

## FACTSHEET

# 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., Pohlt, C., Schlegel, 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](https://doi.org/10.1007/978-3-658-14309-1_4)
- Schäpper, 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](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/>
- Stegher, 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/>