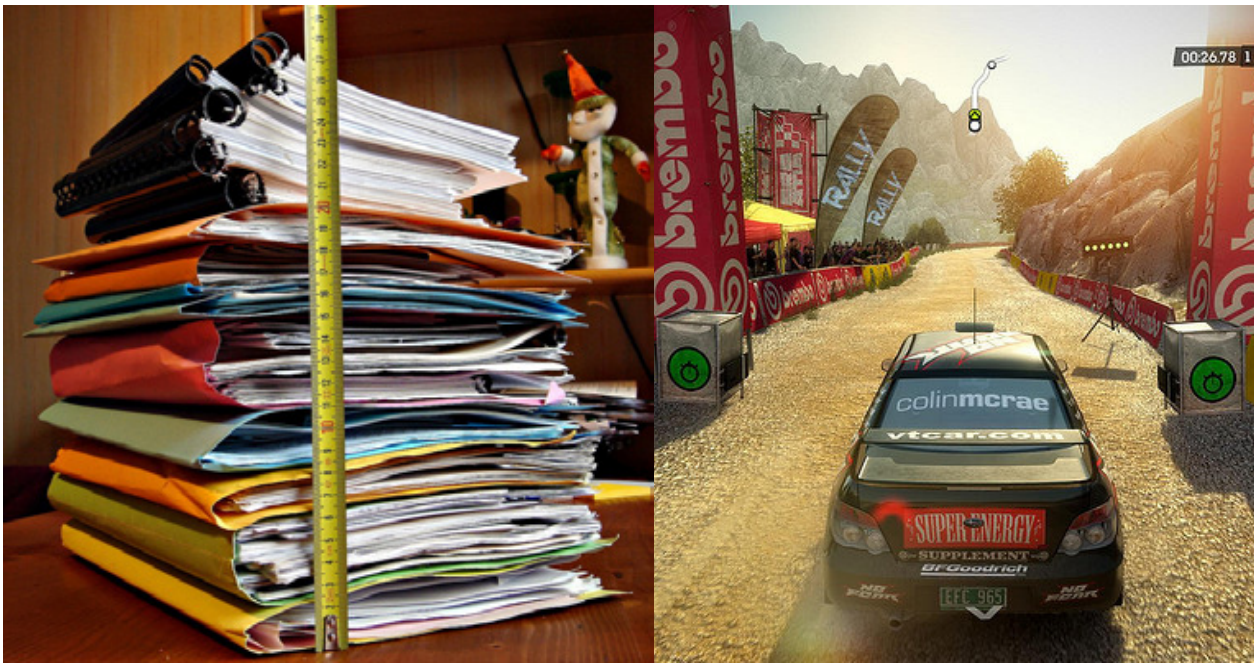
Tema: Spelifiering

När jag en gång i tiden arbetade på Posten så var en rutinsyssla att sortera brev. Det fanns inga genvägar, utan varje brev skulle in i rätt fack. När höjden av uttråkning nåddes skapade vi sorteringstävlingar. Med ursprungligen ungefär lika stora buntar post gällde det sedan att sortera så fort som möjligt. Plötsligt blev det riktigt roligt att arbeta. Att se vem som kom först blev ett tävlingsmoment som i sig blev en motiverande drivkraft. Jag minns inte vem som vann (eller hur många brev som kom i fel fack), men det fick lördagarna på Posten att passera snabbare.

Man kan fråga sig varför lek och spel är så mycket roligare än arbete. Eller en kanske mer berättigad fråga är: måste det vara så? En intressant ny framväxande trend är *spelifiering*. Tanken är att man lånar idéer från speldesign och överför till arbetslivet. På sätt kan man skapa motivation och entusiasmera anställda. Det handlar om att uppmärksamma och belöna önskvärda beteenden. Det handlar om att använda morot istället för piska som ledarskapsverktyg.



Vad väljer du, arbete eller spel? (Flickr: gadl, bigdigo)

Men det handlar inte bara om arbete. Spelifiering kan lika gärna användas i offentlig verksamhet för att få folk att sakta ner sin bilkörning eller sortera sopor. Det kan också användas på ett personligt plan för att skapa motivation och känna delaktighet i ett större sammanhang. I detta nyhetsbrev visar på exempel på spelifiering och funderar på vart detta kan ta vägen i framtiden.

Spelifiering i arbetslivet

Låt oss se på ett par exempel hur det kan se ut. Inom fastighetsbranschen ligger man långt fram inom denna utveckling. För att skapa attraktiva kontor krävs mervärden och spelmoment är ett sådant. I Malmö finns fastigheter med sensorer monterade i trapporna. Tanken är att de anställda sedan ska springa upp för trapporna så fort som möjligt. De tävlar nämligen mot sina kollegor. Det handlar om att få bästa tiden för dagen, slå sitt personliga rekord och komma med på high score-listan. Förutom att det i sig skapar ett tilltalande tävlingsmoment så ger det lite extra motion. Och att måna om de anställdas hälsa kan inte vara fel. Såvida de inte ramlar förstås.

Sisten upp är en slemmig torsk!

När jag under föredrag berättat om denna trapplöpning reagerar alltid några med bestörtning. De skakar på huvudet och undrar vad detta ska vara bra för. Dessa personer är oftast 50-plus. Samtidigt kommer spontana rop från 80- och 90-talisterna: ”Ja! Varför kan vi inte ha det på vårt kontor!?” Generationsskillnaderna kan knappast framstå tydligare. För äldre som själv aldrig spelat dataspel kan denna lockelse vara svårförståelig. Men som 80-årige mediemogulen Rupert Murdoch sa, det är vi äldre som kan och måste börja assimilera oss till de yngres kultur och sätt att tänka. Enligt en amerikansk studie ställer sig 55 procent positiva till en arbetsgivare som vill använda spelifiering för att öka produktiviteten (”Saatchi & Saatchi shows majority of Americans want gamification at work and from brands”).

Spelmoment överallt

Inte nog med att det ska springas i trappor, man ska också tävla i miljövänlighet. Det finns kontor där strömförbrukningen mäts vid varje arbetsplats. Den som är duktig och stänger av lampan när man går därifrån drar mindre ström och stiger på rankingen. Och företaget sparar pengar på elräkningen. Man kan avfärda åtgärder som dessa som fåniga, men se bara hur många som spelar alfapet-spelet Wordfeud. Det blir små mikropauser som ger andhål och stimulans åt en i övrigt många gånger enahanda arbetsdag med todo-listor som ska tickas och e-post som ska tröskas igenom. Men även e-posten kan förstås spelifieras. Med produkten *The Email Game* så gäller att ta hand om mailen så fort som möjligt. Man får poäng när man sorterar, kategoriserar och besvarar mail på snabbast möjliga tid. Risk för fel? Säkert. Roligare? Absolut. Idiotiskt? Knappast. Jag tror vi kommer att få se många fler spelmoment i arbetslivet framöver.

Skynda, skynda! Bli snabbt klar med inboxen och lägg tid på stimulerande arbetsuppgifter.

Medaljer ger doldisar status

En annan sak som kan vara mindre lockande är att avbugga programkod. Play Nicely skapar ett system där man premieras med poäng och emblem när man rapporterar och fixar buggar. ”Unlock badges with your ninja-like productivity skillz” som de skriver. Även Facebooks utvecklarcommunity *Stack Overflow* delar ut olika former av medaljer i guld, silver och brons beroende på hur mycket man hjälper till. Att skriva tio kommentarer ger exempelvis en bronspeng. Den som ställer en fråga som får 10 000 visningar får en guldmedalj. Och så vidare.

Samla på medaljer och få status i hackerkretsar.

Vad ska det vara bra för?

Under hösten har jag träffat sammanlagt 60 personalchefer och diskuterat framtidens rekrytering. Som en röd tråd lyser just frågan om hur man kan attrahera och behålla den unga generationen. Frågan är förstås berättigad. I tider där arbete ses som en sysselsättning bland andra är det en utmaning att locka till sig kvalificerad arbetskraft. Arbete är inte enbart ett sätt att försörja sig på, utan ett sätt att visa vilken livsstil man eftersträvar som Richard Florida uttryckte saken. Att bli erbjuden stämpelklocka, Facebook-förbud och en Nokia C5 lockar föga. Sätten är förstås många för att locka framtidens arbetskraft, men spelifiering kan vara ett knep som kan räcka en bit. Se bilden nedan för en jämförelse mellan arbete och dataspel.

	ARBETE	SPEL
Uppgift	Repetitiv, tråkig	Repetitiv, rolig
Feedback	En gång per år	Konstant
Mål	Vaga, motsägelsefulla	Tydliga
Regler	Oklara	Klara
Misstag	Straffas, tystas ned	Förväntade, spektakulära

Spelmekanismer kan göra arbetet roligare.

Spelifiering i publika rummet

Spelifiering kan också användas i det publika rummet för att motivera och engagera människor. Ett av de kanske mest framgångsrika exemplen är *Hastighetslotteriet* som NTF och Volkswagen står bakom. Upplägget innebär att speciella hastighetskameror och skyltar monteras upp på centrala bilvägar. Men istället för att hota med böter för den som kör för fort, belönas bilister som kör under hastighetsgränser. Alla som håller rätt hastighet tilldelas en lott där de har möjligheten att vinna 10 000 kronor. Dessa omvända fartkameror har under 2011 testats på fem olika orter runtom i Sverige (Helsingborg, Kalmar, Karlstad, Gävle och Umeå).

Funkar det då med morot istället för piska i praktiken? Jajamensan. Om man tittar på Obbolavägen i Umeå exempelvis (som ligger vid en skola) så körde 90 procent av bilisterna för fort innan försöket. Efter Hastighetslotteriet sjönk farten med 22 procent, från 36 till 28 km/h. Hastighetsöverträdelserna sjönk med 41 procent och trafiksäkerheten förbättrades avsevärt enligt de som genomförde experimentet. Minskningen var liknande i de övriga städerna (utom i Karlstad där ingen direkt skillnad kunde uppmätas!).

Hastighetslotteriet saktar ner trafiken.

Sopor + spel = underhållning

Ett annat exempel är världens djupaste soptunna. Genom att montera in en sensor samt viss elektronik och en högtalare i en vanlig soptunna kunde man förändra folks beteende. När sopor slängdes i soptunnan aktiverades mekanismen och genom högtalarna kunde man då höra ett vinande ljud som om soptunnan fortsatte långt ner i underjorden. Många leenden senare visade det sig att denna soptunna tagit emot mer än dubbelt så mycket sopor som den som stod strax bredvid.

Världens djupase soptunna och Tomglasspelet locker folk.

Tomglasspelet byggde på en liknande princip där det gällde att sortera sopor i ett av sex hål när en lampa lyste. Man samlade naturligtvis poäng som visades på en display. Nästan hundra personer lämnade flaskor i Tomglasspelet en viss kväll. På återvinningsstationen bredvid var summan två personer.

Spelifiering på det personliga planet

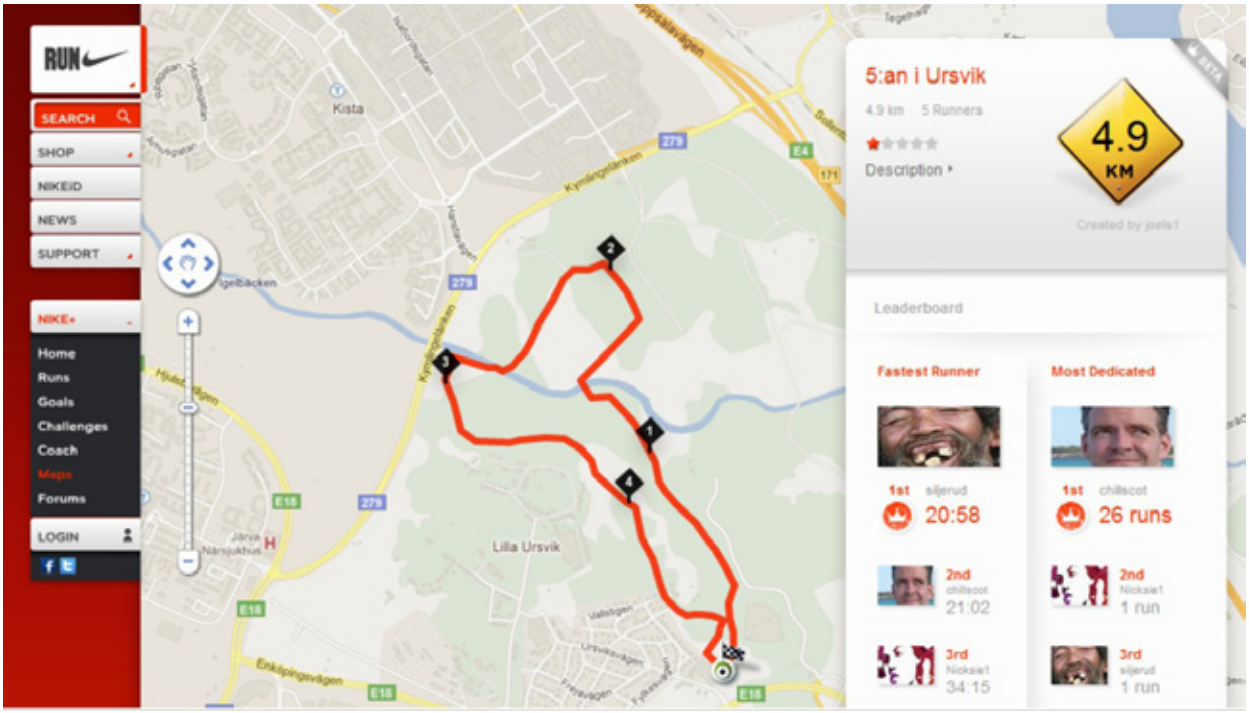
Även på det personliga planet kommer spelifiering in som ett nytt element. Och då menar jag inte att vi spelar dataspel, utan att vi istället skapar sätt att finna motivation och vägar till självförbättring. Ta löpning som exempel. Det är för de flesta utövare en rätt kul sysselsättning. Åtminstone så länge solen skiner, det är ljust ute och man är i hyfsad form. Men när regnet och vintern sätter in är det inte lika lätt att ta sig ut på en löprunda och undanflykterna är både många och känns rätt övertygande.

Spelifiering kommer då som en räddare i nöden. Med moderna löparklockor kan man inte bara få snitthastigheter och kartkoordinater för löprundorna, man kan också jämföra sina tider på en viss bansträckning med andra som sprungit samma bana. På så vis kan man skapa ett tävlingsmoment, trots att personerna inte nödvändigtvis var där samtidigt eller ens kanske känner varandra.

Löparklocka skapar motivation i regnet.

Världens största löpartävling

Löparklockor kan liksom övrig spelifiering låta fåfängt, men för de med barnasinne och leklust i behåll kan detta skapa nog så starka argument att ta sig ut och springa. Själv har jag jagat topplatsen på 5 km-spåret i Ursviks motionsspår och lyckades ta mig dit med ett par sekunders marginal (för Nikes community). I sanningens namn ska vi tillägga att det bara är ett fåtal löpare som sprungit just denna runda och att jag är högst medelmåttig. Men inom ett par år tror jag att vi kommer att se dessa virtuella high score-listor för varenda tänkbar löprunda över hela världen. Och det kommer att vara tusentals personer att tävla mot. Och sen kan förstås resultaten specificeras ytterligare: vem är bäst i en viss åldersgrupp, vem är snabbast en viss vecka, etc.



Ett viktigt livsmål att toppa listan för Ursvik 5 km.

Nästa steg är förstås att synliggöra tävlingsmomentet under själva löpningen. Jag tyckte jag hade en smart affärsidé när jag ville skapa ett par speciella glasögon där man fick upp en så kallad ”ghost” som man kunde jaga (på samma sätt som man har i bilspel där den bästa tiden representeras av en halvtransparent bil). Men som för de flesta bra affärsidéer så var det bara en googling bort för att inse att man inte var först med denna tanke. Med denna överlagrade verklighet kommer vi att ge oss ut i löpspåren och jaga vårt personliga rekord, kompisens bästa tid, banrekordet eller för all del världsrekordet.

När vi löst alla andra västvärldsproblem måste denna produkt lanseras.

Kör bil miljövänligare

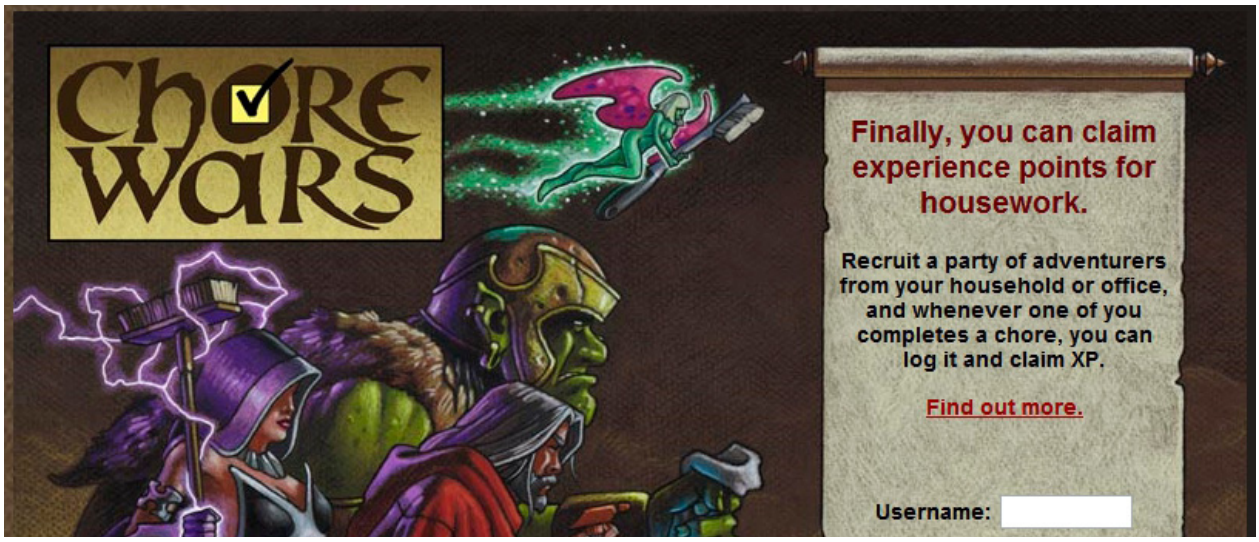
Fiat är ett annat företag som sysslar med spelifiering i sina bilar. Men handlar det inte om att vara så snabb som möjligt (även om det hade varit rätt spektakulärt), utan istället att köra så miljövänligt som möjligt. I moderna Fiat-bilar finns en USB-sticka som man efter avslutad körning kopplar in i sin dator. På sajten Fiat Ecodrive får man därpå ett indextal mellan 0 och 100 på hur pass miljövänligt man kört. Man får tips om eventuella brister på hur man gasar, växlar och bromsar. Man kan följa sin utvecklingskurva över tiden för att se om man förbättrar sin körning.

Kör du mest miljövänligt i din stad? Eller växlar du för sent?

Det finurliga är nu det tävlingsmoment man inför som innebär att man kan vara den som kör Fiat mest miljövänligt i staden man bor, i landet man bor eller i hela världen. Fiat öppnar på så sätt upp en dialog med sina kunder, vilka i sin tur skapar en form av dialog sinsemellan. Att Fiat satsar på miljövänlighet präntas kontinuerligt in med all tydlighet för alla inblandade. Även Nissan har en liknande satsning.

Roligare hushållsarbete

Klarar då spelifiering av att motivera de allra tristaste sysslor? Bland barn och ungdomar som fortfarande bor hemma är nog det tristaste (förutom läxor) all form av hushållsarbete. Sajten Chorewars.com kommer dock till räddning. Via denna man skapa en avatar som sedan jagar skatter i olika äventyr. Varje upplockad socka och diskad tallrik ger poäng. En smått chockad mamma som använt tjänsten sa ”Jag har aldrig sett min 8-årige son bädda sängen förut.”

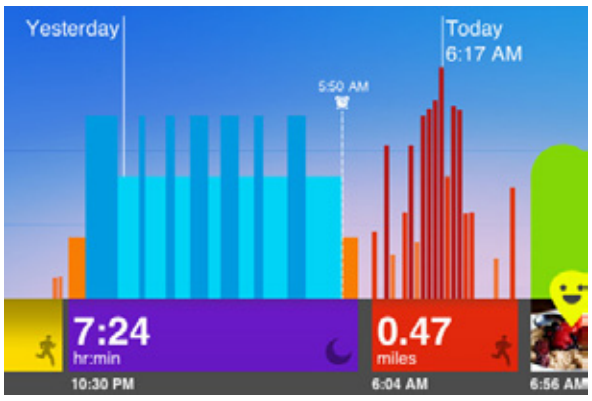


Chorewars – rättvisan ska tala i diskhon.

Spelifiering ger bättre hälsa

Till och med diet och andra hälsofrämjande åtgärder kan spelifieras. Viktväktarna har sedan länge haft ett poängsystem för vad man äter men sofistikeringsgraden är nu betydligt större. På *Health Month* sätter man upp mål för månaden som man sedan ska uppnå. Via avancerade poängsystem och emblem kan man vinna (eller förlora) poäng beroende på vad man äter.

För att inte nämna det fantastiska armbandet *Up* från Jawbone som loggar vår sömn, rörelse och vårt matintag (via foton) och ger hälsobaserade rekommendationer: ”Du har suttit still i 30 min – upp och rör på dig!” eller ”Du äter för lite frukt – ta ett äpple!”. Kanske inte direkt spelifiering men det är så coolt att det måste nämnas.



Jawbone Up ser till att du behåller hälsan.

Vart tar allt vägen i framtiden?

Man kan förstås fråga sig vad alla dessa poäng, utmärkelser och emblem får för reell betydelse. En inte otänkbar utveckling är att de standardiseras. På sätt får de en vidare betydelse och kan i en förlängning ses som en form av social valuta. Om den även kopplas till verkliga monetära system öppnar det för många spännande framtida scenarier där godhet och olika insatser belönas. Men även om det stannar vid en social valuta så kan detta bli viktiga verktyg i bedömandet av personer i allt från vilka vi vill umgås med till vilka man vill anställa. Medarbetare som hittills i det tysta utfört små och stora dåd utan egentligt erkännande har plötsligt chansen att premieras. Plikttrogna kämpar som uppdaterar webbsajter, svarar på kollegors frågor och fixar deras dataproblem kan plötsligt belönas för sin nit. Med detta kan nya system skapas för hur medarbetare, konsulter och andra mer korrekt bedöms.

Kommer vi då köra nästa generations affärssystem på en Sony Playstation eller Microsoft Xbox eller låter det som ett skämt? Well, affärssystemet Salesforce har lanserat en ”gamification app” de kallar *Nitro* som redan används av över hundra företag. Lösningen är tänkt för säljare som via förloppsmätare kan följa sina framsteg och också ges möjligheten att gå vidare till nästa nivå. Cheferna kan också skapa tydliga temporära utmaningar, t.ex. ”Skaffa 10 nya leads under nästa konferens.” Naturligtvis finns en resultatlista där man kan se vem som leder. Även SAP har haft en tävling där olika lag fått ta fram förslag på hur SAPs affärssystem kan spelifieras.

För att uppgifter ska kunna spelifieras krävs att de är avgränsade och kvantifierbara. Om fenomenet skulle växa ordentligt så är en tänkbar utveckling att allt fler arbetsuppgifter delas upp i tydligt formulerade och mätbara block, något som i sin tur leder till att dessa är betydligt lättare att lägga ut på extern entreprenad. Miniprenörer skulle frodas och företagen skulle få ytterligare porösare gränser. Redan idag har exempelvis mäklartjänsten Freelancer förmedlat över en miljon konsultuppdrag av enklare karaktär.

Det som talar mot en sådan utveckling är att många av framtidens arbetsuppgifter troligen blir än mer komplexa och svårbedömda. Det är inte alltid helt trivialt att bedöma vad som är det verkligt värdeskapande i processer när information är råvaran och tankekraft verktyget. Samtidigt måste inte alla uppgifter heller delas upp i triviala uppgifter som endast en person kan lösa. Kanske troligare är att komplicerade uppgifter angrips av hela hoper människor med ett uttalat gemensamt mål. Man är då inte så många steg bort från hur exempelvis anfall planeras och genomförs i spel som World och Warcraft, vilka ofta kräver minutiös synkronisering och detaljplanering. Temporära expertgrupper som gemensamt löser problem för att sedan upplösas är då en trolig utveckling, inte olikt hur allt fler företag börjar organiseras internt. Små gradvisa steg kan därmed lösa stora komplexa problem. Och som man säger: ju längre väntan till framgång, desto större segern.