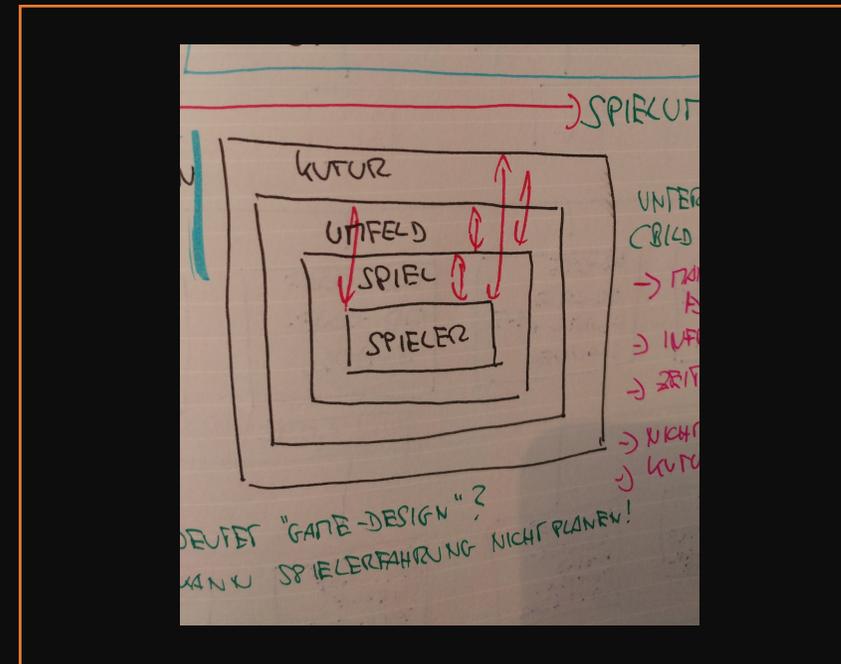
—

Was bedeutet Gamification?

- Nutzung von Spielmechaniken in Nicht-Spiel-Kontexten
- Erschaffung von multioptionalen auf Spielmechaniken basierenden Erfahrungs- und Entwicklungsräumen

Was bedeutet Gamification nicht?

- Spiele, Gaming und Co.
- Menschen motivieren, schlechte Prozesse zu ertragen
- Manipulation von Menschen
- Die schnelle Abkürzung im Leben



Zwei Beispiele für Spielmechaniken

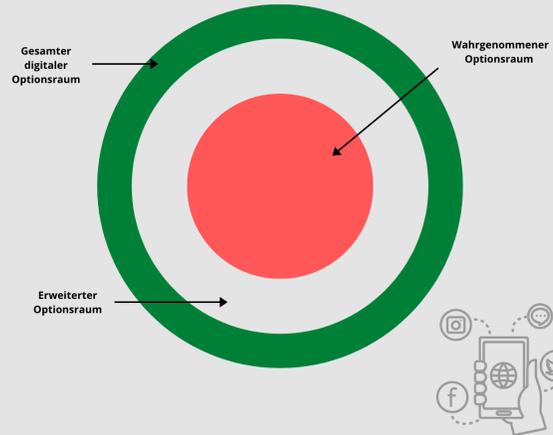
- Ziel- und Feedbacksysteme
- Information Transparency



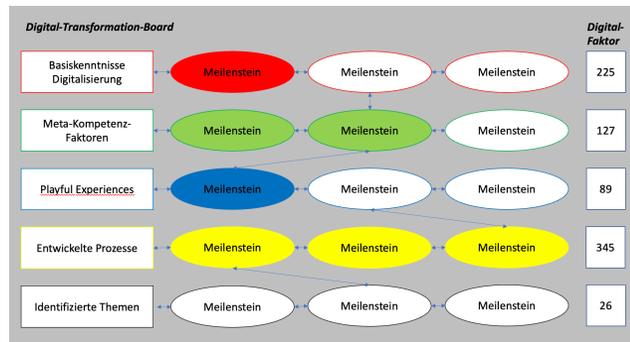
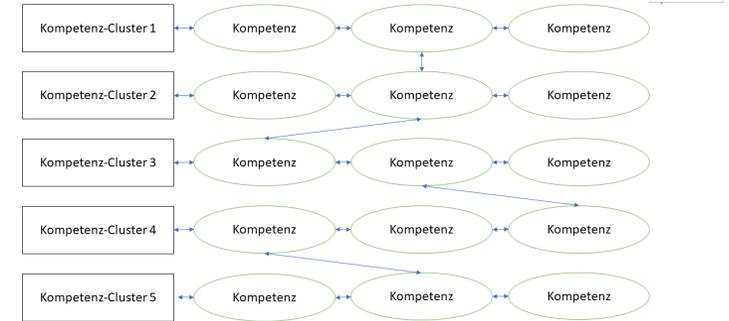
Beispiele:



Die drei Ebenen des digital-analogen Optionsraums



Meta-Kompetenz-Board



Transformation einer Bank im Kontext der Digitalisierung

Beschreibung:

- Definition der Kernfunktion:
Metakompetenzen
 - Definition des Kern-Prozesses:
Generieren von Ownership bei den
Mitarbeiter*innen
 - Prozess-Element 1: Erkennen des
individuellen Optionsraumes
 - Prozess-Element 2: Erstellung von
individuellen Transformationsstrategien
inkl. Reflektions-/Feedback-Phasen
-



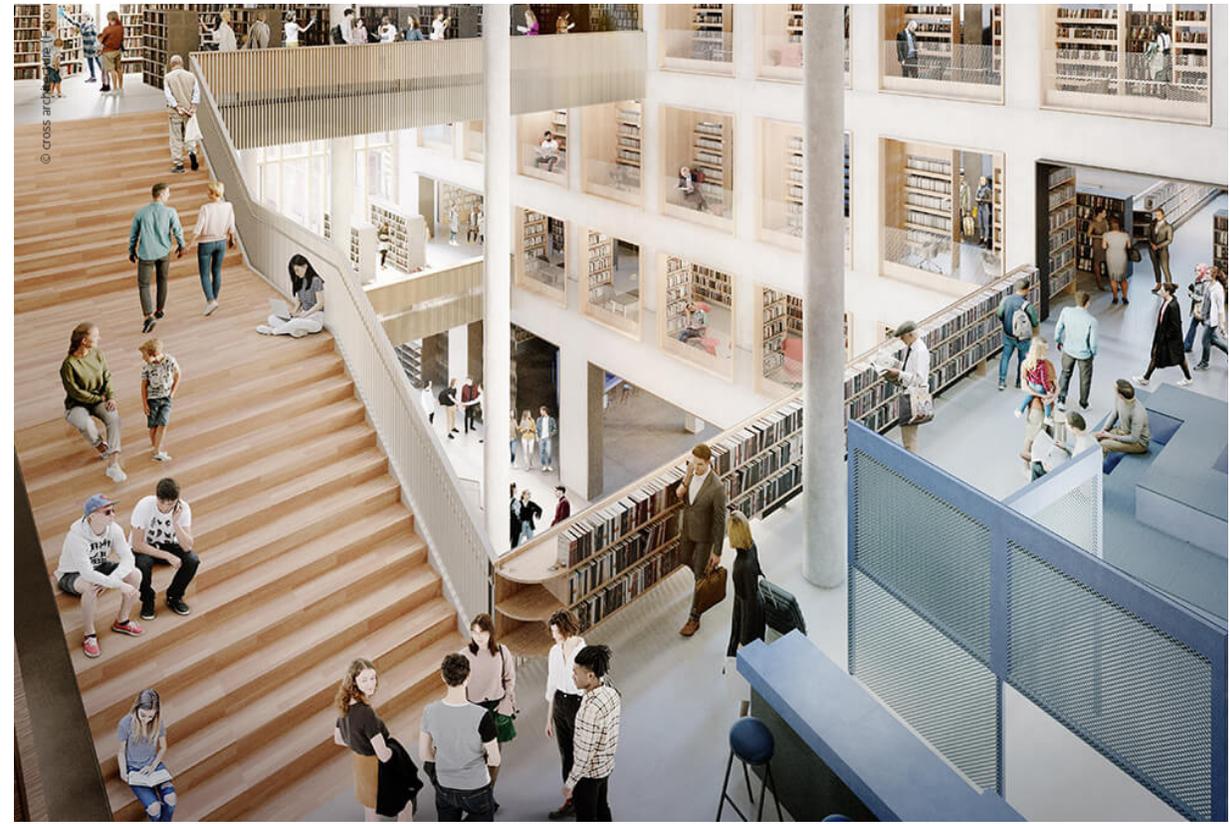


Stadtentwicklung in Afrika

Beschreibung:

- Erstellung von Visionen für die Zukunft der Stadt in 15 afrikanischen Städten
 - Frage: wenn Deine Stadt ein Spiel wäre, würde es Spaß machen, dieses Spiel zu spielen? Und was müsste sich ändern?
 - Erstellung einer Zukunftsvision
 - Übertragung der Zukunftsvision in Spiellogiken
 - Aufbau von Communitys
-





Gestaltung des „Haus des Wissens“ in Bochum als digital-analoger Erfahrungsraum

Bildquelle: Stadt Bochum – Link: <https://www.bochum.de/Haus-des-Wissens>

Beschreibung:

- Entwicklung eines Konzeptes für einen digital-analogen Lern- und Kulturort durch die Nutzung von Spielmechaniken
 - “Finden“ der Kernfunktionen und Interaktionen für das gesamte Haus
 - Nutzung von Motivationsportfolios anstelle von Zielgruppenmodellen
 - Übersetzung der Spielmechaniken in das Risikomanagement, die Architektur, das Ressourcenmanagement etc.
 - Simulationen auf Basis von Spielmechaniken
-



Nutzung von Gamification für die Weiterentwicklung von digital-analogen Messen und Konferenzen - U2D

Wissend
Ich habe etwas gelernt

Müde
Ich brauche eine Pause

Bewegt
Ich bin emotional bewegt

Neugierig
Ich möchte etwas Neues entdecken

07:32 u2d.ventari.de

Struktur
Ich möchte einen strukturierten Tag erleben mit klaren Ergebnissen

Entwicklung
Ich möchte mich weiterentwickeln

Soziale Vernetzung
Ich möchte Gleichgesinnte kennenlernen und mich austauschen

Bestätigung

Fertig u2d.ventari.de AA ↺

Mein AWT

Wie fühle ich mich in diesem Moment?
Bitte vergeben Sie für jedes Gefühl eine Punktzahl zwischen „1“ und „5“, wobei „1“ für eine geringe Ausprägung und „5“ für eine sehr hohe Ausprägung steht.

Gelangweilt
Ich möchte mehr herausgefordert werden.

Überrascht
Der Event ist anders als erwartet

20:24 u2d.ventari.de

Was motiviert mich?
Bitte vergeben Sie für jede Motivation eine Punktzahl zwischen „1“ und „5“, wobei „1“ für eine geringe Motivation und „5“ für eine sehr hohe Motivation steht.

Bedeutung
Ich möchte Teil der Ventari-Community sein

Aufgabenerfüllung
Ich möchte alles lernen, was ich für meine Arbeit brauche

Neugierde
Ich möchte viele neue Ideen und Einblicke bekommen

Überraschung
Ich möchte Dinge lernen und erleben, mit denen ich nicht gerechnet habe

Beschreibung:

- Implementierung von erweiterten Ziel- und Feedbacksystemen in eine Event-App.
 - Kontextualisierung und Reflektion auf Seiten der Teilnehmer*innen durch Abfragen von Motivationen und Gefühlen/Zuständen
 - Möglichkeit der Echtzeit-Anpassung des Events an die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen
 - Möglichkeit eines erweiterten On- und Offboardings basierend auf individuellen Bedürfnissen
-



Vielen Dank...

- Web: www.christoph-deeg.com
- Mail: c.deeg@christoph-deeg.com
- Twitter: [@crocksberlin](https://twitter.com/crocksberlin)
- LinkedIn:
www.linkedin.com/in/christophdeeg

