

Playful Business

WER SPIELT, GEWINNT!

INHALT



Playful
Machine

20 EXKURS I
PLAYFUL MIND

10 GAMIFICATION

13 PLAYFULNESS

15 PLAYFUL GAMIFICATION

18 (RE)PLAY THE SYSTEM!



107 LITERATURVERZEICHNIS
111 BILDQUELLEN

Playful
Culture

94 DAS SPIEL MIT DEN MASCHINEN

102 DAS NÄCHSTE SPIEL DES LEBENS

Playful Society

27 „A GAME WITHOUT AN OVERALL AIM“

28 KOMPLEXE KOMMUNIKATION

28 PLAYFUL ECONOMY

31 PLAYFUL CULTURE

EXKURS II

34 AUSWEITUNG DER SPIELZONE

44 ORGANIZATION

MODELL

48 OCTALYSIS

52 LEADERSHIP

56 COLLABORATION

EXKURS III

60 PSYCHOLOGICAL SAFETY

62 INNOVATION

70 LEARNING

74 RECRUITING

80 MARKETING

EXKURS IV

86 GANZHEITLICHES GAME DESIGN