



# „Als Erwachsene arbeiten, wie die Kinder spielen“

Gamification ist bei den heimischen Unternehmen noch kaum bekannt, doch spielerische Elemente finden sich im Arbeitsalltag der Unternehmen wieder, weiß [Michaela Kreitmayer](#), Leiterin des [Hernstein](#) Instituts für Management und Leadership in Wien.

CLAUDIA BLASI

„Kärntner Wirtschaft“: Was genau ist unter Gamification zu verstehen?

[Michaela Kreitmayer](#): Unter Gamification sind verschiedenste methodische Ansätze zu verstehen, um das Faszinierende des Spielens und die daraus resultierende Einsatzbereitschaft, Ausdauer und Zielstrebigkeit auch in der Geschäftswelt anwenden zu können. Das Prinzip besteht darin, mit Hilfe von Instrumenten wie etwa Highscores, die wir aus Computerspielen kennen, Aufgaben im Beruf zu spannenden Missionen zu machen. Das können Planspiele oder Simulationen sein, in denen Führungskräfte Interventionen spielerisch erproben können.

Warum ist Gamification für einen Betrieb wichtig?

Lernen darf und soll Spaß machen, genauso wie die Arbeit. Gamification kann dafür einen wertvollen Beitrag liefern, denn es hat positive Auswirkungen auf die Moti-

vation, Leistungsbereitschaft und Eigenverantwortung. Gerade Eigenverantwortung wird immer wichtiger in der vernetzten Arbeitswelt. Die Leistungsbereitschaft kann sich spielerisch erhöhen, indem man etwa aufgrund der Highscores weiß, an welchem Punkt seiner Aufgabe man gerade steht. Unternehmen haben durch Gamification aber auch die Möglichkeit, die Kompetenzen und Ressourcen jedes einzelnen Mitarbeiters wertschätzend in die Weiterentwicklung des Unternehmens einfließen zu lassen. Und ich bin ein Fan davon, Stärken zu stärken und nicht zu sehr an den Schwächen herumzudoktern.

Was können Führungskräfte und Mitarbeiter daraus lernen?

Sie können lernen, sich begeistert auf etwas zu fokussieren, fasziniert zu staunen, mit Neugierde etwas ausprobieren zu wollen – einfach die Leichtigkeit des Spielens im Arbeitsalltag zu integrieren. Unternehmensinterne Ziele und Arbeitsprozesse können durch faszinierende Elemente erfolgreicher und motivierender

„Erst im Spiel erkennen Menschen, was wirklich in ihnen steckt.“

[Michaela Kreitmayer](#),  
[Hernstein](#) Institut



Der spielerische Ansatz passt als Puzzlestein sehr gut in die digitale, komplexer werdende Welt und bringt Leichtigkeit in die Führung, erzählt [Michaela Kreitmayer](#).

Foto: KK/Philipp Tomsich

## ZUR PERSON

- ▶ [Michaela Kreitmayer](#) ist seit 25 Jahren beim [Hernstein](#) Institut in Wien.
- ▶ Berufsbegleitend absolvierte sie das FH-Studium „Unternehmensführung/Management“ und Seminare wie das [Hernstein](#) Führungskräfteentwicklungsprogramm für das mittlere Management und die Coaching-Ausbildung bei The Green Field.
- ▶ Sie leitet seit November 2016 das [Hernstein](#) Institut, das mit dem „[Hernstein](#) Management Report“ in Kooperation mit Vieconsult regelmäßig Führungskulturen untersucht.

gestaltet werden. Kollaboration und Zusammenarbeit spielerisch und effektiv zu organisieren, kann den internen Zusammenhalt und das Arbeitsklima verbessern – wer möchte das nicht?

Wie können etwa Klein- und Mittelbetriebe Gamification einsetzen?

Das nächste Training könnte etwa ein Planspiel statt eines herkömmlichen Ein-Tages-Trainings sein oder im Bewerbungsprozess könnte ein Branchenspiel vorschaltet werden, in dem sich Bewerberinnen und Bewerber spielerisch profilieren und ihre Kernkompetenzen zeigen können.

Im aktuellen Management-Report gab ein Großteil der Führungskräfte in Österreich/Deutschland an, Gamification nicht zu kennen.

Woran liegt das?

Oft liegt es daran, dass man mit dem Wort an sich nicht so viel anfangen kann, obwohl man Elemente daraus bereits lebt oder einsetzt. Und es kommt auf die Branche und Kultur des Unternehmens an.

Passt der Ansatz zu jeder Unternehmenskultur oder ist es eine Generationenfrage?

Der Ansatz passt zu jeder offenen Unternehmenskultur, in der neue Methoden ausprobiert und auch Fehler gemacht werden dürfen – um auch daraus wieder zu lernen. Natürlich sind viele der Instrumente der jüngeren Generation vertrauter, das heißt nicht, dass ältere Generationen nicht auch Spaß am Spiel haben können, im Gegenteil – oftmals leben Menschen auf, weil sie erst im Spiel erkennen, was in ihnen steckt.