

}essentials{

Lutz Anderie

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0

Transformation und Disruption
verstehen und erfolgreich managen



Springer Gabler

essentials

essentials liefern aktuelles Wissen in konzentrierter Form. Die Essenz dessen, worauf es als „State-of-the-Art“ in der gegenwärtigen Fachdiskussion oder in der Praxis ankommt. *essentials* informieren schnell, unkompliziert und verständlich

- als Einführung in ein aktuelles Thema aus Ihrem Fachgebiet
- als Einstieg in ein für Sie noch unbekanntes Themenfeld
- als Einblick, um zum Thema mitreden zu können

Die Bücher in elektronischer und gedruckter Form bringen das Expertenwissen von Springer-Fachautoren kompakt zur Darstellung. Sie sind besonders für die Nutzung als eBook auf Tablet-PCs, eBook-Readern und Smartphones geeignet. *essentials*: Wissensbausteine aus den Wirtschafts-, Sozial- und Geisteswissenschaften, aus Technik und Naturwissenschaften sowie aus Medizin, Psychologie und Gesundheitsberufen. Von renommierten Autoren aller Springer-Verlagsmarken.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/13088>

Lutz Anderie

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0

Transformation und Disruption
verstehen und erfolgreich managen

 Springer Gabler

Lutz Anderie
Liederbach, Deutschland

ISSN 2197-6708
essentials

ISSN 2197-6716 (electronic)

ISBN 978-3-658-19864-0

ISBN 978-3-658-19865-7 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-19865-7>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Gabler

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2018

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Gabler ist Teil von Springer Nature

Die eingetragene Gesellschaft ist Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Was Sie in diesem *essential* finden können

- Dreiklang der Innovationen: Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0
- Management, Unternehmensführung und Leadership bei Digitalisierungsprozessen
- Gamifizierung aus der betriebswirtschaftlichen Perspektive
- Aktuelle Entwicklung von Virtual-, Augmented- und Mixed Reality
- Disruption und Transformation von Branchen
- Exemplarische Darstellung Gesundheitswesen und Kfz-Industrie
- Wertschöpfung und Zukunftstechnologie für Kultur- und Wirtschaftsgüter
- Künstliche Intelligenz, Artificial Empathy und Mind Cloning
- Games-Know-how im Development Studio Ubisoft Montreal in Kanada

Vorwort

Es gab zahlreiche Überlegungen dahin gehend, welche Inhalte Bestandteile von ‚Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0‘ sein sollten – und welche nicht. Die ‚Essentials‘ drei komplexer Themenfelder auf wenigen Seiten darzustellen ist nur durch eine konsequente Fokussierung möglich. Deshalb wurde die Entscheidung getroffen, die drei Themenfelder, die in Wechselwirkung zueinander stehen, aufzuzeigen und dann anhand einzelner Branchen darzulegen. Während der Recherche, des Schreibens und des ‚Testlaufs von Themen‘ bei Konferenzen und Vorträgen zeigte sich ganz klar, dass diese Vorgehensweise im Interesse des Lesers ist. Deshalb werden die Kausalzusammenhänge im Hinblick auf Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0 aufgezeigt und exemplarisch durch Branchenbezug belegt. Die Kfz-Industrie wurde unter dem Eindruck des Abgasskandals möglicherweise in einem ‚zu negativen Licht‘ dargestellt – sie ist und bleibt entscheidend für die weitere Entwicklung aller drei Themenfelder. Weitgehend reduziert wurde der Retail-Bereich; angesichts von Amazons Markteintritt in die Food Distribution und der Dynamik der Marktentwicklung wäre jede Analyse bei der Veröffentlichung obsolet gewesen. Das Gesundheitswesen erfährt eine besondere Bedeutung, da für den Leser ein ‚hohes emotionales Involvement‘ besteht – auch ohne Medizinstudium ist es möglich nachzuvollziehen, wie sich chirurgische Krebsbehandlungen durch Mixed Reality weiterentwickeln. Natürlich sind Themen wie das ‚Mindcloning‘ auf den ersten Blick sehr visionär, bei genauerer Betrachtung jedoch gar nicht so abwegig – und ebenfalls für den Leser nachvollziehbar.

‚Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0‘ sollte ursprünglich als ‚Kapitel Nr. 9‘ in der aktualisierten und erweiterten Auflage zu ‚Games Industry Management: Gründung, Strategie und Leadership‘, dem ersten Fachbuch über die Games-Branche aus betriebswirtschaftlicher Perspektive, erscheinen. Deshalb finden sich im Internet immer noch entsprechende Hinweise darauf – etwaige