

Pressemitteilung

Kreativforum Ostwürttemberg – Mit Gamification Kompetenzentwicklung in Unternehmen und Nachhaltigkeitsziele erreichen

Region Ostwürttemberg. Im virtuellen Kreativforum Ostwürttemberg diskutierten am 10.05.2022 über 30 Teilnehmende mit Expert*innen welche Art von Spielen uns zu Gestaltungslust und Verhaltensänderungen anregen.

So stellte Jan Reichert CEO der kr3m. media GmbH einen süßen heimischen Waldkauz vor, der als virtuelles Haustier und CO₂-Rechner unseren CO₂-Ausstoß veranschaulicht und uns anregt, diesen zu reduzieren. Er sieht Spiele auch als Mittel unsere Ziele zu visualisieren. Prof. Dr. Stefanie Nickel und Daniel Autenrieth der PH Schwäbisch Gmünd, zeigten auf, dass die intrinsische Motivation und die befreiende Kraft des Spiels erst durch geschützte Spiel- und freie Gestaltungsräume, egal ob analog oder digital, hervorgehoben werden können. In diesen geschützten Räumen können wir dann Kompetenzen entwickeln, Magie und Freude durch Gemeinschaft erfahren. Idealerweise übertragen wir dann die im geschützten Raum entwickelten Kompetenzen in unsere reale Welt. Spielende unterliegen jedoch einer Scheinpartizipation, wenn Spiele keinen großen Gestaltungsspielraum bieten. Spielmechanismen können durch entsprechend gestaltete Belohnungssysteme Suchtverhalten erzeugen. Maria Rox und Janick Oswald, Projektleiterin bei der MFG Baden-Württemberg und Co-Initiator der Nachhaltigkeitsinitiative „creatables“, bringen den Gamification-Ansatz kleinen und mittelständischen Unternehmen näher. Zusammen mit Kreativschaffenden bieten sie Innovationsworkshops an, in denen Unternehmensprozesse aus einer Spiellogik betrachtet und weiterentwickelt werden.

Das Fazit dieses Kreativforums und der Diskussion mit Studierenden, Hochschulprofessor*innen, Unternehmensvertreter*innen und Gründungsinteressierten war, dass Spielwelten auf realweltliche Probleme übertragen werden können. Über das freiwillige Spielen und die Teilhabe an der Spielgemeinschaft werden kommunikative, kollaborative, kreative und kritische Prozesse in Gang gesetzt, sodass inspirierende Visionen entstehen. Gemeinsame erreichbare Ziele können durch Gamification visualisiert und der Spielstand sichtbar gemacht werden.

Wie Gamification in unterschiedlichsten Bereichen der Unternehmensentwicklung und –führung eingesetzt wird, wird der zweite Teil des virtuellen Kreativforums am 18. Oktober zeigen.

Seit 2015 bietet das Kreativforum jährlich Gründungsinteressierten Bürger*innen, Studierenden, Start-ups und etablierten Unternehmen die Chance zur Vernetzung zu zukunftsrelevanten Themen. Ziel ist Impulse für den Strukturwandel zu setzen, Existenzgründung zu ermutigen und Frauen Vorbilder und Frauen-Themen sichtbarer zu machen. Denn in der Kultur- und Kreativwirtschaft sind überproportional Frauen vertreten und diese ist ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Das Kreativforum wurde von der Kontaktstelle Frau und Beruf, der Wirtschaftsförderungsgesellschaft mbH Region Ostwürttemberg, der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd initiiert und kooperiert mit der Wirtschaftsförderung der Stadt Aalen und der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg.

Kontakt:

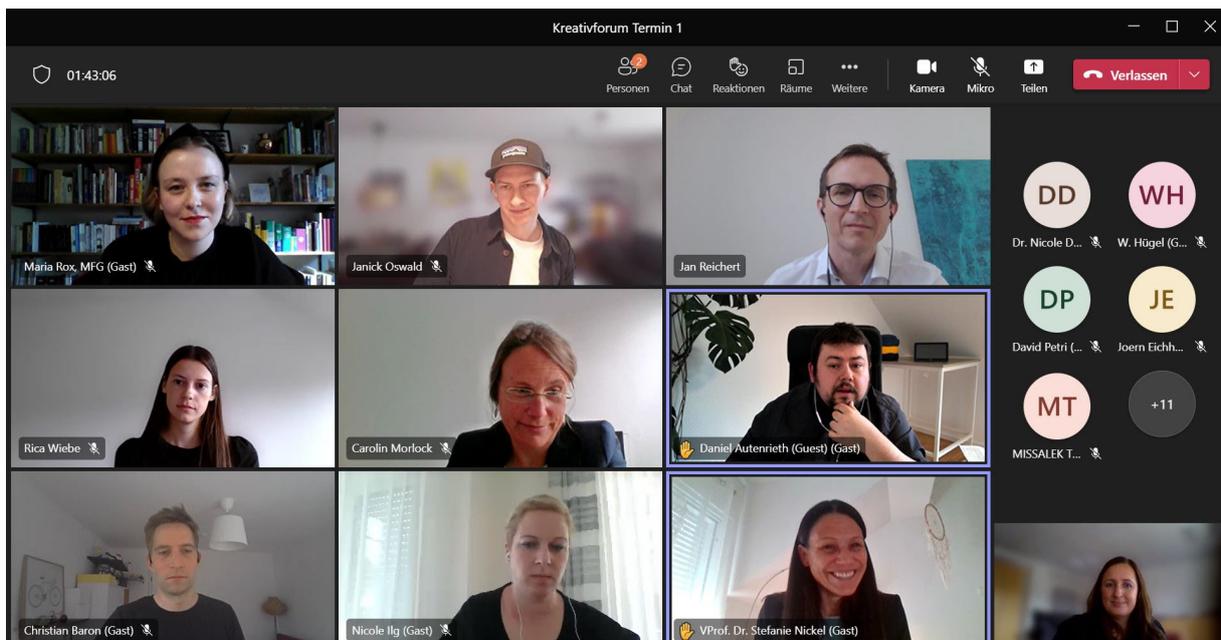
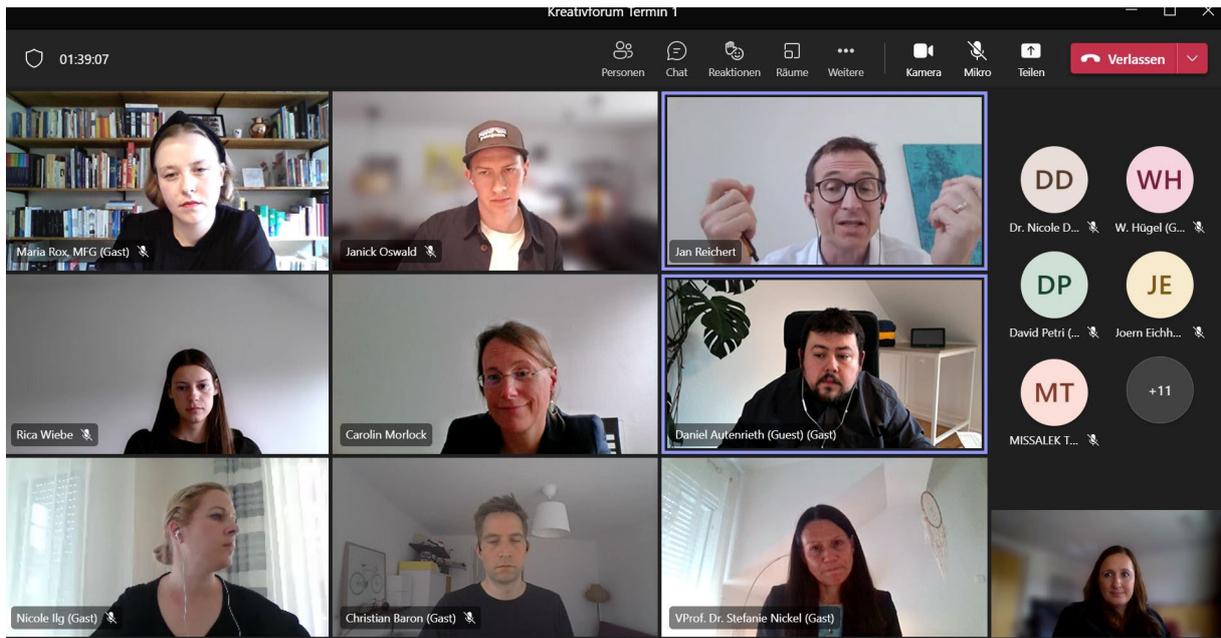
Wirtschaftsförderungsgesellschaft mbH Region Ostwürttemberg (WiRO)

Bahnhofplatz 5, 73525 Schwäbisch Gmünd

Telefon: 07171 92753-0

Email: wiro@ostwuerttemberg.de

www.ostwuerttemberg.de



Bildnachweis: Screenshot WiRO

Mai 2022