



Játékosított CSR megoldásokkal az Európa 2020 célok eléréseért

Szegedi Erzsébet
EOQ MNB



Témakörök

1. **Európa 2020 - célok**
2. **CSR dióhéjban**
3. **Gamification - játékosítás**
 - **Nemzetközi és magyar példák**

Következtetések

The image features a dark blue background with a faint, light blue silhouette of the European continent. Overlaid on this is a circular arrangement of twelve yellow five-pointed stars, similar to the flag of the European Union. In the center of the stars, the word "EUROPA" is written in a white, bold, sans-serif font, and below it, the year "2020" is written in the same style.

EUROPA
2020

Az Európa 2020 stratégia középpontjában öt ambiciózus célkitűzés áll

1. Foglalkoztatás
2. Innováció
3. Oktatás
4. Küzdelem a szegénység és a társadalmi kirekesztés ellen
5. Éghajlatvédelem és fenntartható energiagazdálkodás



Részleteket lásd: „Eurostat regional yearbook 2015”

A CSR definíciója

- ✓ a vállalatok önkéntes alapon társadalmi és környezeti megfontolásokat építenek be üzleti tevékenységeikbe és az érintett felekkel való kapcsolataikba
- ✓ pozitív hozzájárulás az adott szervezet érdekelt felei igényeinek kielégítéséhez
- ✓ ezzel párhuzamosan a lehetséges negatív hatások minimalizálása





Érintett felek a CSR tevékenységek fókuszában I.

Vevő-orientált tevékenységek

- etikus reklám, tisztességes árképzés
- **innovatív, energia-hatékony termékek** fejlesztése
- termékek **minőségének, megbízhatóságának, élettartamának** fejlesztése

Munkatárs-orientált tevékenységek

- felelős és **méltányos díjazás, fizetés**, az esélyegyenlőség biztosítása
- munkakörülmények javítása, munkahelyi elégedettség növelése
- **munka / magánélet egyensúlya**, rugalmas munkavégzés
- befektetés a foglalkozás-egészségügyi, sportolási lehetőségekbe
- **toborzás, személyzet-fejlesztés, karriertervezés**

Üzleti partner- / beszállító-orientált tevékenységek

- szerződéskötés helyi partnerekkel,
- helyi, regionális üzleti szövetségek létrehozásának támogatása
- **szállítók vagy üzleti partnerek késedelem nélküli kifizetése**
- a gyermekmunka megakadályozása saját szállítói körben
- hosszútávú kapcsolatok kialakítása az üzleti partnerekkel



Érintett felek a CSR tevékenységek fókuszában II.

Társadalom-orientált tevékenységek

- **adományok** a helyi közösségi intézmények számára (óvodák, iskolák, kórházak, egészségügyi intézmények, kulturális szervezetek, stb.)
- **szponzorálás**
- önkéntes munkavégzés, a helyi infrastruktúra fejlesztése
- társadalmi és / vagy munkaerő-piaci integráció közösségi szinten
- **hátrányos helyzetűek, megváltozott munkaképességűek alkalmazása**

Környezet-orientált tevékenységek

- a források hatékony felhasználása, energiatakarékos technológia
- a hulladék és a szennyezés mennyiségének csökkentése
- környezetbarát termékek, technológiák és termelési eljárások tervezése, hulladékgazdálkodás, újrahasznosítás
- biodiverzitás, vízvédelem, levegőminőség, talajvédelem, megújuló energia
- környezetközpontú irányítás rendszer működtetése (ISO 14001, EMAS)
- üzleti partnerek, ügyfelek, illetve a társadalom tájékoztatása környezetvédelmi témákban



A CSR pozitívan befolyásolja a versenyképességet

- ✓ bizalmat épít a különböző érdekelt felekkel
- ✓ a jobb megítélésnek köszönhetően
 - jobb munkaerő piaci pozíció (tehetségek megszerzése és megtartása)
 - jobb együttműködés az üzleti partnerekkel
 - jobb kapcsolat a hatóságokkal
- ✓ elkötelezettebb, motiváltabb, innovatívabb, kreatívabb munkavállalók
- ✓ nagyobb vevőelégedettség és lojalitás
- ✓ költségmegtakarítás
- ✓ nagyobb forgalom, értékesítés, bevétel, nyereség

Növekvő igény a CSR tevékenységek közzétételére

- ✓ A CSR jelentés készítés az elmúlt két évtizedben mainstream üzleti gyakorlattá nőtte ki magát
 - KPMG felmérés (2013)



- ✓ Ki és miért olvassa a CSR jelentéseket?
 - Vevők, munkatársak, beszállítók, hatóságok, kutatók, tanácsadók, egyetemisták, stb.



Gamification

Játékosítás

Gamification

- ✓ játék elemek és játék tervezési technikák alkalmazása nem játék környezetben valós problémák megoldására motiváció alkalmazásával
 - Szervezeten kívül: vevő-orientált alkalmazások



- Szervezeten belül: játékosított vállalati alkalmazások
 - elköteleződés megteremtése / megerősítése
 - szerepjátékok (Role Playing Games - RPG)



Alacsony munkahely iránti elköteleződés

✓ USA: \$450-\$550 milliárd/év

✓ UK: £52-£70 milliárd/év

✓ Y-generáció

- 2025-re a munkaerő 75%-át teszi ki
- hamarosan vezető pozícióba kerülnek
- a legkevésbé elkötelezett generáció*
- ott akarnak dolgozni, ahol támogatják az innovatív gondolkodást, fejlesztik készségeiket, és ahol értelmes, hasznos munkát végezhetnek**



1) Gallup (2013) <http://www.gallup.com/strategicconsulting/163007/state-american-workplace.aspx>

* Gallup (2014) <http://www.gallup.com/poll/181289/majority-employees-not-engaged-despite-gains-2014.aspx/>

** Deloitte (2014) <http://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/global/Documents/>

Hogyan lehet növelni az elköteleződést?

- ✓ Folyamatok játékosítása - „Have fun!”
- ✓ Tehetségek kiválasztása
- ✓ Készségek, képességek fejlesztése – hasznosság érzése
- ✓ Fizikai, szellemi, érzelmi jólét biztosítása



4) Gartner (2011) <http://www.gartner.com/newsroom/id/1844115>

A gamification megváltoztatja a HR alapjait, oktatást, képzést

	Work	Game
Tasks	repetitive and dull	repetitive, but fun
Feedback	once a year	constantly
Goals	contradictory, vague	clear
Path to Mastery	unclear	clear
Rules	unclear, in-transparent	clear, transparent
Information	too much and not enough	right amount at the right time
Failure	forbidden, punished, don't talk about it	expected, encouraged, spectacular, brag about it
Status of Users	hidden	transparent, timely
Promotion	kiss-up-o-cracy	meritocracy
Collaboration	yes	yes
Speed/Risk	low	high
Autonomy	mid to low	high
Narrative	only if you are lucky	yes
Obstacles	accidental	on purpose



Digitális elköteleződés és motiváció

- ✓ A játékmechanizmusok és játékelmény tervezési technikák használata abból a célból, hogy a felhasználókból digitális elköteleződést és motivációt váltsunk ki (*Gartner, 2014*)
- ✓ élmény, játék
- ✓ átláthatóság
- ✓ verseny





Európa 2020 céljait támogató gamification példák

1. Foglalkoztatás – toborzás: PwC
 2. Innováció – Foldit, VW
 3. Oktatás
 - egyetem: Coursera
 - céges oktatások
 4. Küzdelem a szegénység és a társadalmi kirekesztés ellen : Evoke, FreeRice
 5. fenntartható energiagazdálkodás – Recyclebank, OPower
- + diákok (és szüleik) környezetvédelmi tudatosságra nevelése, környezet megismerése

1. Tehetségek toborzása

✓ PwC Magyarország Multipoly

- 3D-s felületen 12 nap alatt szimulál egy 1 éves gyakornoki programot
- márkaismertség építése
- vonzó munkáltatói kép kialakítása
- hatékony kiválasztási technika



2. Innováció

- ✓ Foldit (University of Washington):
 - online puzzle videojáték
 - fehérjék térszerkezetének meghatározására
 - 240,000 “játékos” regisztrált
 - attörés az AIDS kutatásban (2011 – 3D modell)
 - 15 év vs 10 nap
- ✓ VW: The Fun Theory - The Speed Camera Lottery
 - szabályosan áthaladó autósok között kisorsolták a bírságokból befolyt összeg egy részét
 - Stockholm (2010)



<https://www.youtube.com/watch?v=iynzHWwJXaA>



3. Oktatás



✓ egyetem:

- A hozzáférés a felsőfokú oktatáshoz megfizethetetlenül drága, különösen a fejlődő országokban élők részére
- Coursera: ~ 30 egyetem ~ 200 képzését teszi elérhetővé online, ingyenesen (nem mindent)
- Az első 12 hónapban 3 millió hallgató regisztrált (a FB-nak 1,5 millió felhasználója volt az 1. évben)
- Hogyan lehet több millió hallgatót motiválni?

✓ vállalati képzés:

- e-learning, internetes tanulás, szimuláció
- Piac méret: 2015-ben kb. 1,7 milliárd USD, 2018-ra 5,5 milliárd USD (Észak-Amerika, Európa)



4. Szegénység csökkentése

✓ Evoke

- A Világbank 2010-ben hozta létre
- A világ minden tájáról ötleteket adjanak a legsürgetőbb társadalmi problémák megoldására
- Éhezés, szegénység, fertőző betegségek, emberi jogok

✓ FreeRice

- Ha a játékosok egy kérdést helyesen válaszolnak meg, rizs-szemeket gyűjtenek, melynek árát az oldal szponzorai fizetik ki
- Mindenki jól jár: Win – win -win



5. Energia-takarékosság, környezetvédelem

✓ Recyclebank

- Pontokkal jutalmazza a környezetbarát, szelektív hulladékgyűjtő tevékenységeket
- Egyben anyagi jutalmazást is jelent – a pontok üzletekben levásárolhatóak
- Al Gore támogatásával
- Számos díjat, elismerést nyert

✓ OPower

- Energia-szolgáltatókkal együttműködve
- Kimutatja, mennyi energiát vagy üzemanyagot takarítottunk meg – összehasonlítva a szomszédok fogyasztási szokásaival

Magyar példa I-II.

Nemzeti Fogyasztóvédelmi Hatóság:

Okoskosár (2012 november)

Okos Otthon (2013 október)



Magyar példa III.

Rókalandozó

A Fornetti társadalmi felelősségvállalásának részeként került a kisiskolásokhoz



Európa 2020

CSR - gamification

