



2. FHGR Gamification & Serious Games Event

Game Based Design

Was Manager von Game Designern lernen können (und auch sollten)

FHGR | 1. Dezember 2021 | online

Wolfgang Rathert

lic.oec. HSG

Chief Engagement Officer

wr@wolfgangrathert.com

Bleib "in touch":



Management als

Engagement by Design

Game Elemente



Wolfgang Rathert

1. Dezember 2021 | FHGR | online

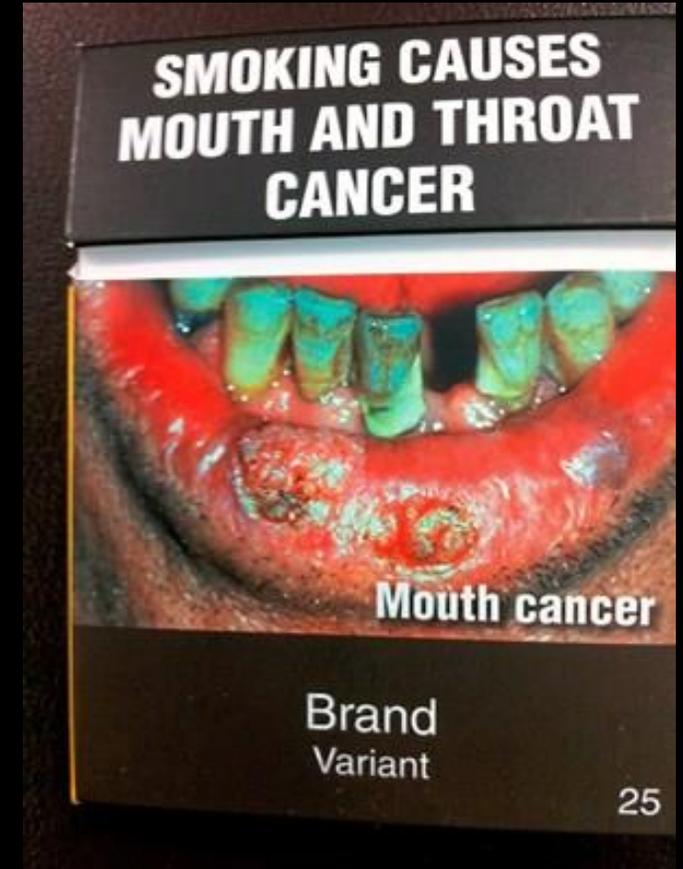
@wolfgangrathert | www.wolfgangrathert.com

Wie kann Management

Verhalten

ändern?

Was ist beiden Kampagnen gemein?



Was hat
Charles M. Schwab

getan?



Was hat
Charles M. Schwab

nicht



getan?

Spiel



ist das

freiwillige Überwinden
unnötiger Hindernisse



Game Based Design ?

Game Based Design =
Einsatz von
Game-Design-Elementen
in "Non-Game" Kontexten

Verhalten

(dessen Änderung)

wo sind die

Hindernisse

Generation "Sceenager" ...



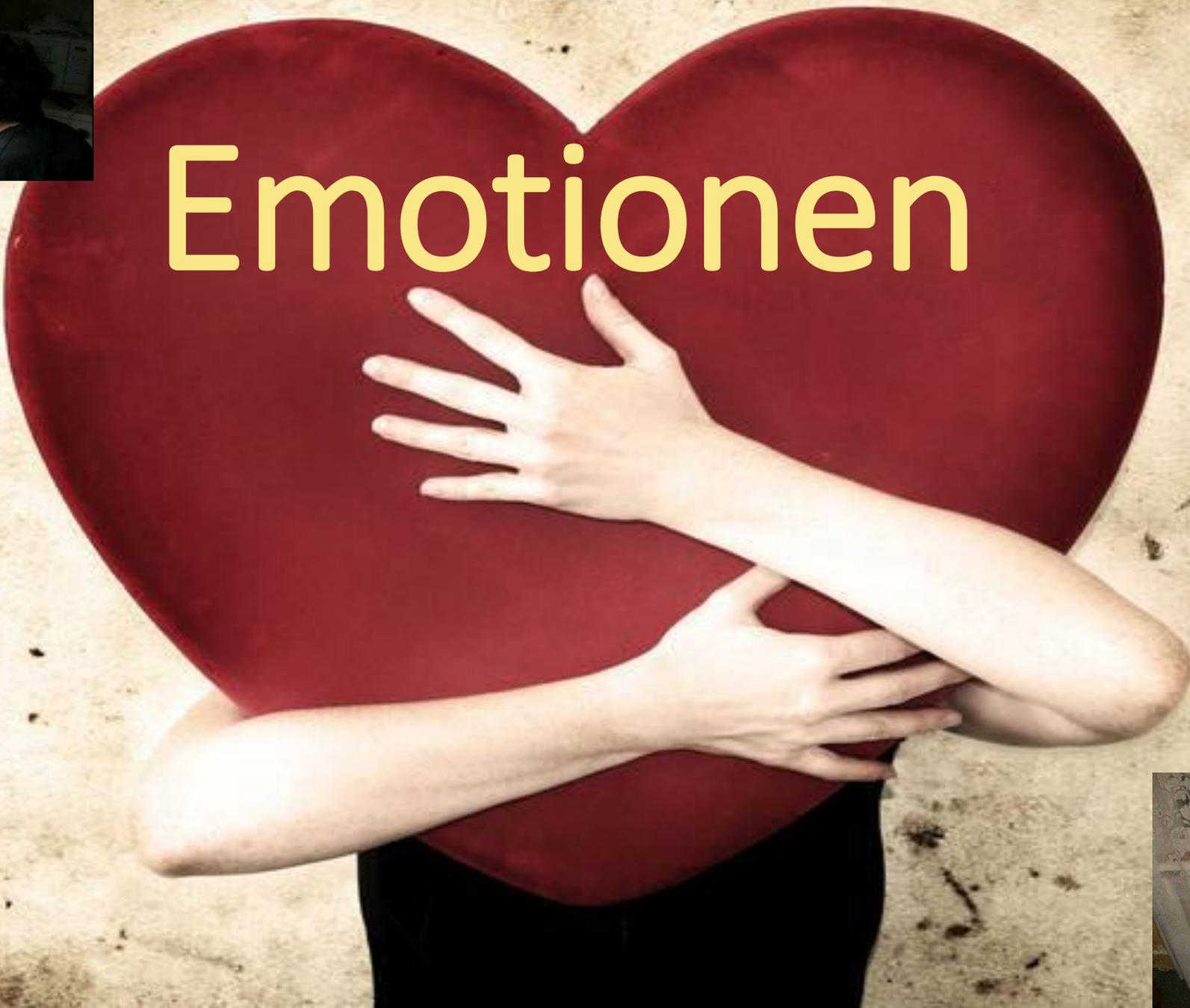
... trifft die reale Welt

**Reality -
Worst
Game
Ever!**





Emotionen



Die Preisfrage lautet also:

Wie

erzeugt man

Emotionen



So sehen

Emotionen



aus



\$ 5.4 Mrd. Umsatz 2018
(free to play...)

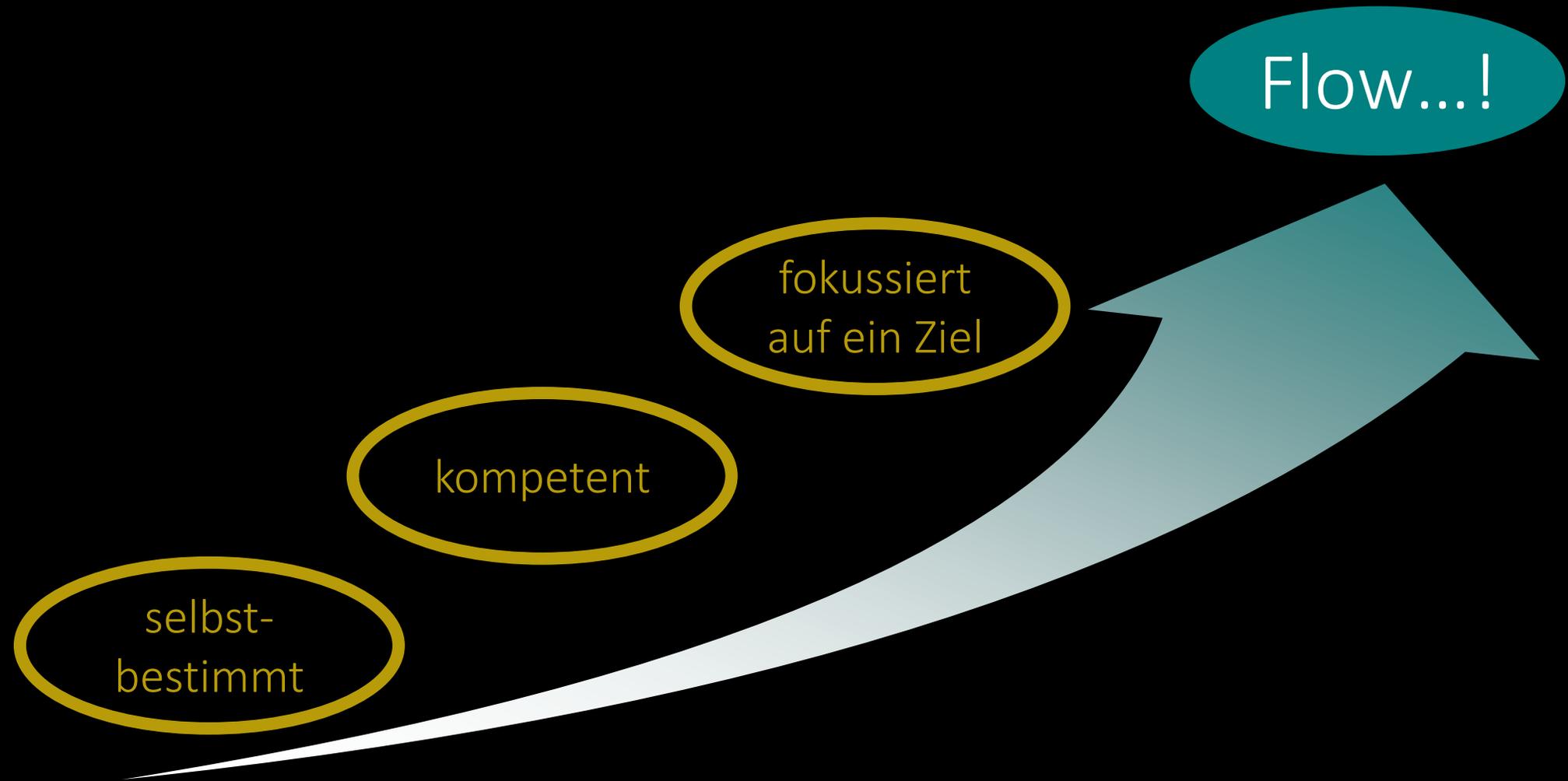
Das ist Engagement!

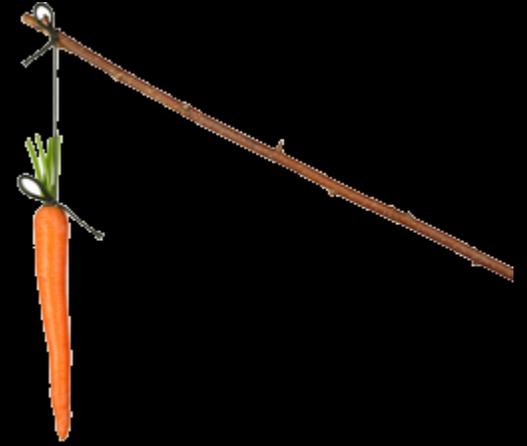
49'000 Jahre

weltweite online Spielzeit

jeden Tag

Was treibt Menschen beim Spielen an?





Relatedness

Status

Autonomy

Access

Mastery

Power

Purpose

Stuff

Flow ist intrinsische Motivation in Action

Autonomy + Mastery + Purpose =

Flow...!

selbst-
bestimmt

kompetent

fokussiert
auf ein Ziel

Relatedness
zusammen mit anderen

Ich muss also einfach

Spiele

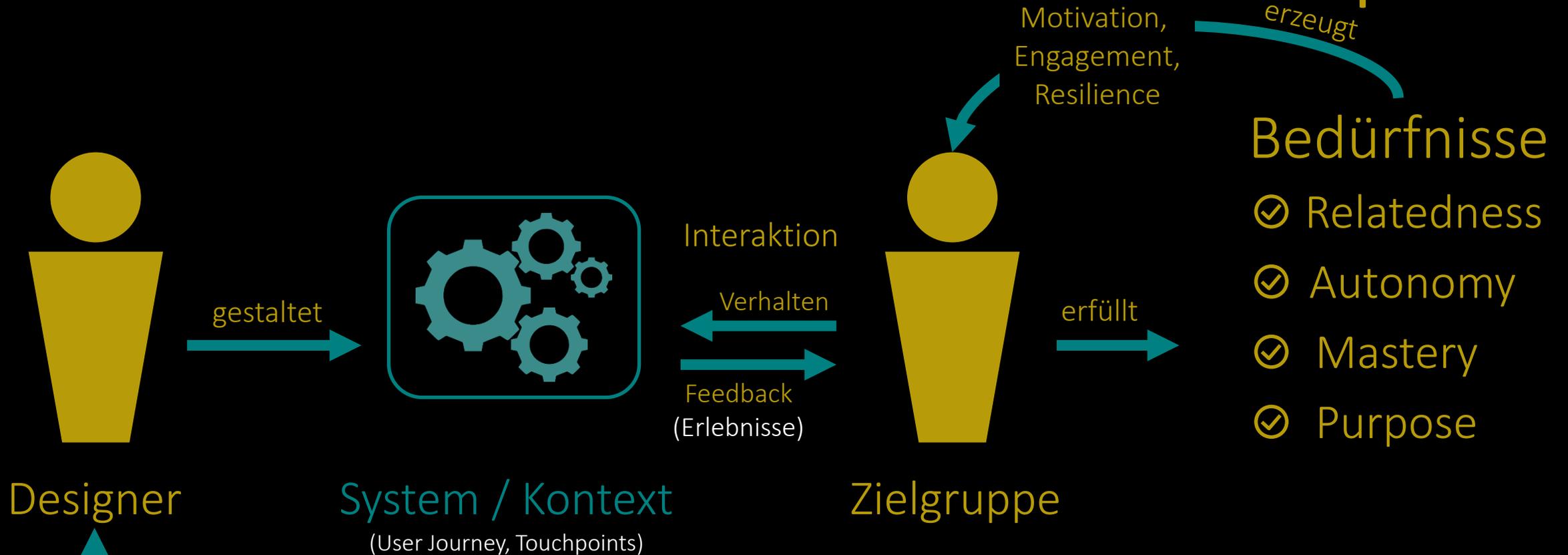
in meine

Prozesse

einbauen...?



Game Based Design ist Verhaltenssteuerung durch Kontextgestaltung



Deine Aufgabe:
Chief Engagement Officer ('CEO')

Kontextsteuerung im Einsatz



Die Bausteine

wirksamer

Gamification



Spass / Fun

Kategorien von "Spas"

Hard fun

Fiero (Stolz), Epic Win, Herausforderung, Erfolg, Meisterschaft

Easy fun

Neugier, Imagination, Erkundung, Überraschung, Kreativität

People fun

Zusammenarbeit, Wettbewerb, soziale Beziehungen, Interaktion, sich gegenseitig helfen

Serious fun

Etwas Sinnvolles, Bedeutungsvolles, Wertvolles tun; den Menschen und die Welt verändern und verbessern



Charles M. Schwab
1904 – 1916 CEO von
Bethlehem Steel



Ich muss meiner Zielgruppe
also einfach nur

Punkte
& Orden
geben?!?





So funktioniert Motivation Design nachhaltig



Relatedness

Autonomy

Mastery

Purpose

Als

MOTIV

für das
Handeln

Als

MEDIUM

für das
Feedback

Status

Access

Power

Stuff

Gamification im Alltag: Compliance





User Typen

Wem macht was Spass?

dominieren



Selbstdarsteller

Definition/Fokus auf:
Gewinnen, Wettbewerb,
Wettkampf, Konflikt

Motiviert durch:
Sieg, Vergleich mit anderen,
Rangfolgen



"Achievers"

Definition/Fokus auf:
Status, vorgegebene Ziele
schnell und/oder vollständig
erreichen

Motiviert durch:
Zielerreichung, Leistung,
Erfolg



Socializer

Definition/Fokus auf:
Soziale Kontakte, Netzwerk
aufbauen und pflegen

Motiviert durch:
Neuigkeiten, sozialen
Austausch, Freundeslisten



Forscher

Definition/Fokus auf:
Entdecken, erkunden, Heraus-
forderungen, Untersuchung des
Unbekannten

Motiviert durch:
Lernen/Wissen, Überraschungen,
neue Erkenntnisse

interagieren

Beziehungen

Sachebene,
Inhalt

Wem macht was Spaß?





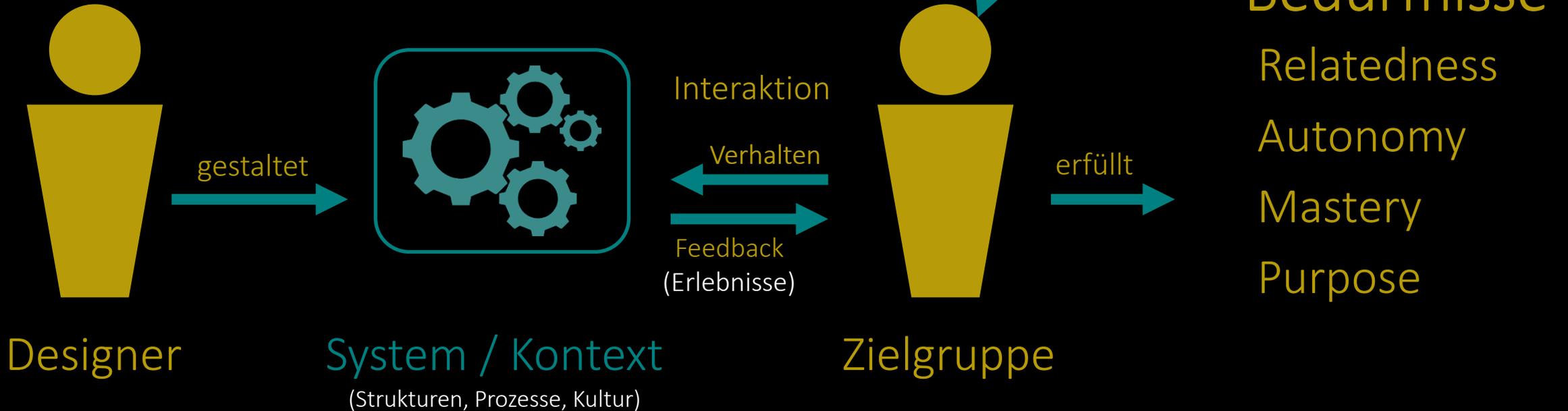
Charles M. Schwab
1904 – 1916 CEO von
Bethlehem Steel

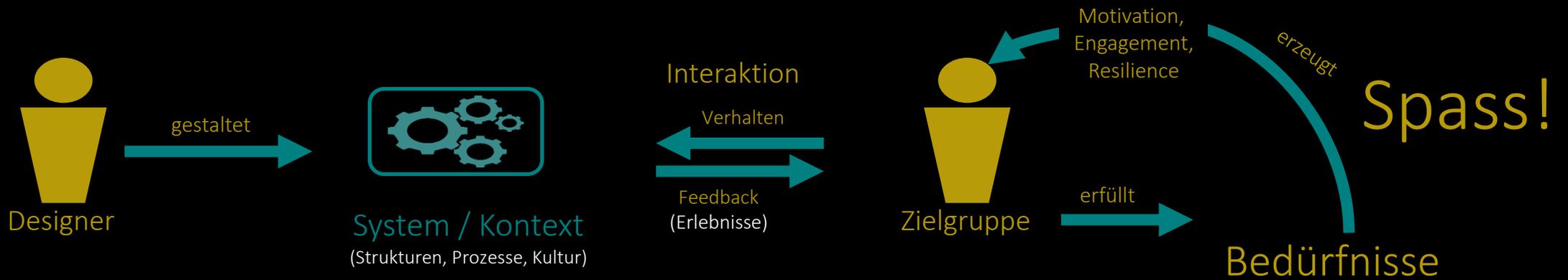


Der

Missing Link

"Verhaltenssteuerung durch Kontextgestaltung"





kaufen Informationen weitergeben empfehlen
 an Kampagnen teilnehmen liken wiederkommen
 Fan werden kommentieren
Verhalten
 Fragen stellen teilen ...
 Ideen liefern Feedback geben
 Newsletter abonnieren

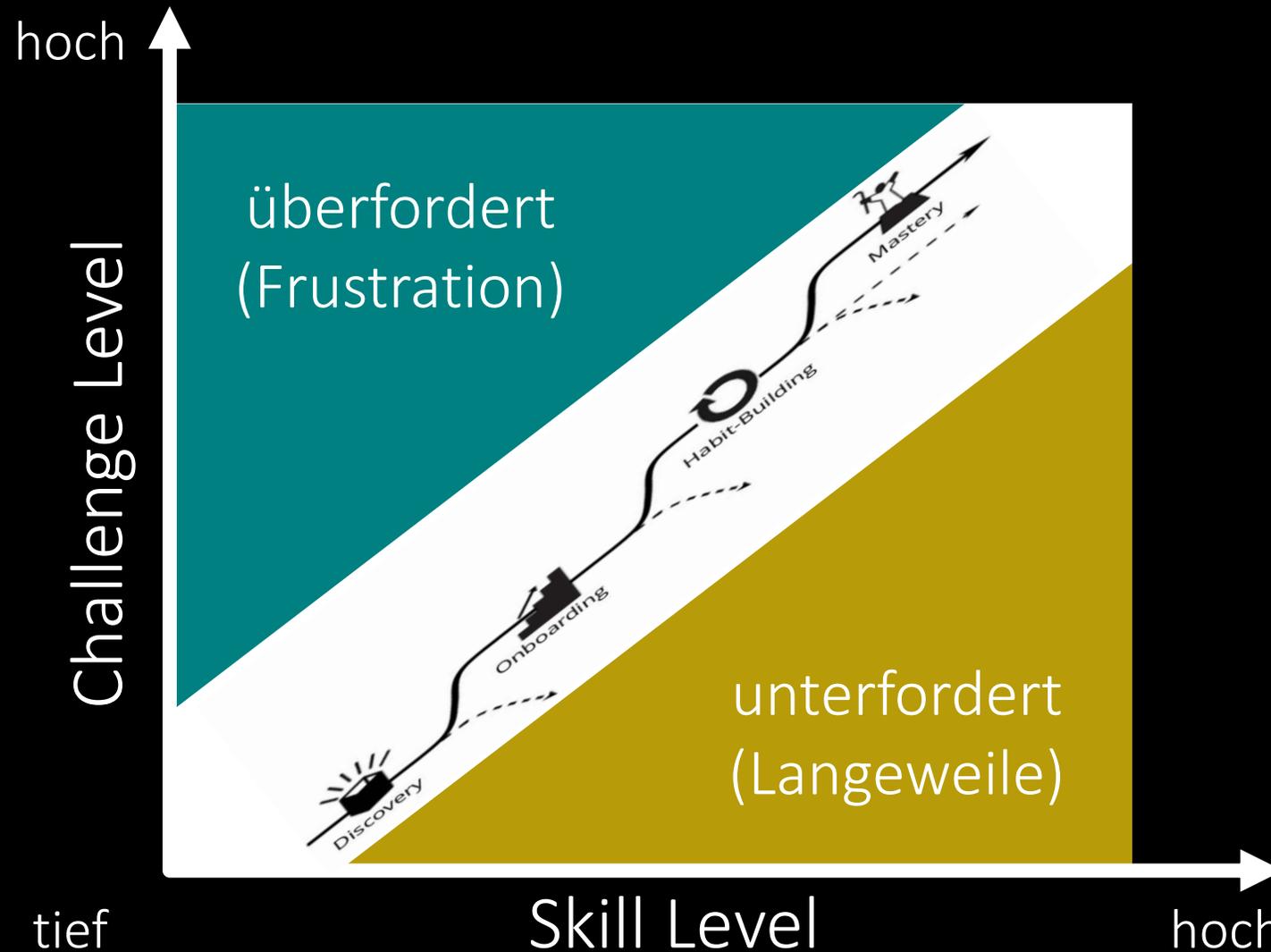
wie bekommt man das
 ? ! ?
 zusammen?!?

Bedürfnisse
 Relatedness
 Autonomy
 Mastery
 Purpose

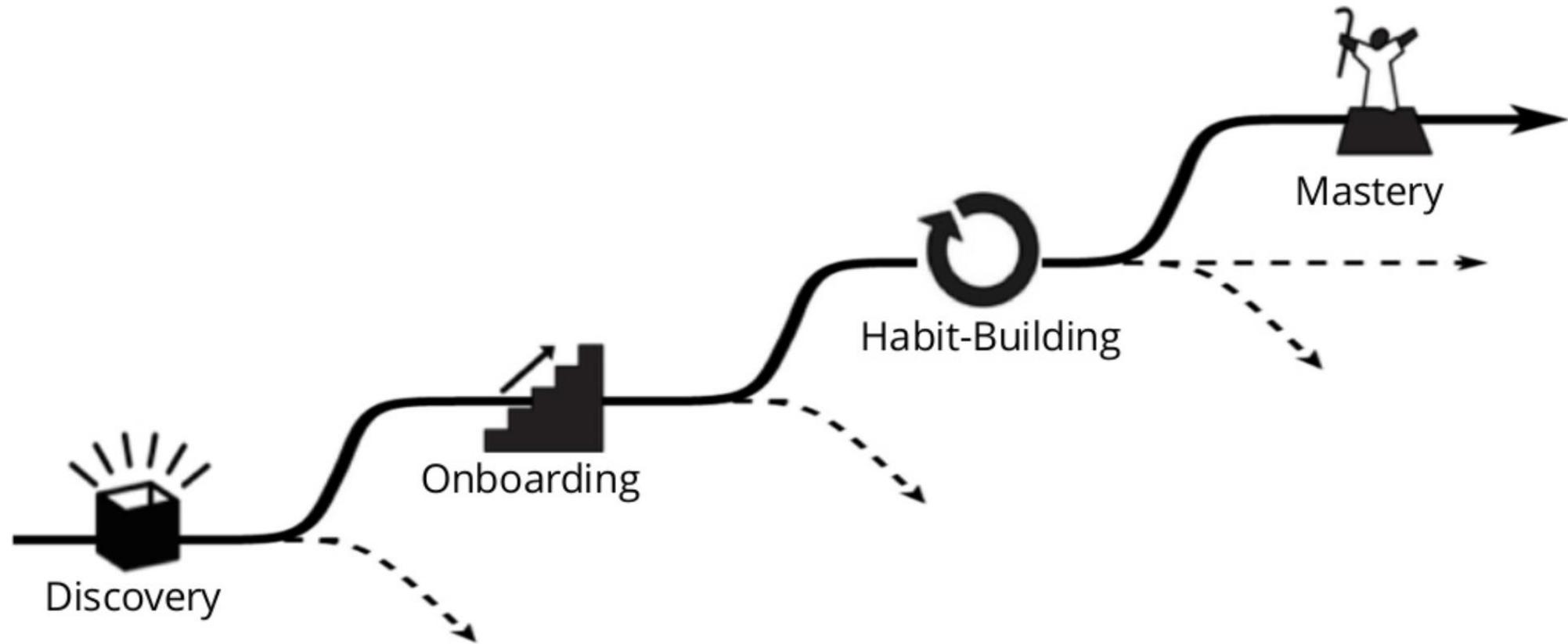


Story / User Journey

Auf Dauer: Im Flow Channel bleiben



Progression Loops – Phasen der User Journey



übrigens:

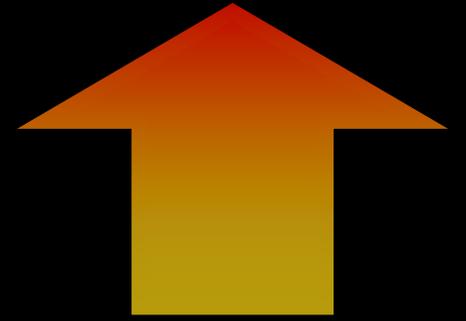
Motivation

ist nicht das Problem...

Wo Gamification

genau ansetzt:

Wirkung



Handlung

Motivation



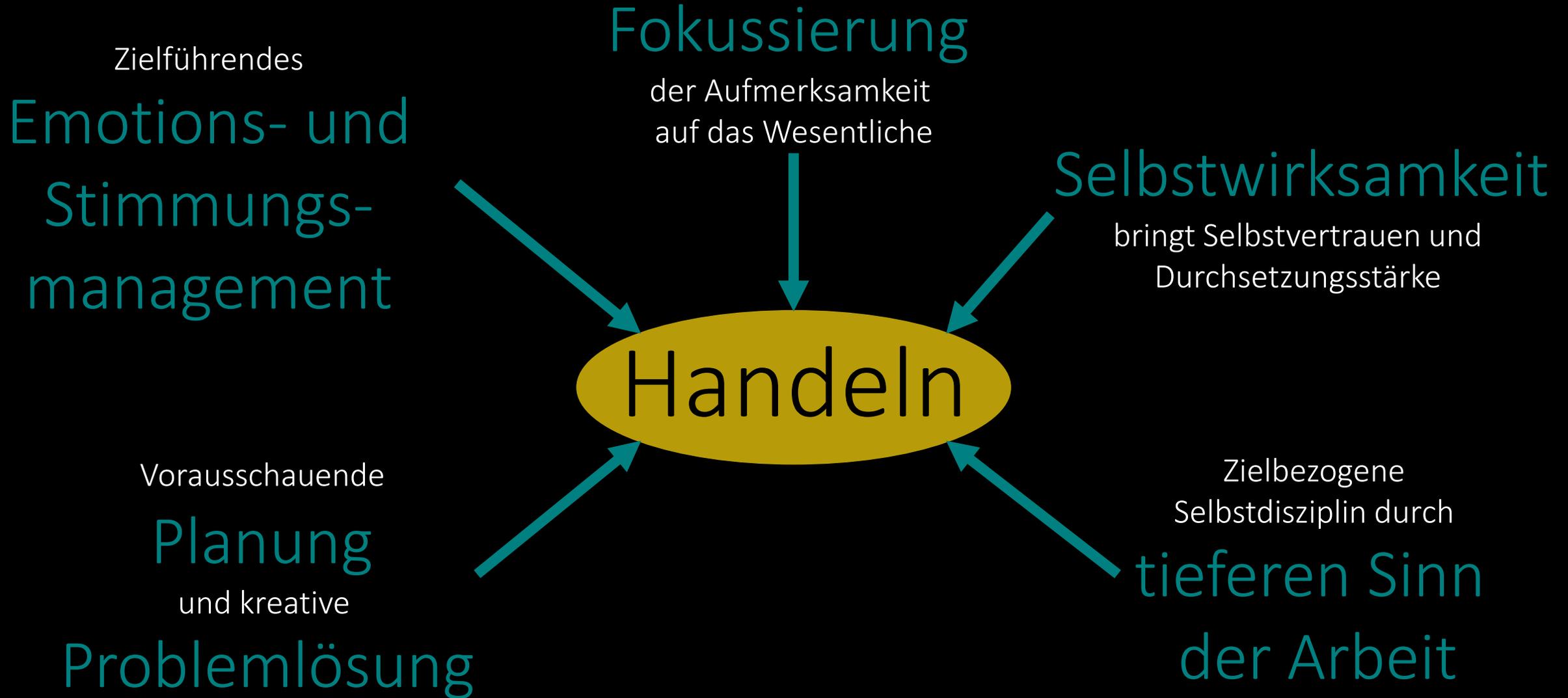
Volition

Die Lücke zwischen Motivation und Handlung:

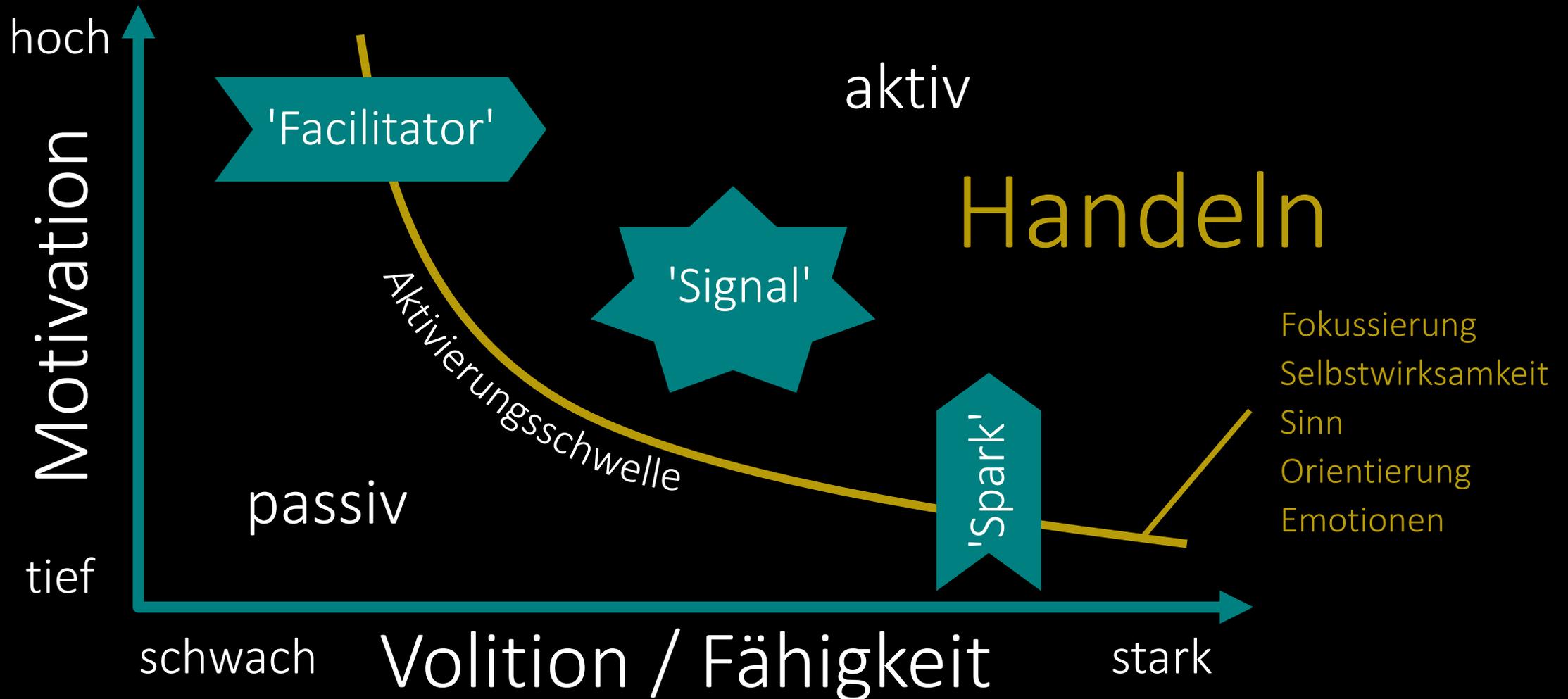
Volition

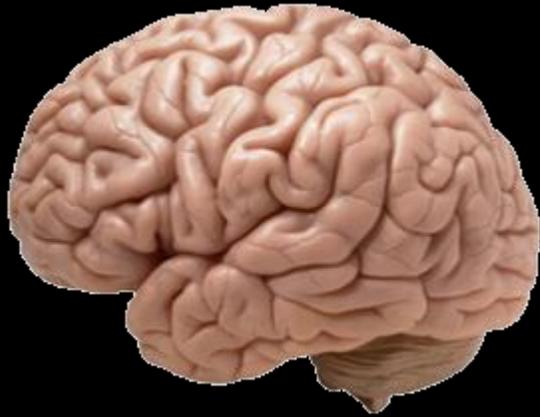
bezeichnet die bewusste, willentliche
Umsetzung von Zielen und Motiven
in Resultate (Ergebnisse, Wirkung)
durch zielgerichtetes Handeln.

Die fünf Kompetenzen der **Volition**



Smartes Feedback als Trigger zur Aktivierung von (Weiter-)Handeln





So wirkt Motivations-Design nachhaltig



Relatedness

Autonomy

Mastery

Purpose

Als

MOTIV

für das
Handeln

Als

MEDIUM

für das
Feedback

Status

Access

Power

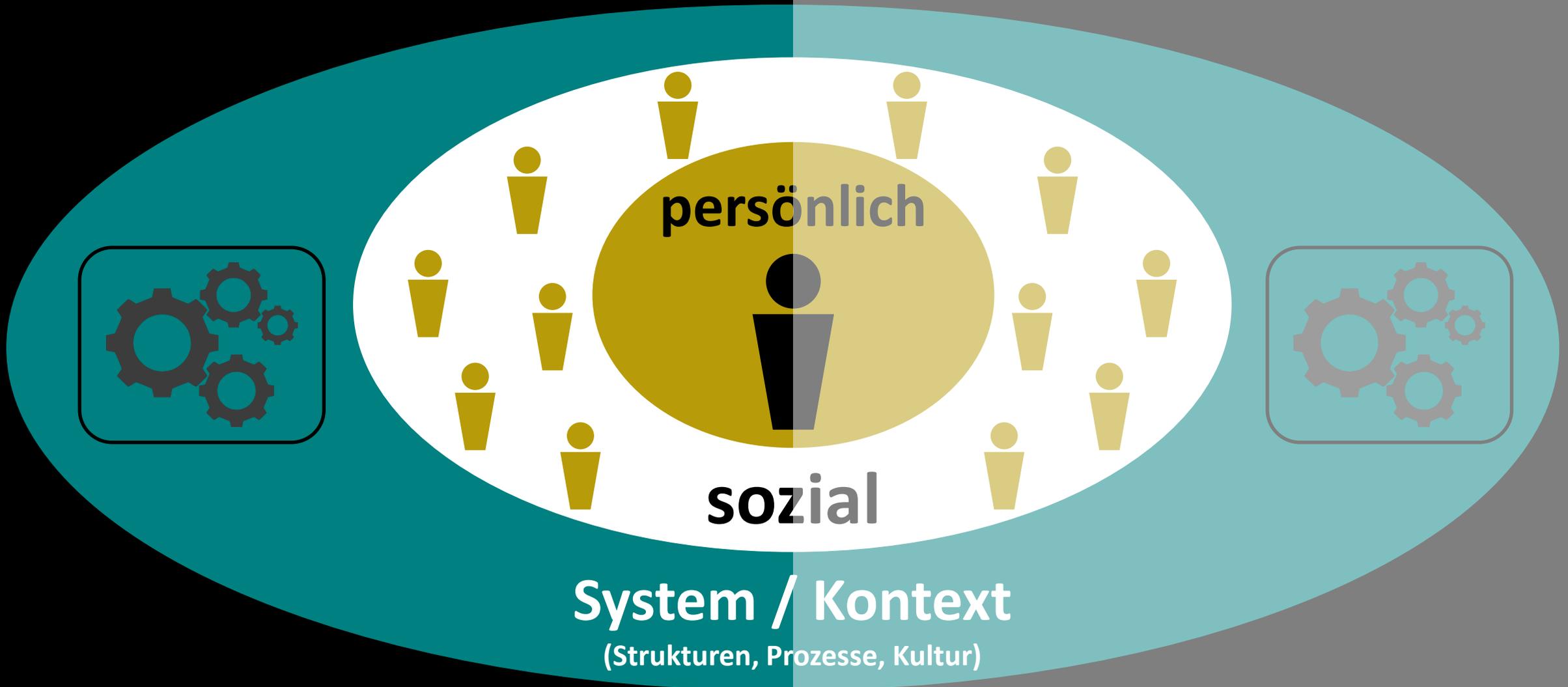
Stuff

Motivation

(lohnt es sich?)

Volition / Fähigkeit

(kann ich es schaffen?)



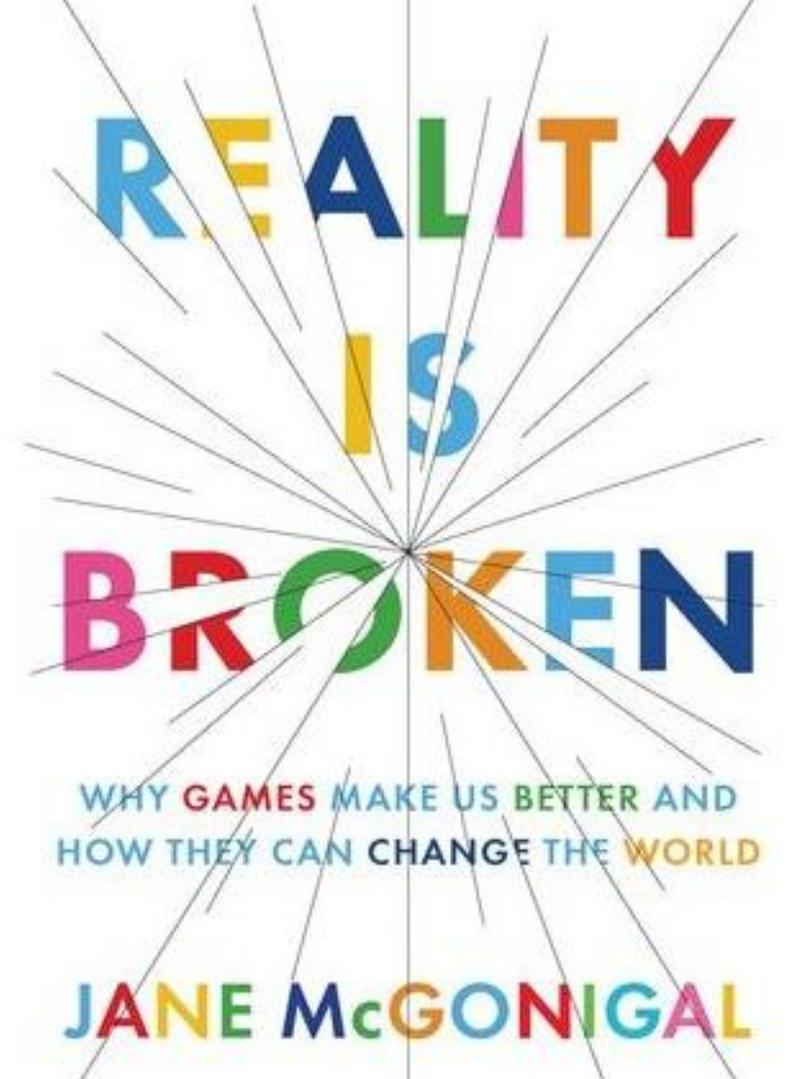
Warum

meiner
Meinung
nach

Game Based

Design

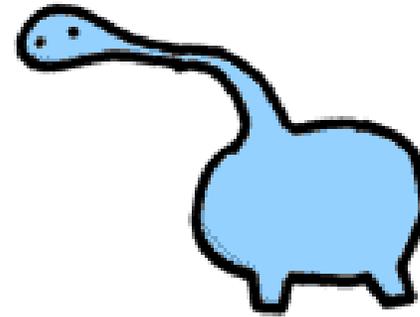
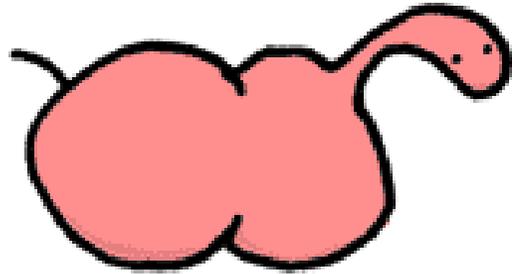
die Zukunft gehört



Reality
worst game ever.

Gamification ist angewandte Biologie - Motivation
entsteht im Gehirn

SEROTONIN & DOPAMINE



Technically, the only two things
you enjoy

Big Data

macht's möglich

Willkommen in
der Rolle des
CEO*

*Chief Engagement Officer



Game Based Design

Was Manager von Game Designern
lernen können (und auch sollten)

Wolfgang Rathert

lic.oec. HSG

Chief Engagement Officer

wr@wolfgangrathert.com

Neugierig geworden? Noch Fragen?

Bleib "in touch":



Special Interest Group Game Based Design
<https://www.eduhub.ch/community/Special-Interest-Groups/sig-game-based-design/>