

**W**ir leben in Zeiten mit großen und disruptiven Veränderungen. Was in der Industrie 4.0 mit der Industrie passiert, wird inzwischen breit diskutiert. Weitaus weniger bekannt ist jedoch, was Digitalisierung, Autonomie und Vernetzung von Anlagen für das Management und die Qualifizierung von Mitarbeitern bedeuten. Der Erfolg der Industrie 4.0 hängt nicht nur von neuen Technologien ab, er hängt – stärker als bislang diskutiert – auch vom Management ab. Vor allem inwieweit es seine Belegschaft motiviert und befähigt.

Vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen finden auf internationaler Ebene schon heute mehr und mehr spielbasierte Ansätze Einzug in die industrielle Arbeitswelt und die logistischen Prozesse. Das innovative Konzept der Gamification (Spieleffizierung) von Unternehmensprozessen, Wertschöpfung und Logistik ist für den deutschen Raum jedoch noch vergleichsweise jung und wenig durchdrungen.

Der vorliegende Sammelband verfolgt nicht nur das Ziel einen Überblick über das Konzept Gamification im Allgemeinen zu geben. Er soll auch die Potenziale, Chancen und Risiken im Speziellen für die Logistik und das logistiknahe Umfeld der Industrie im Kontext zunehmender Digitalisierung,

Vernetzung und Autonomie beleuchten. Diese Entwicklungen machen ein Umdenken im Management notwendig. Ein Umdenken der Unternehmensausrichtung im Sinne neuer Geschäftsmodelle und Innovationsprozesse sowie die Vernetzung entlang der Supply Chain. Aber auch ein Umdenken zur Befähigung und Motivation der Mitarbeiter. Es sind aktivierende und motivierende Management-Methoden notwendig, die es den Mitarbeitern ermöglichen den Weg des Wandels nicht nur mitzugehen, sondern auch innovativ mitzugestalten. Das gelingt am Besten im Spannungsfeld zwischen Langeweile und Überforderung. Außerdem braucht es kreativen Freiraum wie er in spielerischen Ansätzen zu finden ist. Insbesondere umsetzungsorientierte und praxisnahe Beispiele sowie erste Erfahrungsberichte aus der Industrie konkretisieren im vorliegenden Sammelband die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten von Gamification aus Entwickler- und Anwenderperspektive.

Unser besonderer Dank gilt daher unseren Autoren und Autorinnen, die ihre Expertise in praxisnahen Beiträgen eingebracht haben.

Wir wünschen eine spannende und inspirierende Lektüre.

Prof. Dr. Michael Henke  
Sandra Kaczmarek