



# marketing & media

mobile marketing, social & new media



© Cayenne

**Theorie** *Mit Spaß lässt sich das Verhalten der Menschen positiv verändern* **40**

**Neuartig** *Tunnel23 brachte eine DOOH-Maßnahme zum Tanzen* **44**

**War for Talents** *Gamification soll auch beim Recruiting Wunder wirken* **45**



© iesthools.com

## Die neue Wunderwaffe heißt Gamification

Ob Verhaltensänderung, Recruiting oder Kundenbindung: Gamification lautet das neue Zauberwort. **36**

### POKÉMON GO

#### *Hoch von der Couch!*

SAN FRANCISCO. Wie bringt man Menschen dazu, gesünder zu leben? Man muss sie unter anderem dazu animieren, sich häufiger zu bewegen. Die wohl erfolgreichste App für ein gesünderes Leben, nämlich Pokémon Go, ist eigentlich nur zur Unterhaltung gedacht gewesen. Das erfolgreiche Smartphone-Spiel brachte und bringt noch heute Menschen dazu, ihre Häuser zu verlassen und sich auf die Suche nach Pokémon zu machen, sie zu fangen, zu entwickeln und sie schließlich in virtuellen Kämpfen gegeneinander antreten zu lassen.



© Lunik2

**Informativ** Gerhard Kürner von Lunik2 erklärt, wie Werber Gamification nutzen können. **38**

panthermedia.at

125 Millionen Möglichkeiten Ihr Design toll zu machen!

Im Abo ab €0,32/Bild! Top Service inklusive!

© azovtcev161 / 27128046