

donderdag 12 juli 2007

Een goede bedrijfsleider gamet

Bedrijven zouden wel eens een flink voordeel kunnen halen door gebruik te maken van vaardigheden die je kunt opdoen door computerspelletjes te spelen. Vooral de zogenaamde rollenspelen (of RPG's, voor *role-playing games*) zoals *World of Warcraft* en *Everquest* zouden in dat verband belangrijk zijn. Dat blijkt uit twee wetenschappelijke rapporten.

De studies werden uitgevoerd door de computerreus IBM, in samenwerking met het Massachusetts Institute of Technology (MIT), de universiteit van Stanford en Seriosity, een jong softwarebedrijf.

Ongeveer de helft van de gevolgde spelers meent dat de spelletjes hun leiderschapsvaardigheden hebben verbeterd. Driekwart vindt dat ze de manier van communiceren in de spelletjeswereld ook zouden kunnen toepassen om doeltreffender te kunnen functioneren binnen multinationale bedrijven. Vaak gebeurt dat via instant communicatie zoals chat, waarbij het noodzakelijk is om de ander zonder diens fysieke aanwezigheid te begrijpen en in te schatten.

Verder moeten spelers ook doelen stellen, snel de risico's ervan inschatten, zich vliegensvlug aanpassen aan constant wisselende impulsen en samenwerken om het beoogde doel te behalen. Het leiderschap dat spelers daarbij opnemen, moet daarbij vaak aan anderen doorgegeven worden. Dergelijke vaardigheden zijn erg begeerd door de bedrijfswereld omdat ze zelden aangeleerd worden in MBA-cursussen of in ontwikkelingsprogramma's voor bedrijfsleiderschap, maar toch erg belangrijke kwaliteiten zijn voor een bedrijfsleider.

Er werd al langer gesuggereerd dat het spelen van games in teamverband een positieve invloed zou hebben op een aantal leidinggevende vaardigheden bij mensen, maar tot nog toe was daar geen wetenschappelijk onderzoek naar gevoerd.

Volgens cijfers van Forrester Research spelen vier op de tien volwassenen in Noord-Amerika spelletjes op het internet. Het aantal kinderen dat dit doet, ligt zonder twijfel nog veel hoger. Wereldwijd zouden dergelijke *online games* honderd miljoen mensen in hun ban houden.

Computerspelletjes werden lange tijd bekeken als een soort verderfelijk tweederangs tijdverdrijf, omdat ze asociaal en verslavend zouden zijn. Maar in die houding beginnen nu langzaam maar zeker barsten te komen.

(svm)

(SVM)

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.