



Serious Games: Revolutionieren Sie das Corporate Learning durch spielerische Lernerfahrungen

Weiterbildung macht den Erfolg

In der heutigen schnelllebigen und komplexen Welt ist die kontinuierliche Weiterbildung und Entwicklung von Mitarbeitern ein entscheidender Faktor für den Unternehmenserfolg. Angesichts der zunehmenden Digitalisierung und der sich ständig ändernden Anforderungen an die Belegschaft suchen Unternehmen nach innovativen Ansätzen, um die Kompetenzen ihrer Mitarbeiter zu fördern. In diesem White Paper wird dargelegt, wie Serious Games als wirksame Methode im Corporate Learning eingesetzt werden können, um die Lernerfahrungen zu verbessern und die Kompetenzen der Mitarbeiter zu erweitern.

Was sind Serious Games?

Serious Games sind Lernspiele, die darauf abzielen, den Teilnehmern bestimmte Fähigkeiten, Kenntnisse oder Verhaltensweisen zu vermitteln, indem sie unterhaltsame und herausfordernde Spielmechaniken nutzen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Lernmethoden, die oft passiv und theoretisch sind, ermöglichen Serious Games den Teilnehmern, aktiv am Lernprozess teilzunehmen und ihr Wissen in praxisnahen Situationen anzuwenden.

Wo liegen die Vorteile von Serious Games im Corporate Learning

Serious Games erhöhen die Motivation und das Engagement. Sie können die Motivation der Mitarbeiter steigern, indem sie spielerische Elemente wie Punkte, Level und Belohnungen einführen, die das Lernen unterhaltsam und ansprechend gestalten. Serious Games verbessern die Wissensaneignung und -anwendung. Durch die Kombination von theoretischem Wissen und praktischen Anwendungen ermöglichen Serious Games den Teilnehmern, die gelernten Konzepte besser zu verinnerlichen und sie in realen Arbeitssituationen anzuwenden.

Mit Serious Games werden Soft Skills entwickelt und ausgeprägter. Serious Games können dazu beitragen, Soft Skills wie Kommunikation, Zusammenarbeit und Problemlösung zu fördern, indem sie die Teilnehmer dazu auffordern, gemeinsam Herausforderungen zu meistern und voneinander zu lernen. Serious Games sind anpassungsfähig und skalierbar: Serious Games können leicht an verschiedene Zielgruppen, Lernziele und Unternehmensanforderungen angepasst werden und bieten die Möglichkeit, die Lerninhalte auf effiziente Weise an eine große Anzahl von Mitarbeitern zu vermitteln.

Erfolgreiche Anwendungsfälle von Serious Games im Unternehmensumfeld

Serious Games wurden und werden erfolgreich über die gesamte Bandbreite des Corporate Learnings eingesetzt und zeigen immer wieder ihre konzeptionellen Vorteile gegenüber klassischen Lernmethoden und didaktischen Ansätzen.

- Mitarbeitertraining und -entwicklung
- Onboarding neuer Mitarbeiter
- Teambuilding und Zusammenarbeit
- Compliance-Training
- Führungskräfteentwicklung
- Gesundheits- und Sicherheitsschulungen
- Produkt- und Service-Training
- Innovations- und Kreativitätsförderung

Implementierung von Serious Games im Corporate Learning

Die Entwicklung und Umsetzung von Lernmaßnahmen folgt den bekannten und etablierten Vorgehensweisen:

- Zielgruppenanalyse: Identifizieren Sie die Bedürfnisse und Anforderungen Ihrer Zielgruppe und passen Sie das Serious Game entsprechend an.
- Auswahl des richtigen Spiels: Wählen Sie ein Serious Game, das sowohl die Lernziele erfüllt als auch die Interessen und Fähigkeiten der Teilnehmer berücksichtigt.

- **Integration in bestehende Lernprogramme:** Binden Sie Serious Games nahtlos in Ihre bestehenden Schulungs- und Entwicklungsmaßnahmen ein, um eine kohärente und ganzheitliche Lernerfahrung zu gewährleisten.
- **Bewertung und Feedback:** Implementieren Sie Mechanismen zur Überwachung der Lernfortschritte und zum Sammeln von Feedback, um die Wirksamkeit des Serious Games kontinuierlich zu überprüfen und gegebenenfalls Anpassungen vorzunehmen.
- **Unterstützung der Mitarbeiter:** Stellen Sie sicher, dass die Mitarbeiter über ausreichend technische Unterstützung und Anleitungen verfügen, um das Serious Game optimal zu nutzen.
- **Langfristige Strategie:** Betrachten Sie Serious Games als einen Teil einer langfristigen Strategie zur Verbesserung des Corporate Learning und zur Steigerung der Mitarbeiterkompetenzen.

Konkrete Beispiele von Unternehmen, die Serious Games erfolgreich eingesetzt haben:

- **Cisco Systems:** Cisco verwendete ein Serious Game namens "Cisco Mind Share" zur Schulung seiner Mitarbeiter und Partner im Umgang mit Netzwerktechnologien und -protokollen. Das Spiel ermöglichte den Teilnehmern, Netzwerke zu konfigurieren und Probleme zu lösen, während sie auf spielerische Weise wichtige Konzepte und Techniken erlernten.
- **Siemens:** Siemens entwickelte das Serious Game "Plantville", bei dem die Spieler die Rolle eines Fabrikleiters übernehmen und verschiedene Produktionsstätten verwalten. Das Spiel vermittelt den Teilnehmern Kenntnisse in den Bereichen Prozessoptimierung, Energiemanagement und Qualitätskontrolle.
- **IBM:** IBM hat ein Serious Game namens "CityOne" entwickelt, das sich mit den Herausforderungen der Stadtentwicklung befasst. Die Spieler müssen unter anderem Lösungen für Wasserversorgung, Verkehr und Energieversorgung entwickeln. IBM verwendet dieses Spiel, um Mitarbeitern und Kunden das Potenzial von Smarter Cities-Lösungen näherzubringen.
- **KFC:** Die Fast-Food-Kette KFC führte das Virtual-Reality-Spiel "The Hard Way" ein, um neuen Mitarbeitern beizubringen, wie man das berühmte Hähnchen zubereitet. Das Spiel ist Teil der Schulung für Küchenmitarbeiter und vermittelt auf unterhaltsame Weise die richtige Zubereitung des Hähnchens gemäß den Qualitätsstandards von KFC.
- **L'Oréal:** Der Kosmetikriese L'Oréal hat ein Serious Game namens "Matrix Mannequin" entwickelt, das Friseuren die Möglichkeit bietet, ihre Fertigkeiten im Bereich Haarstyling und -farbe zu verbessern. Das Spiel ermöglicht es den Teilnehmern, ihre Techniken in einem virtuellen Salon zu üben, bevor sie sie an echten Kunden anwenden.
- **Shell:** Shell hat ein Serious Game namens "Hazmat: Hotzone" entwickelt, das Mitarbeitern beibringt, wie man gefährliche Situationen mit Gefahrstoffen bewältigt. Das Spiel hilft den Teilnehmern, ihre Fähigkeiten im Bereich der Risikobewertung und der Zusammenarbeit in Notfallsituationen zu verbessern.
- **Cold Stone Creamery:** Die Eisdiele Cold Stone Creamery nutzt ein Serious Game namens "Stone City", um neuen Mitarbeitern die Grundlagen des Kundenservice und der Eiscremezubereitung beizubringen. Spieler lernen, Bestellungen aufzunehmen, Zutaten zu mischen und Eiscreme zu portionieren, während sie gleichzeitig auf Kundenwünsche und -beschwerden eingehen.

Diese Beispiele zeigen, wie verschiedene Unternehmen Serious Games nutzen, um Mitarbeiter in verschiedenen Branchen und Funktionen zu schulen und deren Fähigkeiten zu verbessern.

Fazit

Serious Games bieten eine vielversprechende Möglichkeit, das Corporate Learning zu revolutionieren und die Mitarbeiterentwicklung zu fördern. Durch die Kombination von unterhaltsamen und ansprechenden Spielmechaniken mit praxisrelevanten Lerninhalten können Serious Games die Motivation und das Engagement der Mitarbeiter steigern und zu besseren Lernerfolgen führen. Um das volle Potenzial von Serious Games auszuschöpfen, sollten Unternehmen eine sorgfältige Planung und Implementierung sicherstellen und Serious Games als integralen Bestandteil ihrer Lern- und Entwicklungsstrategie betrachten.

Referenzen

Um eine gründliche Analyse und Bewertung der Wirksamkeit von Serious Games im Corporate Learning zu ermöglichen, kann eine Vielzahl von Studien, Forschungsartikeln und Fallstudien herangezogen werden. Diese Ressourcen bieten wertvolle Einblicke in die Best Practices, Erfolgsfaktoren und potenziellen Herausforderungen bei der Implementierung von Serious Games im Unternehmensumfeld.

Über den Autor

Roman R. Rüdiger
Gründer und CSO
talent::digital GmbH

Literaturliste:

Es gibt zahlreiche Studien, die die Wirksamkeit von Serious Games für Corporate Learning untersuchen. Hier sind einige wichtige Studien, die die positiven Auswirkungen von Serious Games auf das Lernen im Unternehmensumfeld belegen:

- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489-528.

Diese Meta-Analyse untersucht die Effektivität von computerbasierten Simulationsspielen und kommt zu dem Ergebnis, dass sie eine effektive Lehrmethode darstellen. Die Studie zeigt, dass Serious Games im Vergleich zu traditionellen Lehrmethoden zu einer höheren Wissensvermittlung und besseren Anwendung des Gelernten führen.

- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.

Diese systematische Literaturübersicht untersucht empirische Studien zu Computerspielen und Serious Games. Die Autoren identifizieren eine Reihe von Vorteilen, die Serious Games für das Lernen bieten, wie zum Beispiel erhöhte Motivation, verbessertes Wissen und Verständnis sowie die Entwicklung von kognitiven und sozialen Fähigkeiten.

- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249-265.

In dieser Meta-Analyse werden die kognitiven und motivationalen Effekte von Serious Games untersucht. Die Ergebnisse zeigen, dass Serious Games das Wissen und die Fertigkeiten der Teilnehmer signifikant verbessern können. Außerdem fördern Serious Games das Engagement und die Motivation der Lernenden.

- Graafland, M., Schraagen, J. M., & Schijven, M. P. (2012). Systematic review of serious games for medical education and surgical skills training. *The British Journal of Surgery*, 99(10), 1322-1330.

Diese systematische Übersicht konzentriert sich auf den Einsatz von Serious Games im medizinischen Bereich, insbesondere im Bereich der chirurgischen Fähigkeiten. Die Studie zeigt, dass Serious Games eine vielversprechende Möglichkeit zur Verbesserung der chirurgischen Fertigkeiten und medizinischen Kenntnisse darstellen.