

Das Qi der Kinder

SpielWERT®

SpielWERT® Unternehmensberatung · Dr. Paul Sacher-Toporek, MBA

1090 Wien Marktgasse 14 Tel. +43 (0)1 310 49 05 Fax +43 (0)1 310 18 63 office@spielwert.at www.spielwert.at

Gamification

Storytelling

Dr. Paul Sacher-Toporek, MBA

Spielraumexperte

Gamification

Storytelling

Dr. Paul Sacher-Toporek, MBA

Spielraumexperte

Gamification

Gamification

Den menschlichen Spieltrieb für Know-how-Transfer,
Mitarbeitermotivation und Kommunikation nutzen.

Gamification

Den menschlichen **Spieltrieb** für Know-how-Transfer, Mitarbeitermotivation und Kommunikation nutzen.

Gamification

Den menschlichen **Spieltrieb** für Know-how-Transfer, Mitarbeitermotivation und Kommunikation nutzen.

„Die Anwendung spieltypischer Elemente, in einem spielfremden Kontext.“

Gamification

Game

ification

Game ification

„Spielifizierung“

Game ification

„Spielifizierung“

Game

Spiel

Game

Spiel

Play

Match

Deck

Set

Act

Sport

Game

Lash

Clearance

Tie

Spiel

Fixture

Tail

Play

Ballance

Game

Spiel

Play

	Spiel (Play)	Spiel (Game)	<i>Serious Game</i>	<i>Simulation</i>	Gamification	Enterprise Gamification
Spontan	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielregeln	Nein	Ja	Ja	Spontan	Ja	Ja
Spielziele	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Strukturiert	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Ergebnis in der realen Welt	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja	Ja
Systemintegration	Nein	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja	Ja

<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>

	Spiel (Play)	Spiel (Game)	<i>Serious Game</i>	<i>Simulation</i>	Gamification	Enterprise Gamification
Spontan	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielregeln	Nein	Ja	Ja	Spontan	Ja	Ja
Spielziele	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Strukturiert	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Ergebnis in der realen Welt	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja	Ja
Systemintegration	Nein	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja	Ja

<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>

	Spiel (Play)	Spiel (Game)	<i>Serious Game</i>	<i>Simulation</i>	Gamification	Enterprise Gamification
Spontan	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielregeln	Nein	Ja	Ja	Spontan	Ja	Ja
Spielziele	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Strukturiert	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Ergebnis in der realen Welt	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja	Ja
Systemintegration	Nein	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja	Ja

<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>

	Spiel (Play)	Spiel (Game)	<i>Serious Game</i>	<i>Simulation</i>	Gamification	Enterprise Gamification
Spontan	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielregeln	Nein	Ja	Ja	Spontan	Ja	Ja
Spielziele	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Strukturiert	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Ergebnis in der realen Welt	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja	Ja
Systemintegration	Nein	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja	Ja

<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>

	Spiel (Play)	Spiel (Game)	<i>Serious Game</i>	<i>Simulation</i>	Gamification	Enterprise Gamification
Spontan	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielregeln	Nein	Ja	Ja	Spontan	Ja	Ja
Spielziele	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Strukturiert	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Ergebnis in der realen Welt	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja	Ja
Systemintegration	Nein	Nein	Nein	Ja/Nein	Ja	Ja

Intrinsische Motivation

<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>





**Was bedeutet
Spielen?**



„Atome spalten ist ein Kinderspiel,



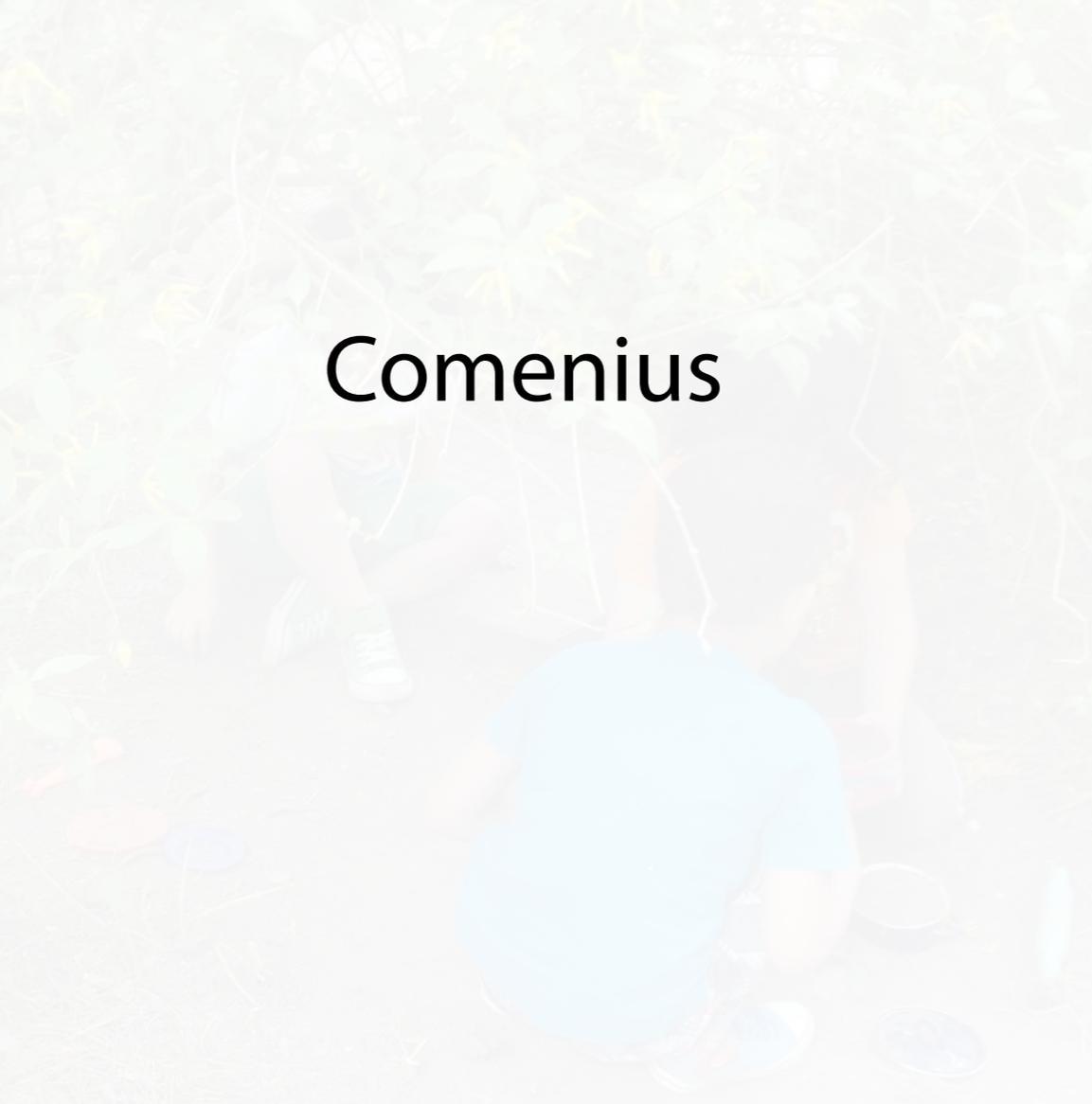
„Atome spalten ist ein Kinderspiel,
verglichen mit einem Kinderspiel“



„Atome spalten ist ein Kinderspiel,
verglichen mit einem Kinderspiel“

Albert Einstein

Comenius



Schiller

Comenius

Freud

Buytendijk

Kant

Schiller

Comenius

Callois

Fröbel

Nietzsche

Groos

Huizinga

Montessori

Otto

Freud

Buytendijk

Kant

Comenius

Schiller

Callois

Scheuerl

Nietzsche

Fröbel

Montessori

Groos

Huizinga

Otto



Scheuerl



Scheuerl

Conditio-sine-qua-non des Spiels



Scheuerl

Conditio-sine-qua-non des Spiels

Die Wesensmomente des Spielens

Freiheit

Innere Unendlichkeit

Scheinhaftigkeit

Ambivalenz

Geschlossenheit

Gegenwärtigkeit

Freiheit

Freiheit

Innere Unendlichkeit

Vielfalt

Scheinhaftigkeit

Genuss

Ambivalenz

Spannung

Geschlossenheit

Sicherheit

Gegenwärtigkeit

Präsenz

Freiheit

Freiheit

ich darf frei entscheiden

Innere Unendlichkeit

Vielfalt

es soll ewig weitergehen

Scheinhaftigkeit

Genuss

es macht mir Freude

Ambivalenz

Spannung

es ist interessant

Geschlossenheit

Sicherheit

ich fühle mich sicher

Gegenwärtigkeit

Präsenz

ich bin voll konzentriert
und wach





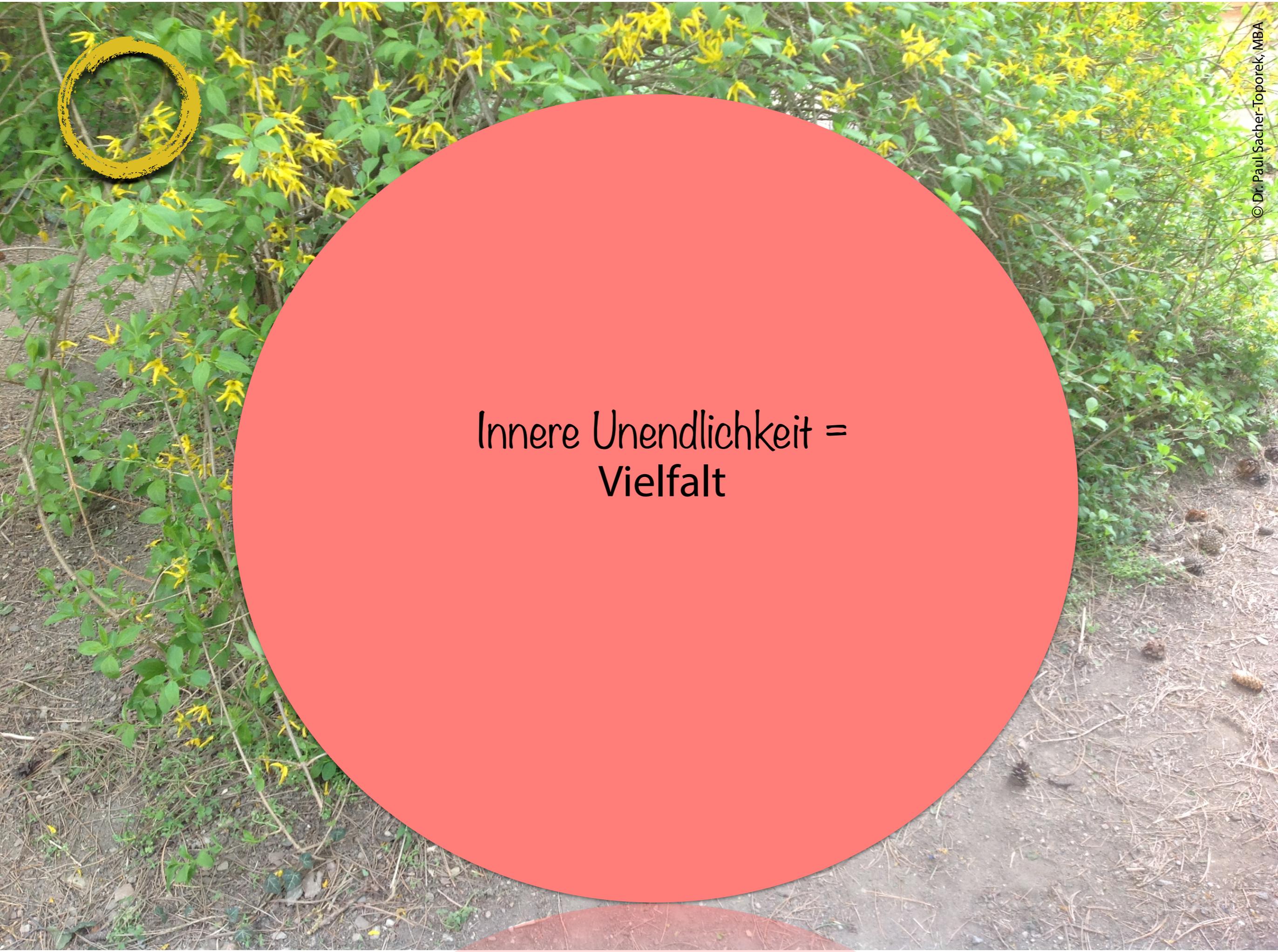
Geschlossenheit =
Sicherheit











Innere Unendlichkeit =
Vielfalt











Freiheit =
Freiheit









Ambivalenz =
Spannung









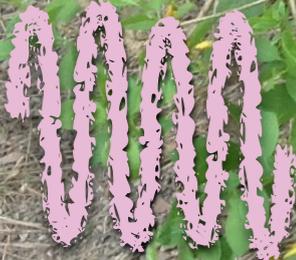


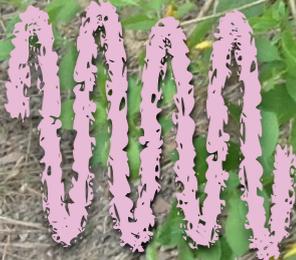


Gegenwärtigkeit =
Präsenz













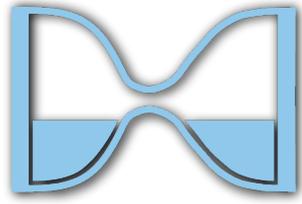
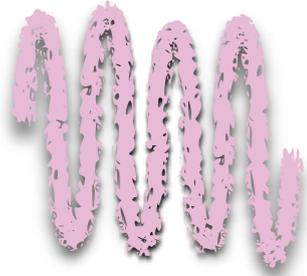
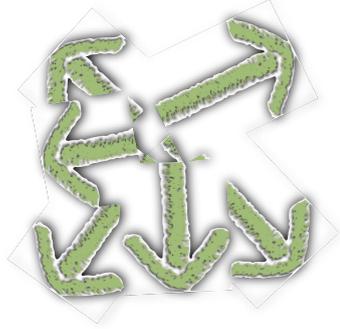


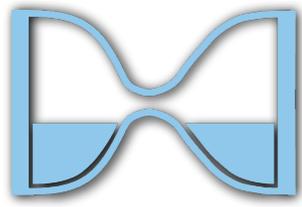
Scheinhaftigkeit=
Genuss

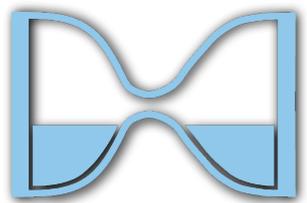
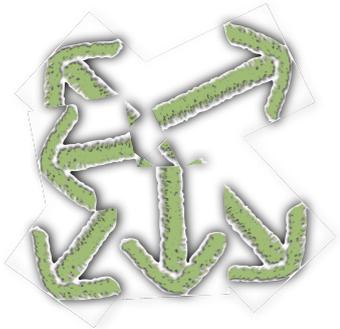
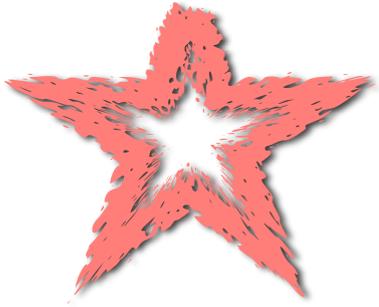






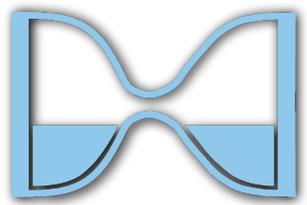
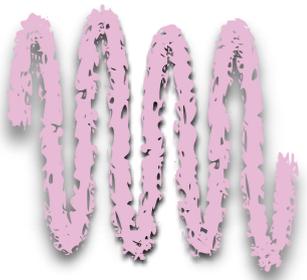
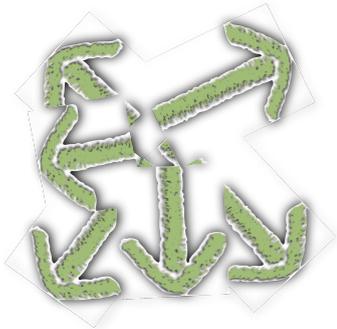
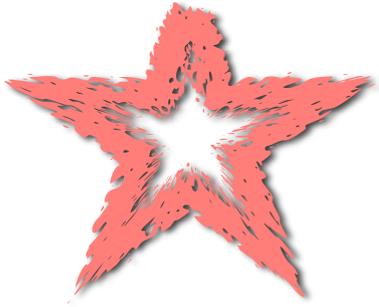






Spielen?

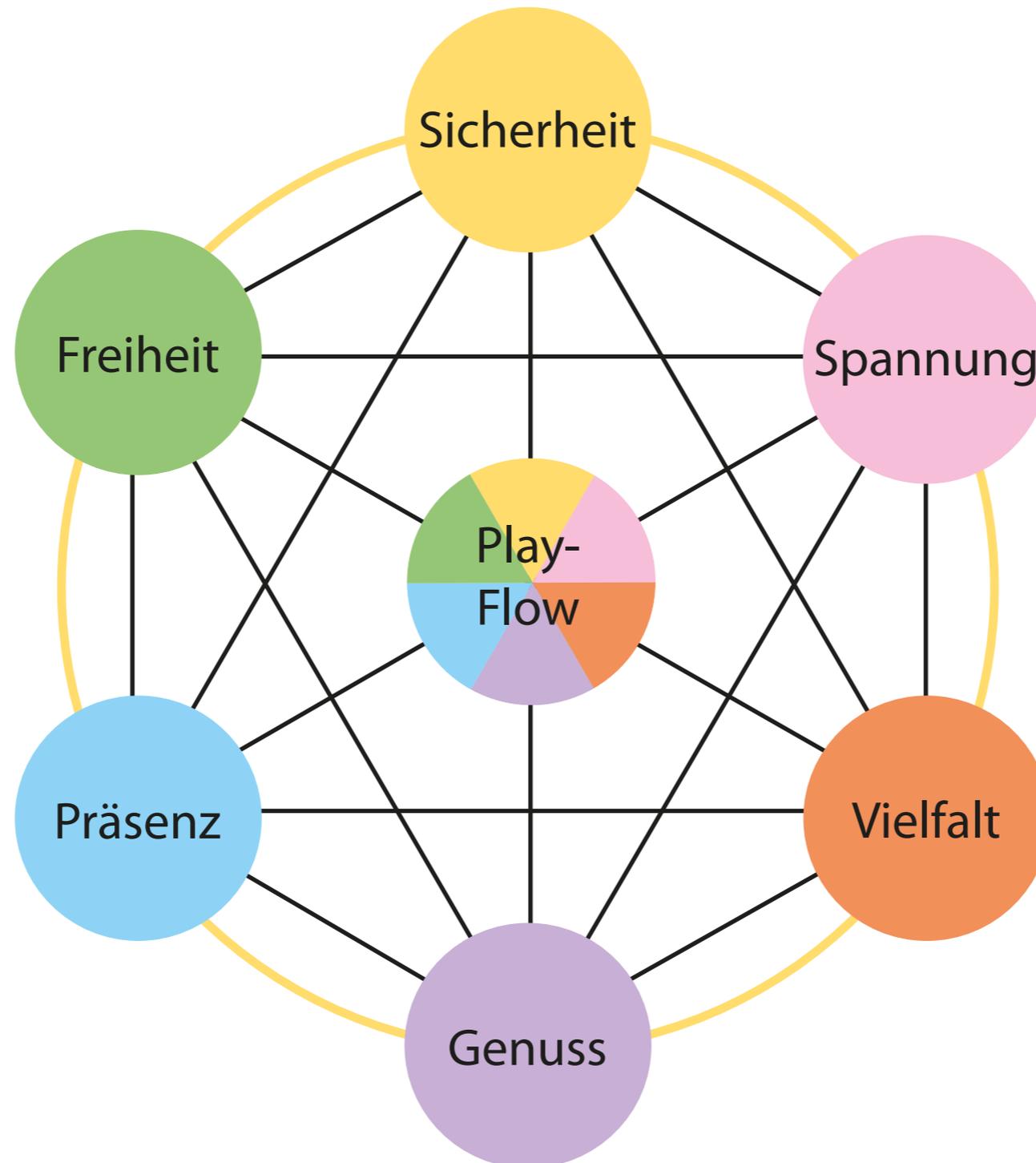




Flow !



Rad der intrinsischen Motivation



Gamification?

Gamification?

Playification!

Gamification?

Playification!

Vielen Dank!

Dr. Paul Sacher-Toporek, MBA

Spielraumexperte

Abresch, Jürgen (1980): **Konkurrenz im Spiel: Spiele ohne Konkurrenz, Pohlheim Dorf Güll: Mondschein Verlag, 1980**

Almy, Millie (1973): **Das freie Spiel als Weg der geistigen Entwicklung, in: Flitner, Andreas (Hrsg.) (1973): Das Kinderspiel, 4. Auflage, S. 205-221, München: R. Piper & Co., 1978**

Baer, Ulrich (1995): **Spielpraxis: Einführung in die Spielpädagogik, 2. Auflage, Hannover: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH, 1996**

Bauer-Jelinek, Christine (2007): **Die geheimen Spielregeln der Macht und die Illusion der Gutmenschen, Salzburg: Ecowin Verlag GmbH, 2007**

Beil, Benjamin (2013): **Game Studies: Eine Einführung, Berlin: Lit-Verlag Dr. W. Hopf, 2013**

Berne, Eric, (1967): **Spiele der Erwachsenen: Psychologie der menschlichen Beziehung, Ausgabe 264. bis 276. Tausend, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1988**

Bohlken, Eike/Thies, Christian (Hrsg.) (2009): **Handbuch Anthropologie: Der Mensch zwischen Natur, Kultur und Technik, Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler, 2009**

Bolz, Norbert (2014): **Wer nicht spielt, ist krank: Warum Fußball, Glücksspiel und Social Games lebenswichtig für uns sind. 1. Auflage, München: Redline Verlag, 2014**

Bonhoeffer, Tobias/Gruss, Peter (Hrsg.) (2011): **Zukunft Gehirn: Neue Erkenntnisse, neue Herausforderungen: Ein Report der Max Planck-Gesellschaft, München: C.H. Beck Verlag, 2011**

Boos, Frank/Mitterer, Gerald (2014): **Einführung in das systemische Management, Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag: Heidelberg, 2014**

Böhm, Winfried (Hrsg.) (2002): **Pädagogik – wozu und für wen?, Stuttgart: Klett Cotta, 2002**

Caillois, Roger (1958): **Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch, Langen-Müller Paperbacks, München/Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag GmbH, 1958**

Csikszentmihalyi, Mihaly (1992): **Flow: Das Geheimnis des Glücks, 15. Auflage, Stuttgart: Klett-Cotta, 2010**

Flitner, Andreas (1972): **Spielen Lernen: Praxis und Deutung des Kinderspiels, 8. Auflage, München: R. Piper & Co., 1986**

Flitner, Andreas (Hrsg.) (1973): **Das Kinderspiel**, 4. Auflage, München: **R. Piper & Co., 1978**

Forsch, Dieter-Bernd (1979): **Spielplätze – Spielangebot ohne Nachfrage?** in: Kluge, Norbert (Hrsg.) (1979): **Spielpädagogik: Neuere Beiträge zur Spielforschung und Spielerziehung**, Klinkhardts - Pädagogische Quellentexte, Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 1980

Frankl, Viktor E. (1972): **Der Wille zum Sinn: Ausgewählte Vorträge über Logotherapie**, 6. Auflage, Zürich: Piper Verlag, 1991

Hauser, Bernhard (2013) **Spielen: Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten**, Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart, 2013

Heckhausen, Heinz (1973): **Entwurf einer Psychologie des Spielens**, in: Flitner, Andreas (Hrsg.) (1973): **Das Kinderspiel**, 4. Auflage, München: **R. Piper & Co., 1978**

Heckhausen, Heinz (Hrsg.) (1980): **Motivation und Handeln**, 3. Auflage, **Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2006**

Heimlich, Ulrich (2014): **Einführung in die Spielpädagogik**, 3. Auflage, utb-Band-Nr.: 4199, Regensburg: Verlag Klinkhardt, 2015

Huizinga, Johan (1938): **Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel**, **23. Auflage**, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2013

Jost, Peter-J. (Hrsg.) (2001): **Die Spieltheorie in der Betriebswirtschaftslehre**, **Stuttgart: Schäffer-Poeschel Verlag, 2001**

Kant, Immanuel (1781): **Kritik der reinen Vernunft**, e-book, **iBooks store-Apple, 2014**

Kalat, James W. (Hrsg.) (1981) **Biological psychology**

Kluge, Norbert (Hrsg.) (1979): **Spielpädagogik: Neuere Beiträge zur Spielforschung und Spielerziehung**, Klinkhardts – Pädagogische Quellentexte, Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 1980

Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.) (1983): **Handbuch der Spielpädagogik, Band 1 bis 4, Pädagogische, psychologische und vergleichende Aspekte**, **Düsseldorf: Schwann, 1983**

Lempp, Reinhart (2003): **Das Kind im Menschen: Über Nebenrealitäten und Regression – oder: Warum wir nie erwachsen werden**, **Stuttgart: Klett-Cotta, 2003**

Meuter, Norbert (2009): **Spielen**, in Bohlken, Eike/Thies, Christian (Hrsg.), **Handbuch Anthropologie: Der Mensch zwischen Natur, Kultur und Technik**, Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler, 2009

Mieskes, Hans (1979): **Warum „Spielmittel“?: Zur Einführung, Begründung und Berechtigung der Bezeichnung** in: Kluge, Norbert (Hrsg.) (1979): **Spielpädagogik: Neuere Beiträge zur Spielforschung und Spielerziehung**, Klinkhardts – Pädagogische Quellentexte, Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 1980

Montada, Leo (2002): **Fragen, Konzepte, Perspektiven: Gegenstand und Aufgaben der Entwicklungspsychologie**, in Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.), **Entwicklungspsychologie, 5. vollständig überarbeitete Auflage**, Weinheim, Basel, Berlin: Beltz Verlag, 2002

Nachtigall, Werner (2008): **Bionik: Lernen von der Natur**, München: C. H. Beck-Wissen, 2008

Niermann, Monika (1983/1983,): **Freies und gebundenes Spiel in Kindergarten und Familie** in: Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.) (1983): **Handbuch der Spielpädagogik, Band 2, Pädagogische, psychologische und vergleichende Aspekte**, Düsseldorf: Schwann, 1983

Rapoport, Anatol/Orwant C. (1964): **Experimentelle Spiele: eine Übersicht – Nachgedruckter Auszug aus dem Artikel „Experimental Games; A Review“** in: **Behavioral Science**, Band 7, Januar 1962 in Shubik, Martin (Hrsg) (1964): **Spieltheorie und Sozialwissenschaften**, Hamburg: S. Fischer Verlag GmbH, 1965

Rheinberg, Falco (2006): **Intrinsische Motivation und Flow-Erleben**, in Heckhausen, Heinz (Hrsg.) (1980): **Motivation und Handeln**, 3. Auflage, Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2006

Schenk-Danzinger, Lotte (1988): **Entwicklungspsychologie, 23. Auflage**, Wien: ÖBV Pädagogischer Verlag, 1995

Scheuerl, Hans (1954): **Das Spiel: Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen**, 9. Auflage, Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 1973

- Scheuerl, Hans (1983): **Die pädagogisch-anthropologische Dimension des Spiels**, in Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.), **Handbuch der Spielpädagogik, Band 1, Düsseldorf: Schwann, 1983**
- Schmack, Ernst (1983): **Spielendes Lernen – Lernendes Spielen** in Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.), **Handbuch der Spielpädagogik, Band 1, Düsseldorf: Schwann, 1983**
- Schnell, Hermann (Hrsg.) (1976): **Pädagogik der Gegenwart, Band 211, Wien/München: Jugend und Volk, 1976**
- Schultz, Wolfram (2011): **Wie sich Neuronen entscheiden**, in Bonhoeffer, Tobias/Gruss, Peter (Hrsg.), **Zukunft Gehirn: Neue Erkenntnisse, neue Herausforderungen: Ein Report der Max Planck-Gesellschaft, München: C. H. Beck Verlag, 2011**
- Strauch, Günter (1976): **Pädagogik – Erziehung – Psychoanalyse**, in Schnell, Hermann (Hrsg.) (1976): **Pädagogik der Gegenwart, Band 211, Wien/München: Jugend und Volk, 1976**
- Werbach, Kevin/Hunter, Dan (2012): **How Game Thinking can revolutionize your Business: For the Win**, Philadelphia: University of Philadelphia, **Wharton Digital Press, 2012**
- Winnicott, Donald Woods (1973): **Vom Spiel zur Kreativität**, Deutsche Ausgabe, 13. Auflage, Stuttgart: Klett-Cotta, 2012

Paul Sacher-Toporek

Die Spielwertformel

Quantifizierung des Nichtmessbaren
in Pädagogik und Management

Neuerscheinung im Sommer 2016!
Subskription ab jetzt möglich unter
spielwertformel@spielwert.at

edition SpielArt



Was wäre, wenn ...

... es eine Formel gäbe, mit welcher ...

... das Nichtmessbare messbar wäre?

Das **Spiel** beschäftigt und fasziniert uns seit Generationen.

In seiner phänomenologischen Urform folgt es stets bestimmten Regeln. Der Spielforscher Hans Scheuerl nennt dies die „Conditio sine qua non“ des Spiels.

Diese „Conditio“ zieht sich unsichtbar, jedoch wie ein roter Faden, durch unser gesamtes Leben. Ob Neurologie, Soziologie, Pädagogik, Biologie, Management – überall wirken im Verborgenen die selben **Regeln des Spiels**. Es sind jene Regeln, die oft das „Nichtmessbare“ in Beruf und Alltag bestimmen.

Zu dieser Erkenntnis kommt der Spielpädagoge und Wirtschaftswissenschaftler Paul Sacher-Toporek nach über fünfzehn Jahren interdisziplinärer Forschung. Mit wissenschaftlicher Präzision zeigt er die Zusammenhänge auf. Daraus entwickelt er die **universell einsetzbare Spielwertformel**, anhand welcher das Nichtmessbare quantifizierbar wird.

Das Qi der Kinder

SpielWERT®

SpielWERT® Unternehmensberatung · Dr. Paul Sacher-Toporek, MBA

1090 Wien Marktgasse 14 Tel. +43 (0)1 310 49 05 Fax +43 (0)1 310 18 63 office@spielwert.at www.spielwert.at