Gamification-Bericht: Spielerisch zum Gemeinwohl

Um Gamification ist ein regelrechter Hype entstanden. In allen gesellschaftlichen Bereichen werden Prozesse und Abläufe durch spielerische Mechaniken aufgewertet, etwa zur Steigerung der Motivation. Nun legt der frühere Generalsekretär des Bundesverbands Deutscher Stiftungen, Hans Fleisch, die erste Untersuchung des Themas zu den Möglichkeiten des Konzepts mit Blick auf das Gemeinwohl vor. Wie das funktionieren soll, darüber sprach Fleisch vorab mit Stifter TV.

[vc_row][vc_column][vc_raw_html]JTNDZGl2JTIwY2xhc3MlM0QlMjJjb250ZW50dmlkZW9wbGF5ZXIlMjIlMjBpZCUzRCUyMnBsYXllcl8xNTM3NCUyMiUyMGRhdGEtdmlkZW8taWQlM0QlMjIxMjU2NDYzJTIyJTNFJTIwJTBBJTNDc2NyaXB0JTIwdHlwZSUzRCUyMnRleHQlMkZqYXZhc2NyaXB0JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ2aWRlb21hbmFnZXIubW92aW5naW1hZ2UyNC5jb20lMkZ2aWRlb2pzXzEyNTY0NjMlM0ZwbGF5ZXJza2luJTNENDQ1NjYlMjZhbXAlM0JyZXNwJTNEMSUyNmFtcCUzQmpzZGl2JTNEcGxheWVyXzE1Mzc0JTI2YW1wJTNCYXV0b3N0YXJ0JTNEMSUyMiUzRSUwQSUzQyyRnNjcmlwdCUzRSUzQyyRmRpdiUzRQ==[/vc_raw_html][/vc_column][/vc_row]

Gamification, so schreibt Fleisch auch in einem Gastbeitrag der neuen Ausgabe von DIE STIFTUNG, könne in der Tat erheblich dazu beitragen. Die Ausgabe 2-2018 von DIE STIFTUNG mit dem Schwerpunkt „Digitalisierung“ ist HIER erhältlich.

Mehr Informationen zum Buch „Gamification4Good. Gemeinwohl spielerisch stärken“: www.esv.info/lp/esv-akademie/gamification

© „Die Stiftung“ Media GmbH – Ein Unternehmen der F.A.Z.-Verlagsgruppe