

## CADRU GENERAL PENTRU FOLOSIREA TEHNICILOR DIN JOCURI VIDEO ÎN PROCESUL DE SCHIMBARE ORGANIZAȚIONALĂ

*Tudor MIC*

*Universitatea de Stat din Moldova*

În acest articol studiem felul în care tehnicile din jocuri video pot fi folosite în procesul de schimbare organizațională din perspectiva comunicării organizaționale, cu obiectivul de a eficientiza schimbarea și de a integra în contextul organizațional noile elemente schimbate, fără a avea un impact cultural care să perturbe activitatea. Modelul teoretic propus are la bază un studiu documentar efectuat în două domenii diferite: cel al schimbării organizaționale și cel al *Gamification*. Pentru a putea ajunge la o soluție mai complexă și mai generală, am ales specificul cercetării calitative, dar ținând cont de rezultatele altor cercetări cantitative făcute în literatura de specialitate. Contribuția principală în domeniul schimbării organizaționale a acestei cercetări este încercarea de a stabili structura generală a unui model teoretic pentru felul în care putem folosi *Gamification* în procesul de schimbare organizațională și pentru momentul când o astfel de abordare este oportună.

**Cuvinte-cheie:** schimbare organizațională, jocuri video, comunicare, mecanisme, proiectarea jocurilor, *Gamification*, cadru general.

### A GENERAL FRAMEWORK FOR THE USE OF VIDEO GAME DESIGN TECHNIQUES IN THE ORGANIZATIONAL CHANGE PROCESS

In this paper we look at how techniques used in video games can be applied to the organizational change process, from the perspective of organizational communication, with the purpose to increase the efficacy of change and to successfully integrate in the organizational context the new elements, without having a negative impact on the culture or the activity. The proposed theoretical model is based on literature review conducted in the fields of *Gamification* and organizational communication. In order to reach a comprehensive and general solution we chose the specifics of qualitative research, but we also use the conclusions of quantitative research existent in the current literature. The main contribution of this research in the field of organizational change is the proposed general structure of a theoretical model that can be used as a guide in implementing *Gamification* within the organizational change process, as well as a guide in deciding the appropriate moment.

**Keywords:** organizational change, video games, communication, game mechanics, design process, *Gamification*, change framework.

*Prezentat la 20.XI.2015*

*Publicat: iunie 2016*