



EMPAMOS | SPIELEN MOTIVIEREN

*Aus der Spieleforschung lernen, was **Menschen** bewegt*

IDEEN *spielerisch* generieren

KONZEPTE *passgenau* entwickeln

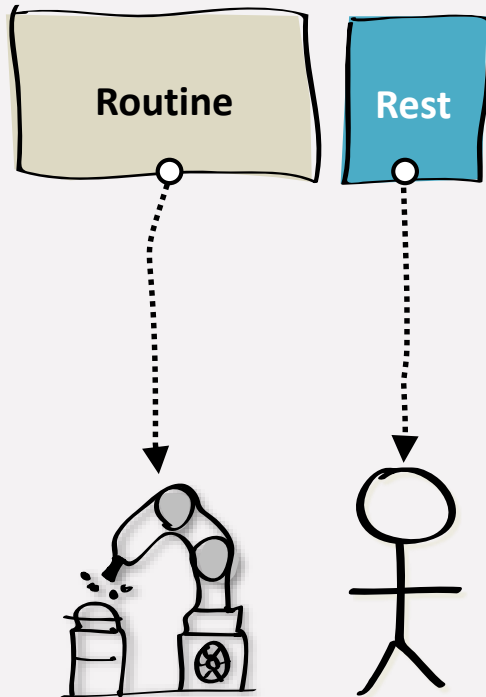
METHODEN *effektiv* vermitteln



Wie verändert sich die **Arbeit**?

Körperliche **Aufgaben**

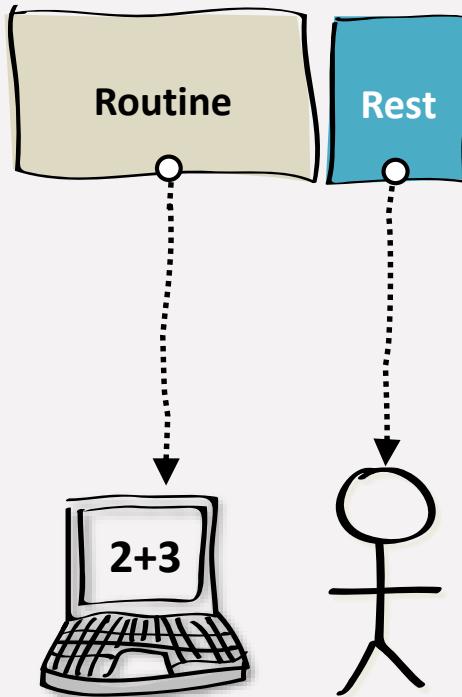
(Hämmern, Schweißen)



19. Jh. **FABRIK-**
automatisierung

Kognitive **Aufgaben**

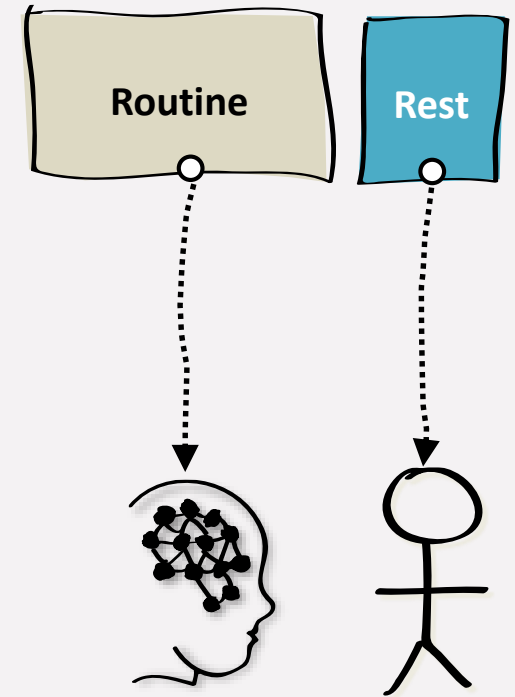
(Buchhaltung, Abrechnung)



20. Jh. **BÜRO-**
automatisierung

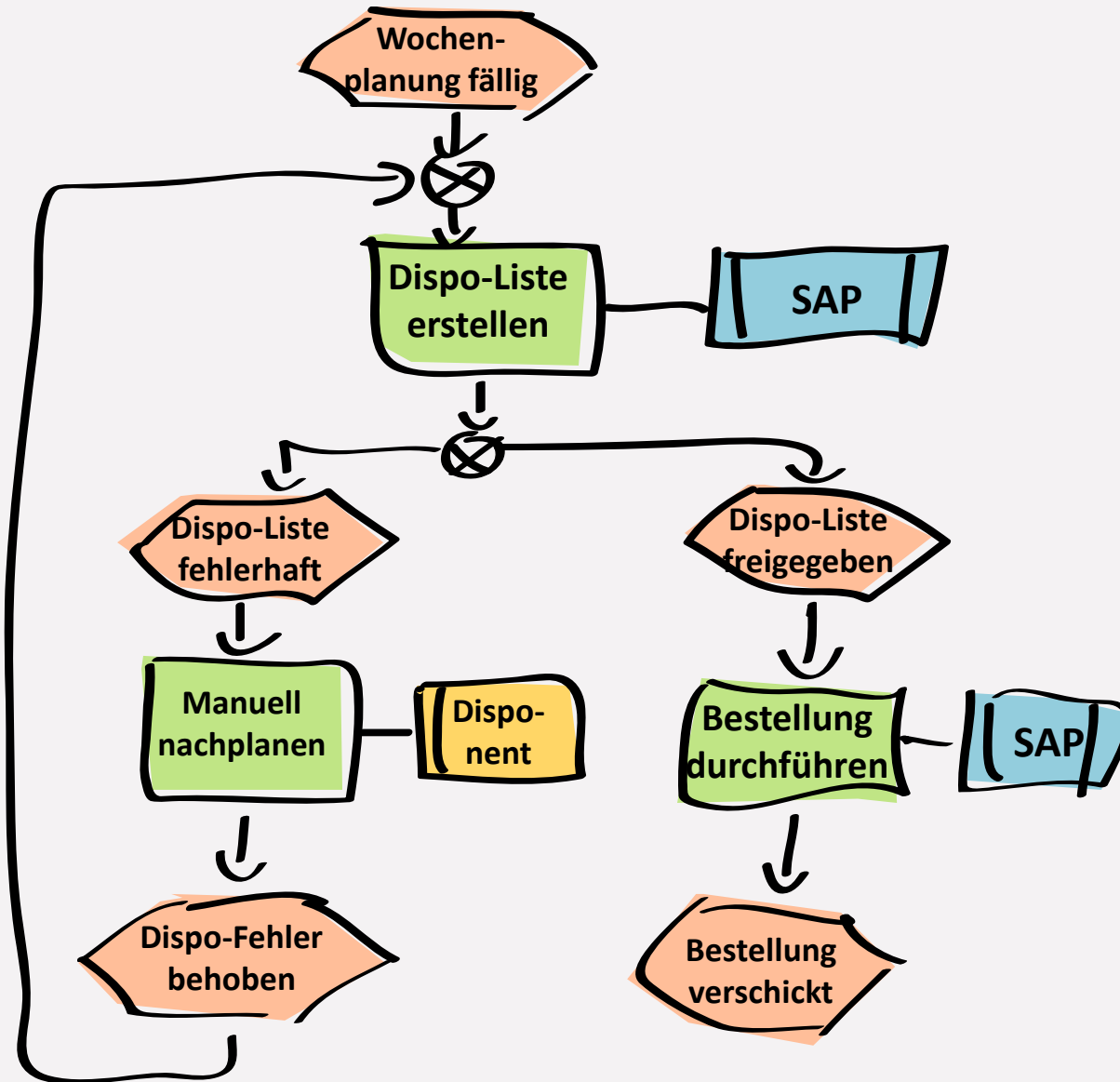
Kreative **Aufgaben**

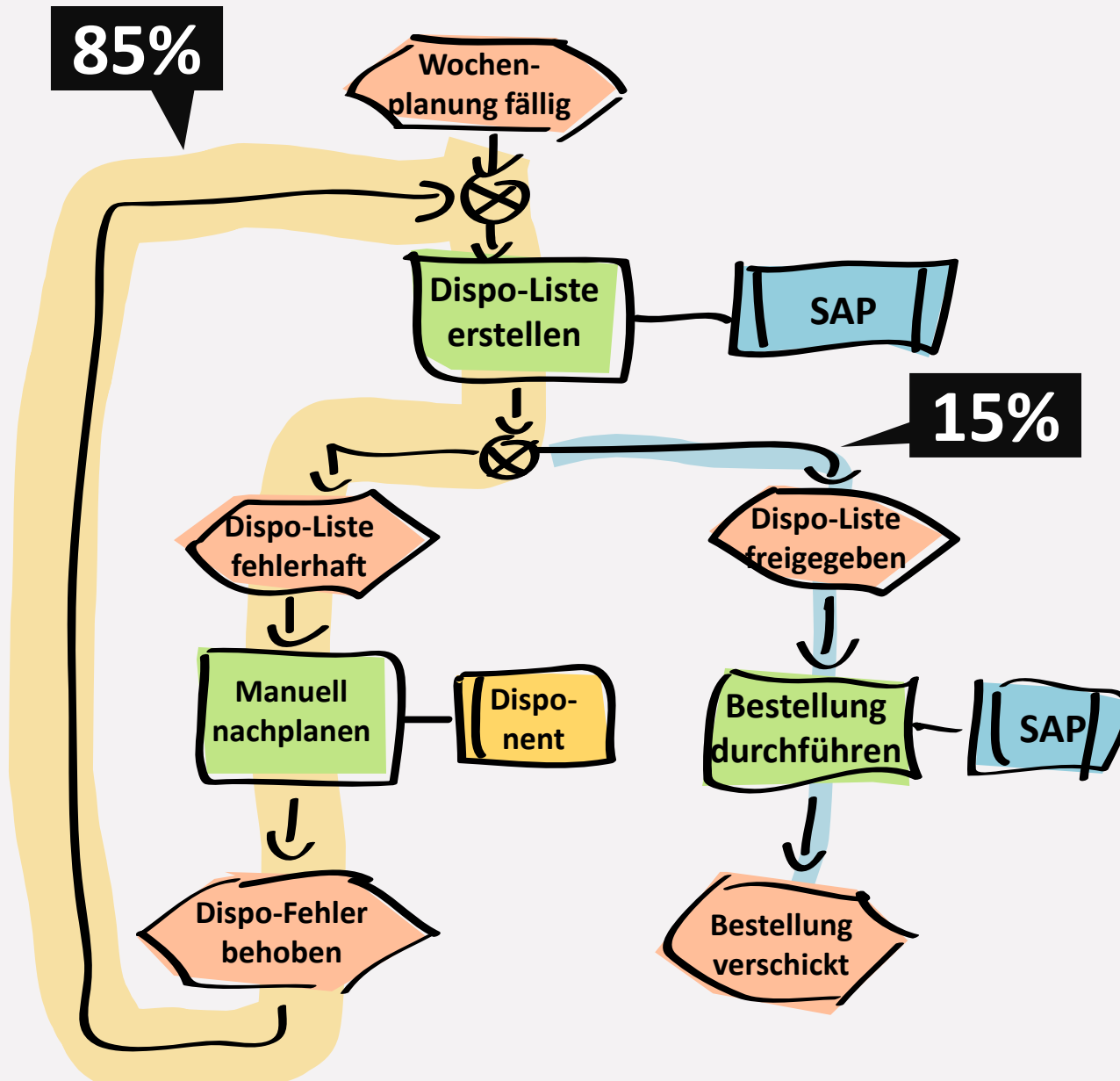
(Designen, Planen, Entwickeln)



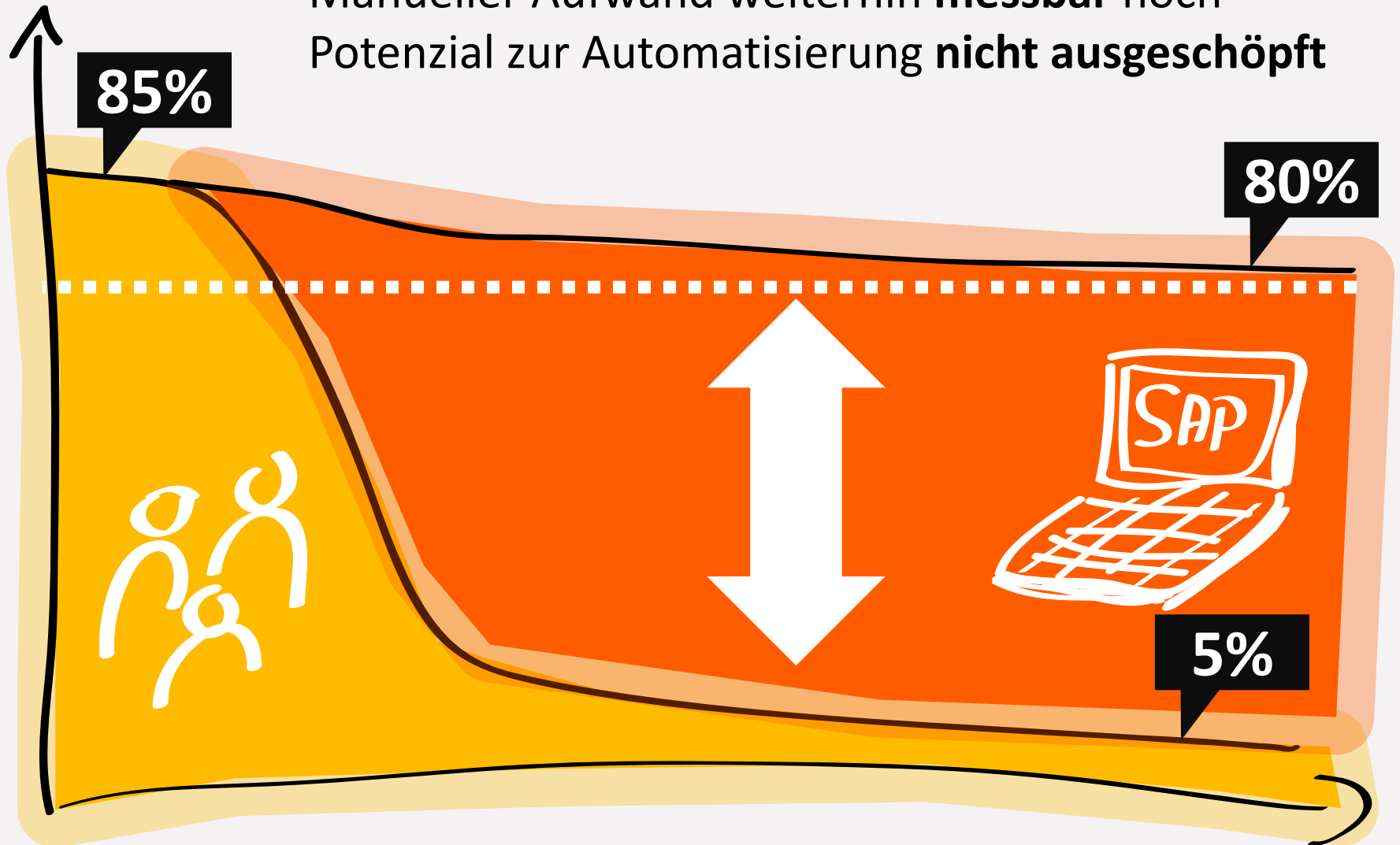
21. Jh. **EXPERTEN-**
automatisierung







Manueller Aufwand weiterhin **messbar** hoch
Potenzial zur Automatisierung **nicht ausgeschöpft**



*„Meine Disponenten verlassen
abends das Werk mit dem
heroischen Gefühl, mit ihren
Firefighting-Aktivitäten die
deutsche Automobilindustrie
vor dem Untergang bewahrt zu
haben. Dieses **Gefühl** nehmt ihr
Ihnen.“*

Gruppenleiter Beschaffung



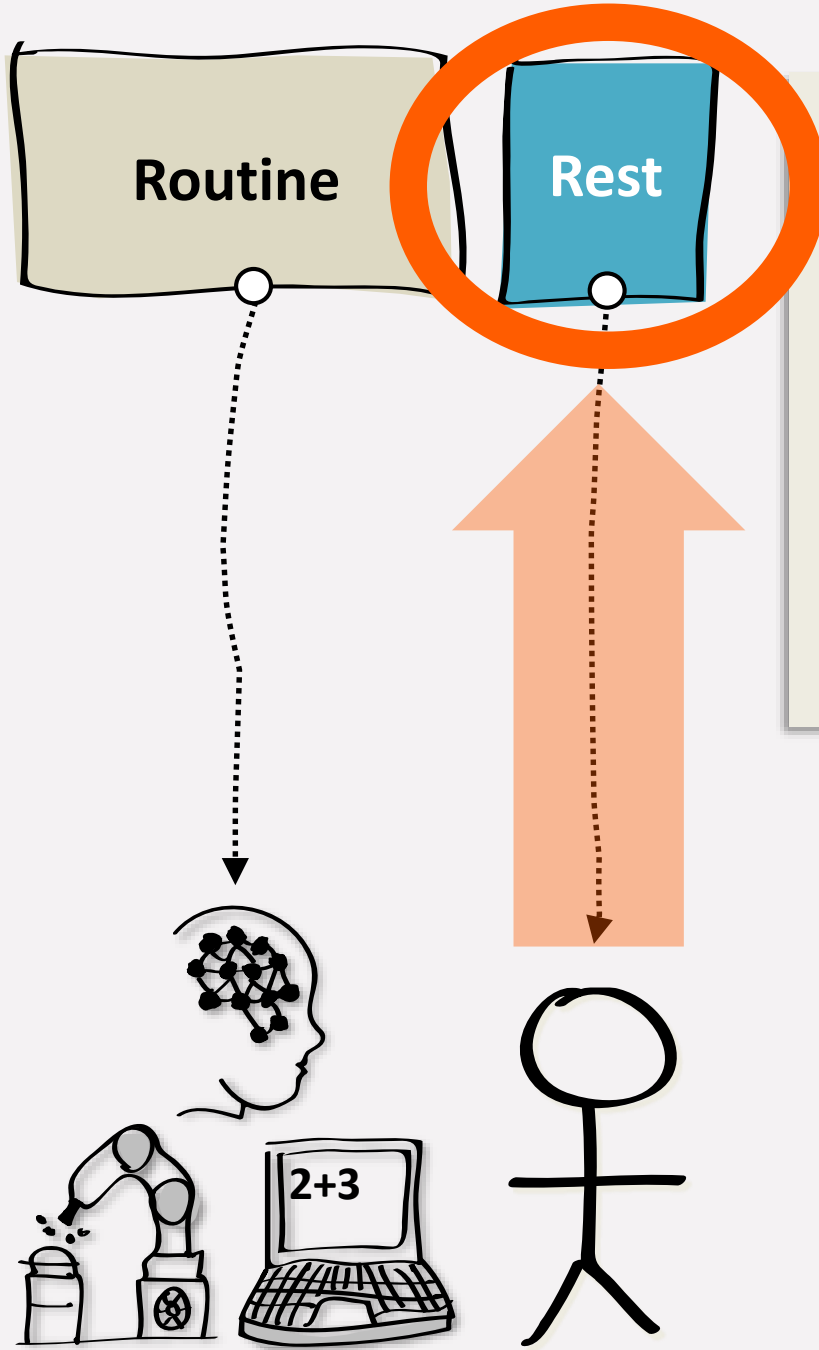
Erkenntnis:

Weniger an der Technik. Was wir übersehen, sind die *Menschen* mit ihren *motivationalen Bedürfnissen*.

Frage:

Woran scheitert Digitalisierung?

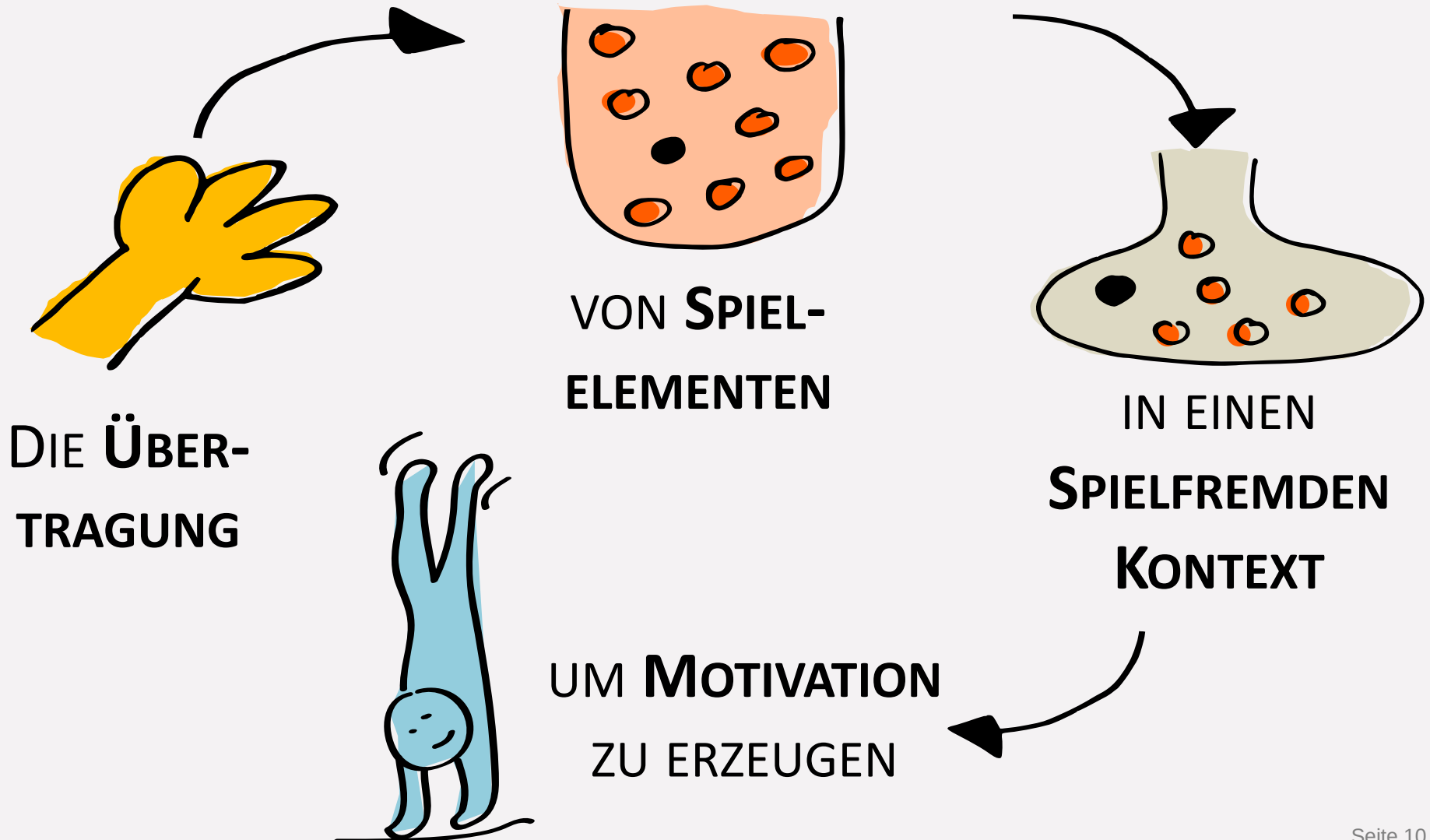




Perspektivwechsel:

„Arbeit als **kaputtes Spiel**, das schlecht designt ist und keinen Spaß macht.“







Zeitlimit

Sammeln

Fortschrittsanzeige



GOAL REACHED!

50 POINTS

**Jennifer has
completed her task!**

JENNIFER PARKER

Was unterscheidet Spiel und Arbeit?

Gespickt mit Spielelementen,
die Spaß und Freude bereiten



**Zweckorientierung:
Was ist sinnvoll?**



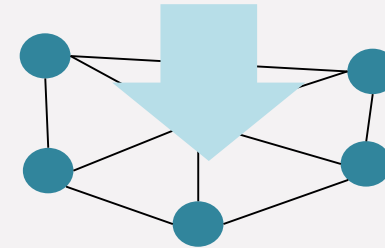
Gespickt mit Elementen, die sich
aus den Zwecken ergeben

Zweckorientierung:
Was ist sinnvoll?

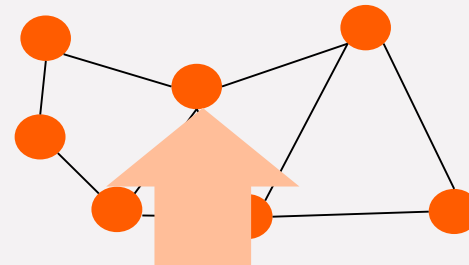


Spaßorientierung:
Was macht Spaß?

**Notwendigkeiten und Zwänge der
spielfremden Domäne verstehen**



*spielfremde Elemente
in das Spielkonzept
integrieren*



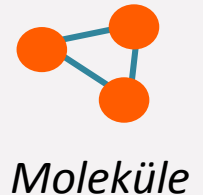
Innere Logik von Spielen verstehen

= FORSCHUNGSZIEL

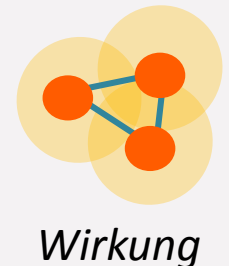
F1 Welche **Spiel-Design-Elemente** gibt es?



F2 Welche **Verbindungen** gibt es?



F3 Wie kann man **spielerisch motivieren**?



Avatar

**Gemeinsames
Spielfeld**

Ressourcen

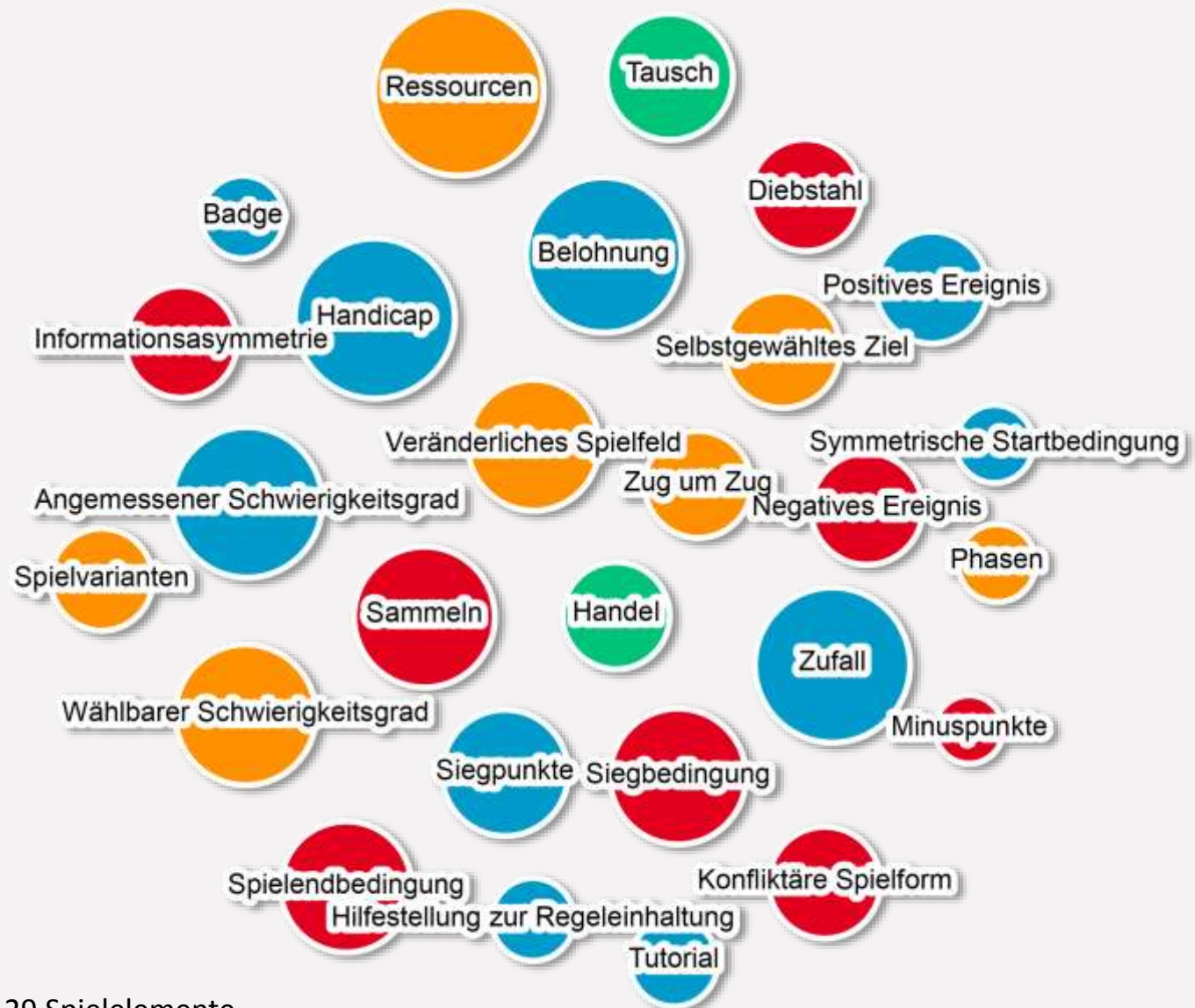
Zeitlimit





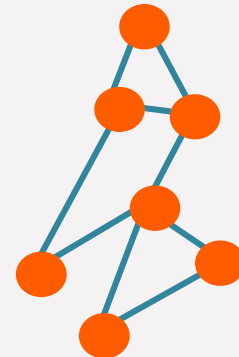
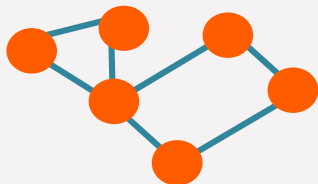
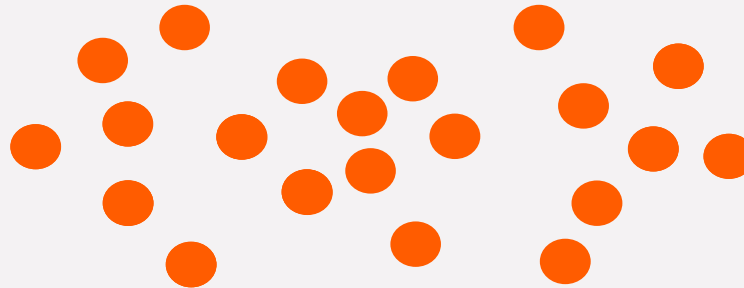


Schritt 1: Spielelemente identifizieren



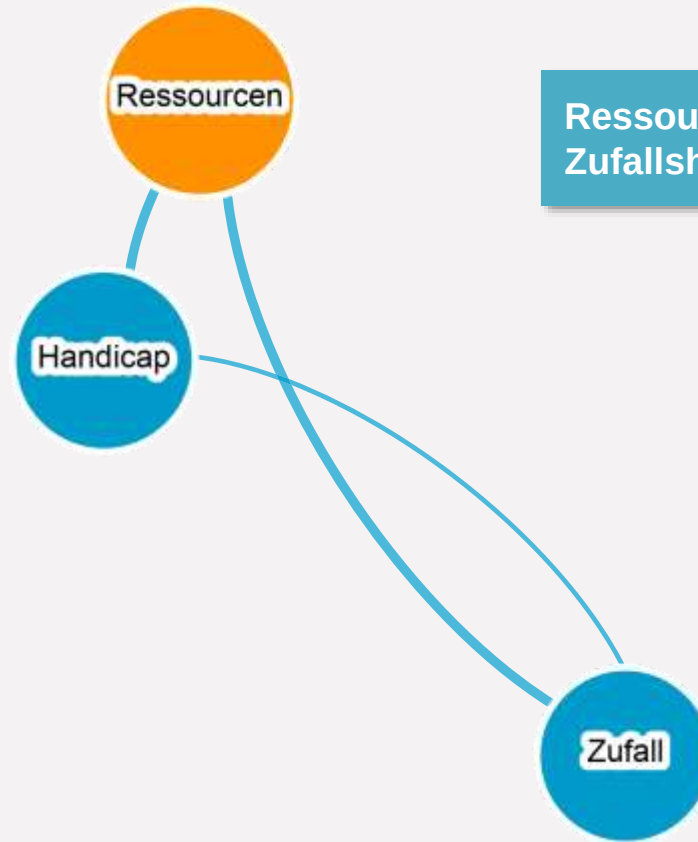
F2

Welche Spiel-Design-Elemente werden besonders häufig miteinander verbunden?





Schritt 2: Spielelement-Moleküle identifizieren



Ressourcenbasiertes
Zufallshandicap

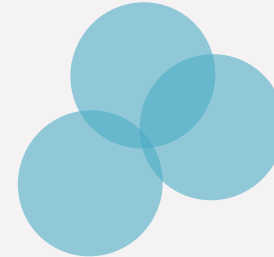
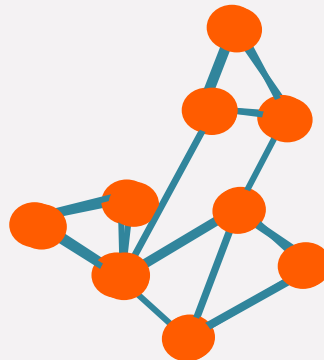


a) Sieben gewürfelt (→) Räuber wird aktiv

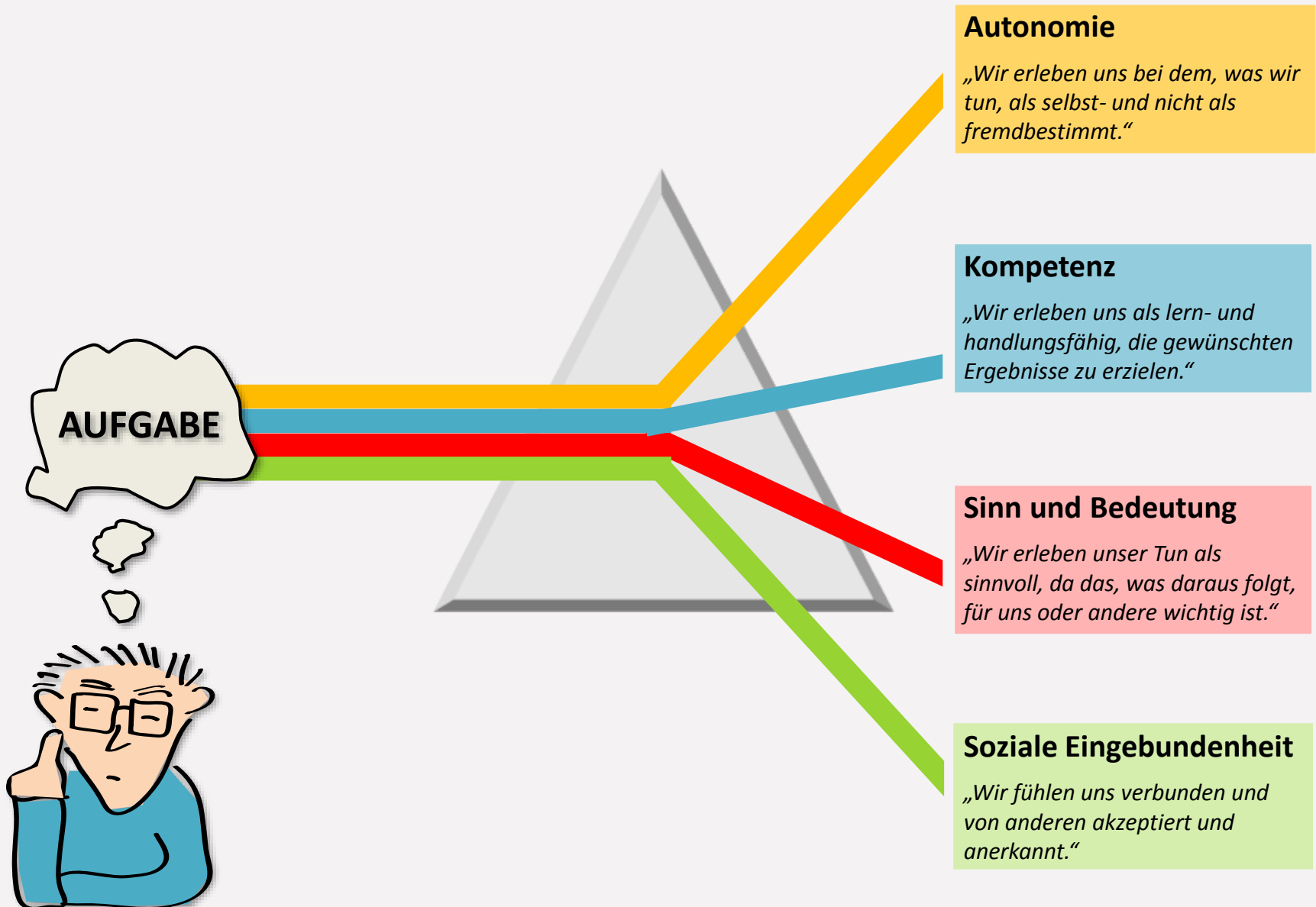
- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstofferrträge.
- **Alle Spieler**, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte davon aus und legen sie ab - auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.

F3

Welche motivationale Wirkung haben die Spiel-Design-Elemente und Kombinationen?



Wie entsteht Motivation?



Soziale Eingebundenheit:

Wir fühlen uns verbunden und von anderen akzeptiert und anerkannt

Autonomieerleben

Wir fühlen uns bei unserer Tätigkeit als selbst- und nicht fremdbestimmt



Bedeutung

Wir betrachten unser Tun als sinnvoll, da wir ein wichtiges Ziel verfolgen

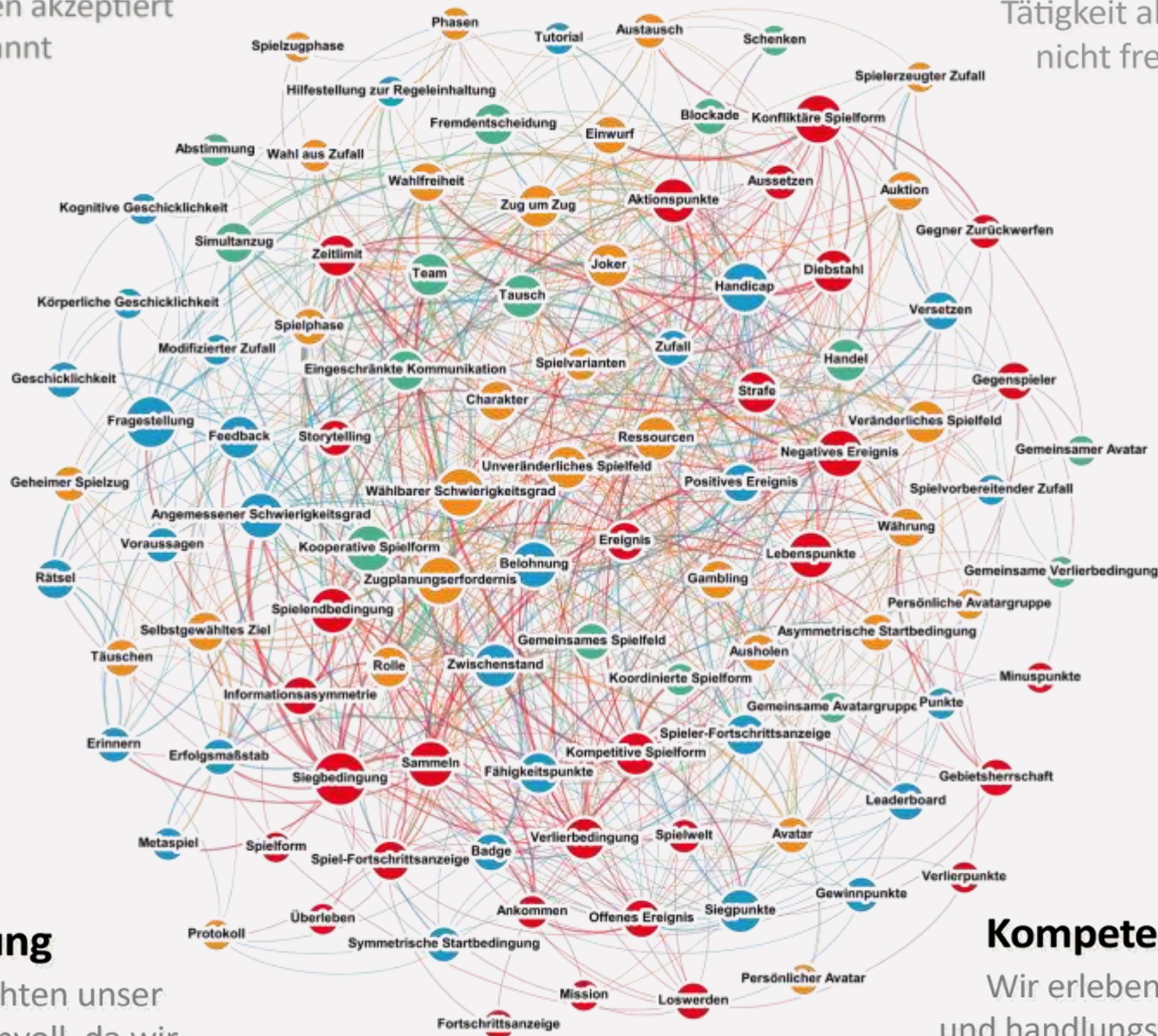
Kompetenzerleben

Wir erleben uns als lern- und handlungsfähig, die gewünschten Ergebnisse zu erzielen

100

Wir fühlen uns verbunden und von anderen akzeptiert und anerkannt

Wir fühlen uns bei unserer Tätigkeit als selbst- und nicht fremdbestimmt



100

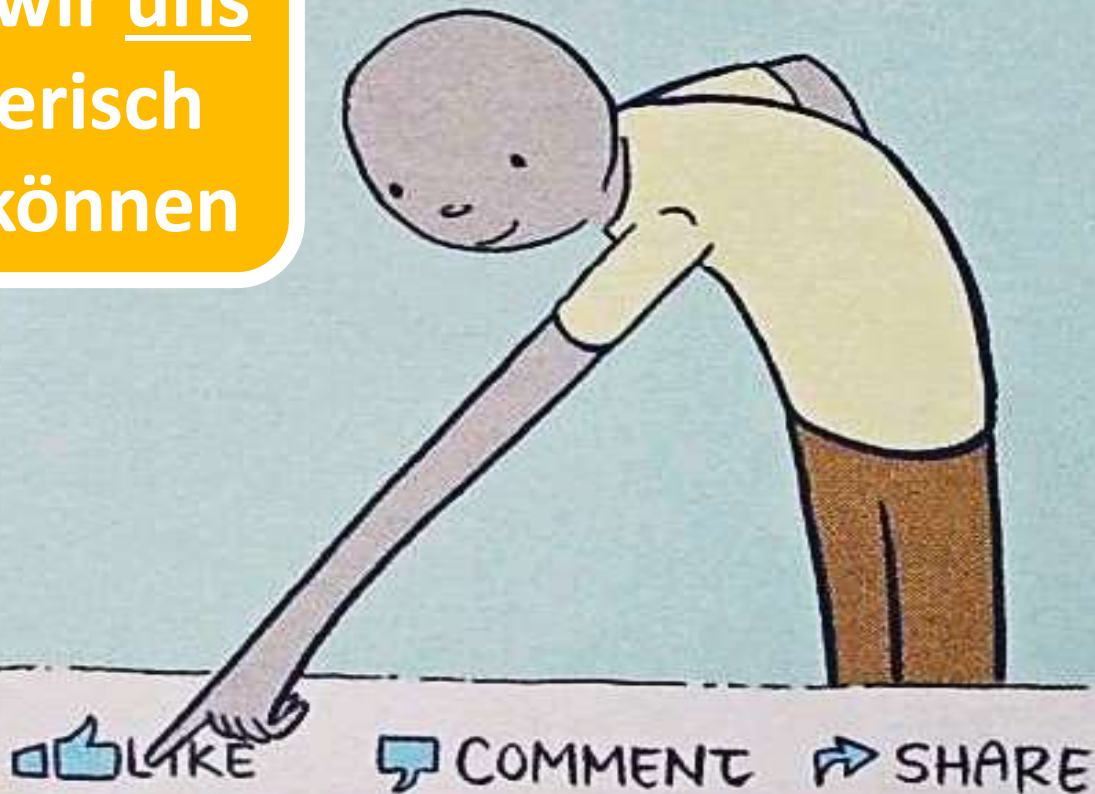
Wir betrachten unser
Tun als sinnvoll, da wir
ein wichtiges Ziel verfolgen

Wir erleben uns als lern- und handlungsfähig, die gewünschten Ergebnisse zu erzielen



CREATE YOUR OWN MERIT ~ Epictetus

Lernen, wie wir uns
selbst spielerisch
motivieren können



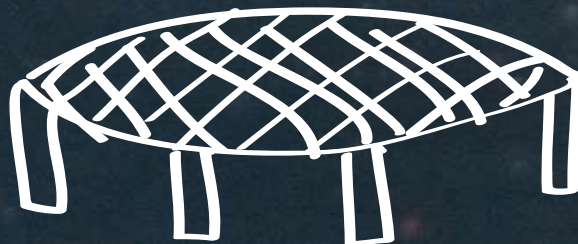


EMPAMOS-Toolbox als Ideentrampolin...

...hilft den eigenen Ideen auf die Sprünge

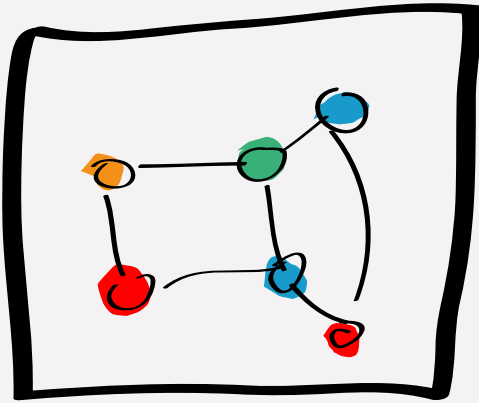


Problem-
stellung

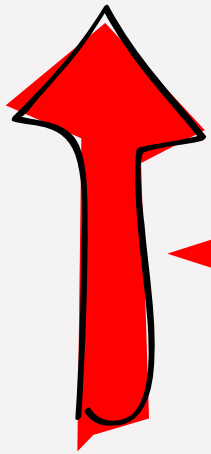
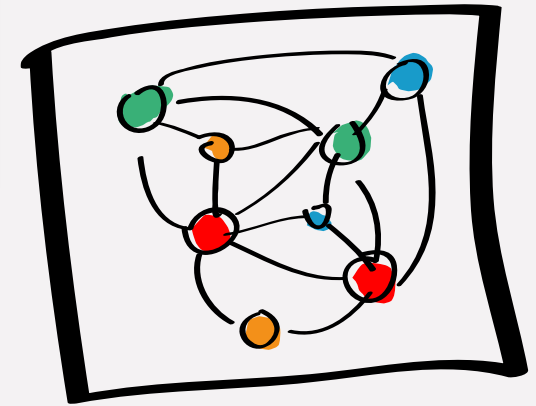


Lösung



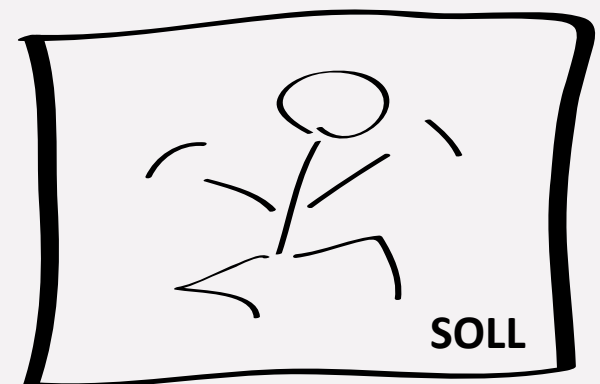
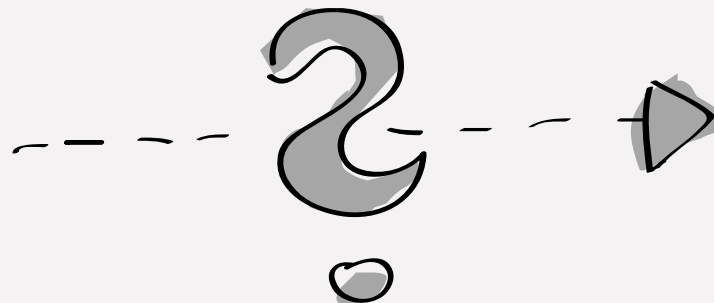
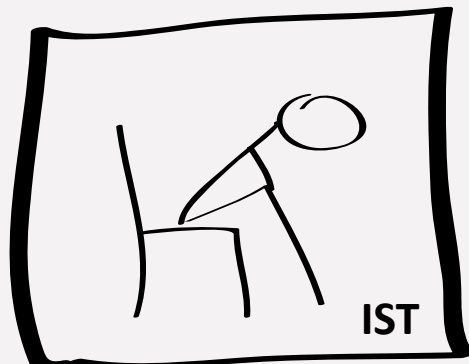
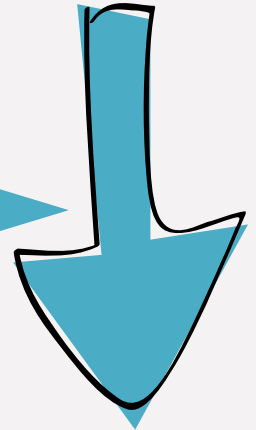


Lösungssuche: Entwicklung des motivationalen Designs mithilfe der *EMPAMOS-Toolbox*



Problemanalyse:
Analyse des „kaputten Spiels“ mithilfe der *EMPAMOS-Toolbox*

Wirkungsanalyse:
Einschätzung der Motivation mithilfe der *EMPAMOS-Toolbox*



EMPAMOS-Ausbildungsprogramm

MODUL 5: FORSCHEN

Neues **WISSEN** schaffen

- Forschungsfragen mitformulieren und Methoden weiterentwickeln
- Exklusiver Zugriff auf Daten und Forschungsergebnisse

GAME CHANGER

...die mitforschen und neue Methoden und Inhalte entwickeln möchten

indiv.

nach Vereinbarung

Kooperationslizenz

Nutzung von Patenten, Algorithmen und Daten

MODUL 4: VERNETZEN

Von **ERFAHRUNGEN** profitieren

- Von den Erfolgen und Erfahrungen anderer Anwender*innen profitieren
- Kollegiale Beratung im Netzwerk

Certified EXPERTS

...die eigene Erfahrung einbringen können

2x / Jahr

Netzwerk-treffen

Community-Lizenz

Zugriff auf Datenbank bewährter Lösungen und Ideen

MODUL 3: WEITERGEBEN

METHODEN *effektiv* vermitteln

- Typische Anwendungsfehler kennen
- Methoden und Inhalte kunden- und kontextspezifisch anpassen

Certified TRAINER

...die ihre Kunden zu zertifizierten Anwender*innen ausbilden

2 Tage

+ regelm. Refresh

Ausbildungslizenz

Selbst Anwender*innen gemäß Modul 1 und Modul 2 ausbilden

MODUL 2: ANWENDEN

KONZEPTE *passgenau* entwickeln

- Kontext und Zielgruppen analysieren
- Spiel-Design-Elemente passgenau zu Motivations-, Verhaltens- und Organisationszielen auswählen
- Methoden für Projektbegleitung und Teamentwicklung anwenden

Certified DESIGNER

...die EMPAMOS beruflich professionell anwenden möchten

4 Tage

verteilt auf mehrere Wochen
+ regelm. Refresh

Anwendungslizenz

Kommerzielle Projekte für Organisationen und eigene Kunden mit KI-Unterstützung begleiten und durchführen

MODUL 1: VERSTEHEN

IDEEN *spielerisch* generieren

- Spiel-Design-Elemente kennen
- Motivation einschätzen
- Kreativmethoden zur spielerischen Ideenfindung kennenlernen
- den Umgang mit der Toolbox üben

Jede*r und alle

...die EMPAMOS kennenlernen und für selbst nutzen möchten

1 Tag

alternativ 2x 4h online

Privatlizenz

EMPAMOS im privaten und nicht-kommerziellen Umfeld nutzen

TEAM

RESSOURCEN



TECHNISCHE HOCHSCHULE NÜRNBERG
GEORG SIMON OHM

ZUFALL

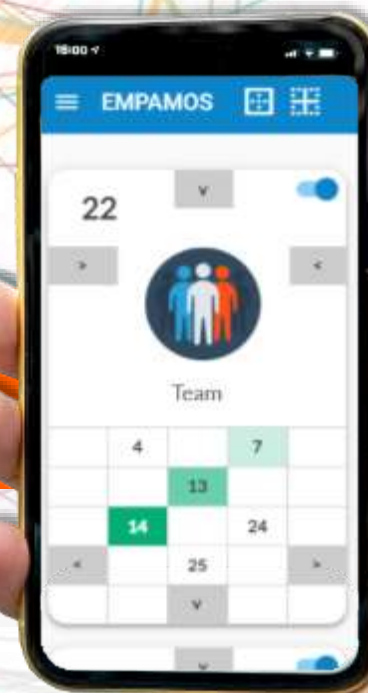
ROLLE

MISSION

EREIGNIS

KOOPERATION

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
HILFT IHRER MENSCHLICHEN
KREATIVITÄT AUF DIE SPRÜNGE



MIT DER **EMPAMOS-TOOLBOX**
ENTWICKELN SIE PASSGENAUE
MOTIVATIONSKONZEPTE FÜR
TEAMS UND ORGANISATIONEN

