

Playful Business

Spielend weiterkommen mit **LEGO® SERIOUS PLAY® & Co.**



Business-Bereich

Management

Personal

Führung

Erfolg & Karriere

Kommunikation

Marketing & Vertrieb

Finanzen

IT & Office

Sofort-Nutzen

Sie erfahren:

- Weshalb Playful Business innovative und nachhaltige Lösungen ermöglicht.
- Was die Unterschiede zwischen «game» und «play» sind.
- In welchen Unternehmensbereichen spielerische Elemente nicht mehr wegzudenken sind.
- Wie LEGO® SERIOUS PLAY® funktioniert.
- Weshalb die Reaktivierung des Spieltriebs oberste Priorität hat.

Sie können:

- Erkennen, wann in welchen Situationen Probleme mit spielerischen Elementen gelöst werden können.
- Denkmodelle mit LEGO® SERIOUS PLAY® erstellen.
- Den LEGO® SERIOUS PLAY®-Prozess anwenden.
- Erkennen, wann mit einer Co-Kreativitäts-Methode das volle Potenzial eines Teams entfaltet werden kann.

Autor

Pascal Ott, Betriebsökonom FH

Gründer/Geschäftsführer & Spieltriebförderer der PROsoludo GmbH. www.prosoludo.rocks



Pascal Ott ist Berater und Betriebsökonom, der sich auf die Bereiche Spieltriebförderung, Co-Kreativität, Themenvernetzung und Unterstützung von Unternehmen beim Umgang mit Komplexität spezialisiert hat. Er liebt es, den Status quo herauszufordern. Mit Neugierde und Leidenschaft. Verspielt, begeisterungsfähig, aktivierend und mitdenkend, aber immer mit Blick für eine zukunftsgerichtete Lösung, die Mehrwert generiert.

Er ist ...

- ein «Spieltriebförderer»
- ein «Serious Player»
- ein «Betriebsökonom»
- ein «mental agiles Multitalent»
- ein «LinkedIn-Enthusiast»
- ein «Premiersucher»
- ein «Spielgestalter von und mit LEGO® SERIOUS PLAY®»
- ein «Seminarleiter von Unternehmensplanspielen»
- ein «Host von Casino-Nights»
- ein «Business-Pokerer»
- ein «Corporate Unruhestifter»
- ein «Sachverhalte-Vereinfacher» und »Themen-Vernetzer«
- ein «Experte für Generalistenwissen»
- ein «neugieriger Wissenscoach und unterstützender Berater für die Themen Finanz- und Rechnungswesen, Unternehmensführung, Prozessmanagement, strategisches Management, Finanzplanung, Kommunikation & BWL»

Kontaktdaten

Pascal Ott
PROsoludo GmbH
Spieltriebförderer & Geschäftsführer
+41 79 658 88 88
pascal.ott@prosoludo.ch
www.prosoludo.ch

Impressum

WEKA Business Dossier

Playful Business – Spielend weiterkommen mit LEGO® SERIOUS PLAY® & Co.

Satz: Tonio Schelker
Korrektorat: Margit Bachfischer M.A., Bobingen, margit.bachfischer@web.de

WEKA Business Media AG
Hermeschlostrasse 77
8048 Zürich
Tel. 044 434 88 34
Fax 044 434 89 99
info@weka.ch
www.weka.ch
www.weka-library.ch

1. Auflage 2021

VLB – Titelaufnahme im Verzeichnis Lieferbarer Bücher:
ISBN: 978-3-297-02252-8

© WEKA Business Media AG, Zürich

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet oder verbreitet werden.

Inhalt

1.	Spielend weiterkommen	4
2.	Playfulness vs. Gamification	6
2.1	Serious Play	6
2.2	Die Macht des Spielens	7
3.	Playful Business als Kernkompetenz	8
4.	Spiele – ein Überblick	12
5.	LEGO® SERIOUS PLAY®	17
5.1	Rund um LEGO® SERIOUS PLAY®	17
5.2	Anwendungsgebiete von LEGO® SERIOUS PLAY®	18
5.3	Weshalb Lego®?	19
5.4	Die sechs Schritte im LEGO® SERIOUS PLAY®-Prozess	20
6.	Exkurs: Business-Poker	23
6.1	Elf Fähigkeiten, die du beim Pokern lernst und die für mehr Erfolg und Spass im Leben sorgen	23
7.	Fazit/Spiel des Lebens	26
	Literaturverzeichnis	27

1. Spielend weiterkommen

Wir wollen Entdecker sein: «In einer Welt, in der Komplexität und Ungewissheit zunehmen, braucht die Wirtschaft von morgen Entdecker mit einem «Playful Mindset». Mit einer Denkweise, die nicht linear auf klare Ziele fokussiert ist, sondern auch neugierig zur Seite blickt, sich ablenken lässt, offen für Neues ist.»

Seien wir Entdecker.

Das Modell des Homo ludens besagt, dass der Mensch seine Fähigkeiten über das Spielen lernt. Mit spielerischer Wissensvermittlung und «innovativen» Problemlösungsansätzen wird der Spieltrieb bei Erwachsenen reaktiviert und damit die Basis für «Playful Business» gelegt.

Selbst-Check



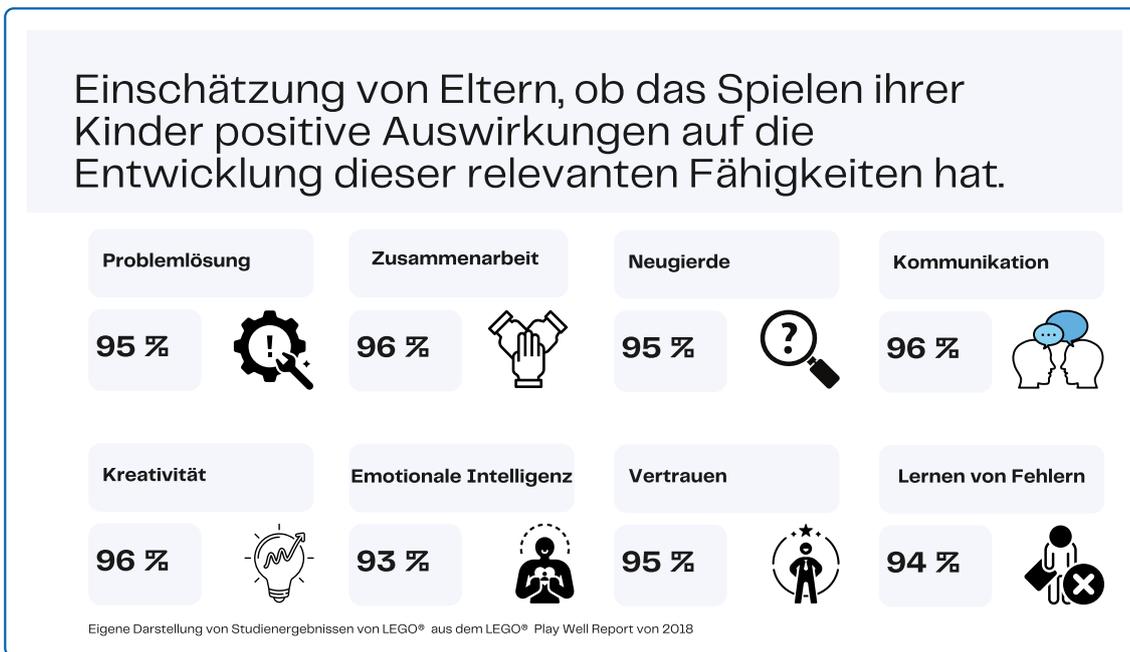
Beim Spielen kann man ...

- Kreativität fördern
- risikofrei ins «Tun» kommen
- blockierte Situationen spielerisch lösen
- das Zusammengehörigkeitsgefühl im Team fördern
- gewohnte Rollen abstreifen
- je nach Spiel bestimmte Fähigkeiten trainieren
- mehr über eigene Stärken und Schwächen lernen
- Experimente durchführen

Es scheint, als würden in Krisenzeiten spielerische Elemente, Spieltrieb und Kreativität wieder vermehrt im Zentrum stehen. Es vergeht kein Tag, an dem wir nicht mit Rätseln, Challenges oder anderen spielerischen Elementen herausgefordert werden. Das macht Spass. Die Wirksamkeit von spielerischen Elementen wird immer mehr erkannt, denn Spielen ist unter anderem wichtig, weil ...

- Spielen fördert das Lernen
- Spielen sorgt für Spass und Freude
- Spielen macht glücklich
- Spielen fördert die Potenzialentfaltung
- Spielen lehrt den Umgang mit Emotionen
- Spielen fördert die Resilienz
- Spielräume sind Möglichkeitsräume

Bei einer Umfrage der Firma LEGO® im Jahr 2018 bei Eltern kamen auf die Frage: «Welche relevanten Fähigkeiten entwickeln die Kinder beim Spielen?» die folgenden Antworten zustande:



Genau dieselben Auswirkungen haben spielerische Elemente auf die Entwicklung von Fähigkeiten bei Erwachsenen!

2. Playfulness vs. Gamification

2.1 Serious Play

Co-kreativ spielend weiterkommen erobert aktuell die (Business-)Welt. Ist das nicht wunderbar? Denn Spielen ist lebenswichtig – vor allem in einer komplexen Umgebung. Wer selber Kinder hat oder sich an seine Kindheit erinnert, der stellt fest, dass wir alles Elementare über das Spielen gelernt haben. Diesen – während der Schulzeit und der Ausbildung – meistens erfolgreich abtrainierten Spieltrieb wieder an die Oberfläche zu bringen, das ist das Ziel von «Playful Business».

Denn eines ist klar: «Wer spielt, gewinnt.»

Und doch stellen sich Fragen:

- Welche (Spiel-)Kompetenzen sind für die Zukunft einer vernetzten Wirtschaft notwendig oder hilfreich?
- Wie kann ein auf die zukünftigen Bedürfnisse ausgerichtetes Spielverständnis für unsere Netzwerkgesellschaft aussehen?

Grund für den aktuellen Boom ist auch die Tatsache, dass die Mitarbeitermotivation in den Firmen seit einigen Jahren immer weiter sinkt, vergleiche dazu auch den «Gallup Engagement Index» aus der gleichnamigen Studie. Mittels «Gamification» soll diesem Trend entgegengewirkt werden.

So definiert das Zukunftsinstitut in seiner Trendstudie zu «Playful Business» den Begriff Gamification folgendermassen:

«Gamification bezeichnet die Anwendung spieltypischer Elemente (etwa Punkte, Auszeichnungen, Fortschrittsbalken, Ranglisten, Quests) in spielfremden Kontexten. Ziel ist eine Erhöhung der Motivation für Aufgaben, die als wenig herausfordernd, monoton oder zu komplex empfunden werden.»

Wichtig



In der deutschen Sprache kennen wir nur den Begriff Spiel, während im Englischen zwischen «game» und «play» unterschieden wird:

- «Game» beschreibt hauptsächlich das Spiel, die Sportart, dessen Regeln, die notwendigen Fähigkeiten, die Strukturiertheit des Spiels.
- «Play» beschreibt das Spielen des Spiels, das Sichbeteiligen, das Sichmessen.

Daraus leitet sich ab, dass «Gamification» nicht mit «Playfulness» zu verwechseln ist.

2.2 Die Macht des Spielens

Viele «Gamification-Elemente» zielen darauf ab, eine sofortige Belohnung zu erreichen. Wenn ein Verhalten des Menschen – ob Lohn, Bonus oder anderes – aber allein durch die Belohnung ausgelöst wird, ist klar, dass das entsprechende Verhalten bei einem Wegfall der Belohnung unmittelbar wieder verloren geht. Um dieses gewünschte Verhalten aufrechtzuerhalten, braucht es für jede einzelne Handlung eine erneute Belohnung. Gleichzeitig stumpfen die Menschen gegenüber dieser Art von Belohnung aber ab, was bedeutet, es braucht immer mehr davon, um das gleiche Verhalten auszulösen.

Wenn es uns jedoch gelingt, den Menschen sinnstiftende Tätigkeiten – einen «Purpose» – zu geben, dann geben wir der Person eine intrinsische Motivation, das Verhalten selbstbestimmt, eigeninitiativ wiederholt und nachhaltig auszuführen. Die Bedürfnisbefriedigung des Menschen nach Sinn, nach Kompetenzen, nach Selbstbestimmung und nach Zugehörigkeit/Verbundenheit ist hilfreich bei der wirksamen Etablierung intrinsischer Belohnungen.

Wichtig



Die Reise wird zum Ziel und nicht die (monetäre) Belohnung.

Um die Überleitung vom «Game» zum «Play» zu schaffen, braucht es vor allem zwei Kernelemente:

- persönliches Wachstum
- «Flow»

Persönliches Wachstum bedeutet, dass die intrinsische Motivation dann am grössten ist, wenn sich Menschen ihre eigenen Ziele setzen und ihr Tun anschliessend darauf ausrichten können. Spiele können dabei einen Beitrag leisten, diese Selbstentwicklung zu fördern, dabei zu unterstützen, die beste Version seiner Selbst zu werden und für die eigene Potenzialentfaltung zu sorgen. Das geschieht durch das Ausprobieren, das Tun und das Lernen daraus. Das gelingt allerdings nur, wenn sich die Menschen sicher fühlen, nur dann trauen sie sich, sich im Spiel zu öffnen, wirklich zu spielen.

Der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi hat den Spielmodus im Gehirn als «Flow» bezeichnet. Das Zukunftsinstitut hat diesen Zustand folgendermassen beschrieben: «Ein hochintensiver und -konzentrierter mentaler Zustand des Glücksgefühls, der beim gänzlichen Aufgehen in einer Beschäftigung entsteht – sei es im Schreibfluss, bei einer Ski-Abfahrt oder beim Basteln. «Flow» ist der Grundmodus des Lernens und hilft uns, Unbekanntes in Bekanntes zu verwandeln. Diese hochgradig fokussierte Aufmerksamkeit und «Selbstvergessenheit» macht Menschen entspannt, kreativ, immun gegen Ablenkungen und offen für Neues – all das, was auch verbunden ist mit dem kindlichen Eintauchen in spielerische Parallelwelten.»