

УДК 658.5:004.89
ББК 65.291.21с51
В31

*Издано с разрешения Warton Digital Press c/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

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