

Gamification

Spielend lernen am Arbeitsplatz

Gamification bezeichnet das Einbringen spieltypischer Elemente und Prozesse in spielfremde Kontexte wie den Arbeitsalltag.

Wie funktioniert Gamification?

- Anreize setzen: Belohnungen und Herausforderungen fördern die Motivation.
- Feedback geben: Regelmäßige Rückmeldungen helfen, Fortschritte sichtbar zu machen.
- Integration in den Alltag: Routineaufgaben werden durch spielerische Ansätze interessanter.

90% der Mitarbeitenden berichten von gesteigerter Produktivität.

Onboarding
Neue Mitarbeitende spielerisch in Unternehmenskultur und Prozesse einführen.

Anwendungsmöglichkeiten

Recruiting
Wettbewerbe und Simulationen für die Auswahl der besten Talente.

Gesundheit fördern
Fitness-Challenges für mehr Wohlbefinden am Arbeitsplatz.

Vorteile von Gamification

- Motivation steigern: Anreize schaffen ein positives Umfeld
- Flow-Zustand fördern: Spielerische Ansätze helfen, sich in die Arbeit zu vertiefen, was wiederum die Leistung erhöht.
- Grundbedürfnisse erfüllen: Kompetenz, Autonomie und soziale Einbindung werden durch Gamification angesprochen.
- Engagement erhöhen: Ein gamifiziertes Umfeld steigert das Engagement um bis zu 48%.

Worauf Sie achten sollten

- Klare Ziele setzen: Definieren Sie, was Sie erreichen wollen.
- Mitarbeitende einbeziehen: Holen Sie Feedback und Ideen ein.
- Langfristig denken: Gamification ist ein fortlaufender Prozess für nachhaltige Erfolge.

FACTSHEET

Gamification

Spielend lernen am Arbeitsplatz



PRAXISBEISPIEL

Schnitzeljagd im Onboarding

Ziel: Neue Mitarbeitende spielerisch mit der Unternehmenskultur und den Abteilungen vertraut machen.

Lösung: Eine Schnitzeljagd durch verschiedene Unternehmensstationen.

Belohnungen: Punkte sammeln und gegen kleine Preise eintauschen.

Teamwork: Möglichkeit, im Team zu spielen, um Zusammenarbeit zu fördern.

Leaderboards: Ein Punktestand schafft freundlichen Wettbewerb.

PRAXISBEISPIEL

Microlearning-Challenges

Ziel: Regelmäßige Weiterbildung durch kurze tägliche Lernimpulse fördern.



Lösung: Täglich 5-minütige Lernmodule in Form von Videos, Quizen oder kurzen Texten mit Mini-Aufgaben.


Anreize: Erfüllung der Challenges schaltet exklusive Lernressourcen frei.


Lernübersicht: Wöchentliche Zusammenfassung der Fortschritte.





Gamification-Elemente für Ihr Unternehmen


- 
Sichtbarer Status: „Badges“ (z.B. Pokale, Abzeichen) zeigen Erfolge und Fortschritte an 

- 
Sozialer Wettbewerb: Motivation durch den Vergleich mit Teammitgliedern. 

- 
Meilensteine: Levelaufstiege spornen andere Mitarbeitende an 

- 
Resultattransparenz: Sichtbare Ergebnisse und Fortschritte. 

- 
Konstruktive Rückmeldung: Regelmäßiges Feedback fördert die Weiterentwicklung. 

- 
Fortschrittsanzeige: Visualisierung des Lern- oder Arbeitsfortschritts. 

Quellen

- Boskamp, E. (2023, 23. Februar). 25 Gamification Statistics (2023): Facts + Trends You Need To Know. Zippia. <https://www.zippia.com/advice/gamification-statistics/>
- Haug, S., Glashauser, L., Großmann, B., Pohl, C., Schlegl, R., Wackerbarth, A., & Weber, K. (2016). Gamification im Anlernprozess am Industriearbeitsplatz – ein inklusiver Ansatz. Studie zur Entwicklung eines Anlernutorials für ein gestengesteuertes teilautomatisiertes Assistenzsystem. Technische Unterstützungssysteme, die die Menschen wirklich wollen, Proceedingsband.
- Sailer, M. (2016). Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-14309-1_4
- Schöpfer, H., Dörries, F., Lodemann, S., & Kersten, W. (2019). Der Gamification-Effekt: Wie Sie Ihr Unternehmen mit Hilfe von motivierenden Spiel-Elementen wettbewerbsfähiger und digitaler machen : Leitfaden (2. Auflage.). Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Hamburg. https://doi.org/10.15480/882_3802
- Schulten, M. (2014). Gamification in der Unternehmenspraxis: Status quo und Perspektiven. In: Dialogmarketing Perspektiven 2013/2014. Springer Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-658-05232-4_13
- Wegner, A. (2023, 16. Oktober). Die vielen Vorteile von Gamification für Unternehmen und Mitarbeitende: So nutzen Sie es auch in Ihrem Unternehmen. Babbel for Business. <https://www.babbelforbusiness.com/de/blog/die-vielen-vorteile-von-gamification-fuer-unternehmen-und-mitarbeitende-so-nutzen-sie-es-auch-in-ihrem-unternehmen/>
- Stegheer, M. (2023, 26. Mai). 7 Beispiele, wie HR Gamification nutzen kann. Human Resources Manager. <https://www.humanresourcesmanager.de/personalmanagement/gamification-in-hr-zocken-fuer-die-sicherheit/>