

Brot und Spiele – Gamification der Arbeit

Gamification:

- ist die Nutzung von Game Design Elementen in Nicht-Game-Kontexten
- sie kommt vor allem in der IT Branche und in Start-Ups zum Einsatz

Beispiel für eine Firma, die dies schon so anbietet, wäre Microsoft. Für ihre Office Labs haben sie ein Spiel namens Ribbon Hero entwickelt, um die Mitarbeiter spielerisch in den Programmen Word, Excel, Power Point etc. zu schulen. Später ist ein zweiter Teil entwickelt worden, der auch öffentlich verfügbar ist.

Vorteile: Gamification fördert die Produktivität und Zufriedenheit von Mitarbeitern / Verschiedene Schwierigkeitsstufen bringen mehr Freiheiten:

Durch das Aufsteigen von Levels und virtuellen Belohnungen sollen auch kleine Erfolge die Mitarbeiter motivieren. Größere Erfolge geben demnach auch mehr Belohnungen, wie z.B. in Form von Bonuszahlungen auf das Gehalt. Durch die vielen kleinen Spielelemente werden grundlegende menschliche Bedürfnisse zufrieden gestellt. Jedes Level und jeder Erfolg löst Glücksgefühle aus und macht in gewisser Weise süchtig. Somit will der Mitarbeiter immer mehr erreichen, was eine höhere Produktivität bedeutet und wird vom Gehirn dabei auch immer wieder Belohnt.

Durch verschiedene Schwierigkeitsstufen kann jeder Mitarbeiter selber entscheiden, wie kompliziert bzw. herausfordernd er es sich machen will. Anfänger würden dann auch einen möglicherweise sanfteren Einstieg haben und sich langsam steigern.

Nachteile: Arbeits- und Privatleben wird weniger differenziert / Konkurrenzprobleme:

Sobald die Arbeit immer mehr wie ein Game aufgebaut ist kann es dazu kommen, dass die Arbeit der Freizeit ähnlicher wird und keine klare Grenze mehr besteht. Somit können Abende an denen man zu Hause einfach in Ruhe was spielen will schnell langweilig werden, weil man ohnehin schon den ganzen Tag am PC bei der Arbeit in gewisser Weise an einem Spiel gesessen hat. Ein Mensch braucht aber schon eine klare Differenzierung von Arbeit und Freizeit, damit ein guter Tagesrhythmus entsteht. Eine Überanspruchung der Belohnzentren im Gehirn kann schlimmstenfalls dafür sorgen, dass man überhaupt nicht mehr zufrieden sein kann und immer mehr in die Arbeit versinkt und so Körper und Verstand komplett überlastet werden. Das wäre dann genau das Gegenteil von dem, was man mit der Gamification erreichen will.

Wenn es frei zugängliche Ranglisten gäbe, könnte dies zwar einerseits die Mitarbeiter motivieren schneller aufzusteigen, Problem jedoch wäre ein zu starker Konkurrenzkampf zwischen den Mitarbeitern, bei dem dann viele sich überarbeiten könnten nur um Listenbester zu werden.

Die Zukunft der Gamification:

Die Gamification ist an sich eine sehr gute Gelegenheit seine Mitarbeiter produktiver und zugleich zufriedener zu machen. Allerdings muss man als Arbeitgeber darauf achten, dass z.B. keiner zu viele Überstunden macht nur um schneller in seinen Rängen aufzusteigen und dass immer noch die Arbeit im Vordergrund steht, nur jetzt in einem entspannteren Umfeld. So lange alles im Rahmen gehalten wird, hat die Gamification große Vorteile, die genutzt werden sollten. Vor allem junge Leute können so für Jobs eingestellt werden, die sie vielleicht anfangs für zu langweilig oder zu kompliziert halten.