

УДК 658.5:004.89  
ББК 65.291.21с51  
В31

*Издано с разрешения Warton Digital Press с/o Perseus Books, Inc.  
и литературного агентства Александра Корженевского*

*На русском языке публикуется впервые*

*Книга рекомендована к изданию Викторией Манжаровой,  
Ксенией Бредихиной и Екатериной Литницкой*

### **Вербах, Кевин**

В31 Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / Кевин Вербах, Дэн Хантер; пер. с англ. А. Кардаш. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 224 с.

ISBN 978-5-00057-344-0

Геймификация — это применение принципов из видеоигр для решения серьезных задач. Кевин Вербах и Дэн Хантер, авторы первого в мире курса по геймификации, утверждают, что бизнес стал бы гораздо эффективнее, если бы работа была в большей степени игрой с системой вознаграждений, а не обязанностью. Из этой книги вы узнаете, как многие компании уже успешно применяют игровое мышление на практике и как за шесть последовательных шагов внедрить геймификацию в вашу работу и использовать ее в маркетинге, инновациях, мотивации сотрудников, улучшении своего продукта и во многих других сферах бизнеса.

Книга будет полезна всем, кто интересуется самыми актуальными исследованиями и концепциями управления и мотивации.

УДК 658.5:004.89  
ББК 65.291.21с51

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав. Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая фирма «Вегас-Лекс»

**VEGAS LEX**

ISBN 978-5-00057-344-0

© Kevin Werbach and Dan Hunter, 2012  
© Перевод, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов, Фербер», 2015

# Оглавление

---

<b>ВВЕДЕНИЕ. РАЗВЕ БИЗНЕС НЕ МОЖЕТ ПРИНОСИТЬ РАДОСТЬ?</b> .....	9
<b>УРОВЕНЬ 1. НАЧИНАЕМ ИГРАТЬ.</b>	
ВВЕДЕНИЕ В ГЕЙМИФИКАЦИЮ.....	23
<b>УРОВЕНЬ 2. ИГРОВОЕ МЫШЛЕНИЕ.</b>	
УЧИМСЯ ДУМАТЬ КАК РАЗРАБОТЧИКИ ИГР.....	50
<b>УРОВЕНЬ 3. ПОЧЕМУ ИГРА РАБОТАЕТ.</b>	
ПРАВИЛА МОТИВАЦИИ.....	75
<b>УРОВЕНЬ 4. ИНСТРУМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ.</b>	
ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ.....	103
<b>УРОВЕНЬ 5. ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ.</b>	
ШЕСТЬ ШАГОВ К ГЕЙМИФИКАЦИИ.....	126
<b>УРОВЕНЬ 6. СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПРОВАЛ.</b>	
И КАК ЕГО ИЗБЕЖАТЬ.....	154
<b>КОНЕЦ ИГРЫ. В ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	183
БЛАГОДАРНОСТИ.....	193
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ.....	195
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ.....	203
ОБ АВТОРАХ.....	206