Gamification-Kongress im Perfekt Futur stellte die Aktivierung in den Fokus

Neugier wecken, das Team mobilisieren, spielen!

Der vierte Gamification-Kongress bizplay fand am 29. und 30. September im Perfekt Futur beim Alten Schlachthof in Karlsruhe statt. Mit über 100 Besuchern am Kongresstag und gut 40 Teilnehmern bei den Workshops am zweiten Veranstaltungstag war das Event erneut ausverkauft. Die Veranstalter, das GEElab Europe der australischen RMIT University, das K3 – Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe und das CyberForum, zeigten sich sehr zufrieden. Neben Experten aus dem Gamification-Bereich sprach auch der Architekt des KA300-Pavillons, Jürgen Mayer H., über das Potential von Architektur, Menschen zu mobilisieren und zur (spielerischen) Interaktion zu aktivieren.

Karlsruhe, 06. Oktober 2015 Die menschliche Neugier wecken, Unvorhersehbarkeit hervorrufen, Spannung erzeugen – erfüllt eine Aufgabe, ein Produkt oder ein Medium Erwartungen wie diese, lassen sich Menschen besonders leicht dazu anregen, bei etwas mitzumachen. Im Internet wird dieser Mechanismus beispielsweise genutzt, um per „Clickbaiting“ mehr Klicks, also Leser, zu generieren – in der Arbeitswelt können Spiele-Entwickler und Chefs mithilfe dieser Anreize Aufgaben neu gestalten und so ihr Umfeld und ihre Mitarbeiter aktivieren.

Durch den gezielten Einsatz solcher Spielelemente kann also eine bekannte und möglicherweise eintönige Tätigkeit neu und attraktiv gestaltet werden. Erhöhte Motivation und eine Mentalität des „Außerhalb der Box-Denkens“ sind mögliche positive Folgen – und das, was die meisten Chefs sich wünschen.

Im Rahmen des bereits vierten Gamification Kongresses unter dem Label bizplay – Enterprise Gamification ging es wieder darum, wie das Potential von „Spielifizierung“ auch außerhalb von Games beispielsweise im unternehmerischen Kontext genutzt werden kann. Praxisbeispiele und die Vorträge von Experten aus Wirtschaft und Wissenschaft brachten die Thematik den gut 100 Kongress-Teilnehmern eindrucksvoll näher. Auch ein gemeinsames Pausenspiel, eine per W-LAN und Schwarmintelligenz bediente Version des Atari-Videospiels Pong, ließ die Teilnehmer den Spaß des gemeinsamen und doch kompetitiven Spiels aktiv erleben.

Chancen nutzen, Fallstricke umgehen

Bei der bizplay wurden erfolgreiche Beispiele von Gamification vorgestellt, wie die vielbeachtete Einführung von Bonuspunkten für spritfahrendes Fahren im Carsharing-Auto oder die teamstärkende Wirkung, die bei der gemeinsamen Bewältigung von allein nicht lösbaren Aufgaben entsteht. Doch auf der Agenda standen auch Beispiele für Fallstricke, die „Spielifizierungsansätze“ zunichtemachen können. So kann es passieren, dass die Zielgruppe anders reagiert als erwartet, oder dass in einem Unternehmen schlicht die Ressourcen fehlen, um bestimmte spielerische Konzepte langfristig umzusetzen.

Das Publikum, bestehend aus Vertretern von kleinen und mittelständischen Unternehmen, Konzernen, aber auch Agenturen und Software-Produzenten, erhielt auch bei der vierten bizplay vielseitige Einblicke rund um die Konzeption, Entwicklung, Umsetzung und das Anwendungspotential von Gamification. Auch die Workshops am zweiten Veranstaltungstag boten den Teilnehmern die Gelegenheit, selber erste Schritte bei der Anwendung von Gamification zu gehen und gemeinsam mit Experten die neuesten Konzepte zu diskutieren und auszuprobieren.

Weitere Informationen zur Veranstaltung, Speaker, Agenda etc. unter: www.bizplay.org

Gefördert wird die bizplay von der landesweiten Initiative smart businessIT, der MFG Innovationsagentur Medien- und Kreativwirtschaft sowie dem Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg.

Über die Organisatoren

Die bizplay wird veranstaltet vom CyberForum, dem GEElab Europe der australischen RMIT University und dem K³ – Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe.

Das CyberForum e.V. ist mit über 1.000 Mitgliedern das größte regional aktive Hightech.Unternehmer.Netzwerk. in Europa. Im CyberForum vernetzen sich Unternehmer, Gründer, Kreative, Mitarbeiter aus Forschungseinrichtungen und Institutionen, Studierende, Business Angels und Auszubildende. Insgesamt repräsentieren die Mitglieder über 22.000 Arbeitsplätze. Mehr unter: www.cyberforum.de

Das australisch-deutsche GEElab (Games & Experimental Entertainment Laboratory) der staatlichen RMIT University mit Sitzen in Melbourne und in Karlsruhe beschäftigt sich mit der Frage, wie Game Design und Game-Elemente außerhalb klassischen Entertainments eingesetzt werden können. Mehr unter: www.geelab.rmit.edu.au

Das K³ – Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe ist erste Anlaufstelle für die Kreativbranchen in Karlsruhe. Es ist eine gemeinsame Einrichtung des Kulturamtes und der Wirtschaftsförderung Karlsruhe. Mit mehr als 15.000 Erwerbstätigen ist Karlsruhe eines der Kreativzentren im Südwesten. Mehr unter: www.k3-karlsruhe.de

www.bizplay.org

Pressekontakt

CyberForum e.V.

Svenja von Bartenwerffer
Kommunikation & Marketing
Haid-und-Neu-Straße 18
76131 Karlsruhe

T +49 (0) 721/602 897-34
F +49 (0) 721/602 897-99
E svb@cyberforum.de