PRESSEMITTEILUNG

**5 Gamification-Elemente fördern IT-Projekte**

**Spielen gehört zur Natur der Menschen. Das IT-Beratungs- und Systemintegrationsunternehmen msg hat untersucht, inwieweit sich der Spieltrieb auch in der agilen Softwareentwicklung nutzen lässt. Spiel-Elemente fördern Leistung, Kreativität, Identifikation, stärken Teamzusammenhalt und natürlich Spaß an der Projektarbeit und Motivation.**

**München, 29. Mai 2018.** Computerspieler versinken völlig in ihrem Spiel. Im sogenannten „Flow“ erklimmen sie einen Level nach dem anderen, vergessen Zeit und selbst elementare Bedürfnisse. Diesen Zustand erreichen Spieleentwickler durch das Eingehen auf menschliche Triebkräfte. So geben sie selbst einem Spiel mit dürftiger Handlung eine epische Bedeutung und einen übergeordneten Sinn, belohnen Leistung, fördern Selbstbestimmung und Entwicklung beim Spieler. Sie wecken Kreativität und sorgen mit Spielelementen von Runde zu Runde für Identifikation mit dem Ziel. Solche Spielelemente lassen sich auch in Unternehmen einsetzen. Hierfür hat sich der Begriff „Gamification“ etabliert. Die Nutzung dieser Elemente kann ein Erfolgsfaktor in der agilen Softwareentwicklung sein und die beispielsweise in SCRUM bereits vorhandenen spielerischen Elemente noch verstärken. Nach Experimenten von msg bei SCRUM-Projekten gibt es mindestens fünf Gamification-Elemente, die die Arbeit interessanter und spannender machen und damit zu besseren Ergebnissen führen können.

1. **Sinn und Berufung**

In Computerspielen kommt dem erzählenden Intro eine besondere Funktion zu: Es vermittelt dem Spieler einen übergeordneten Sinn und liefert ihm so einen intrinsischen Grund für sein Spiel. Einen „Sinn“ suchen Mitarbeiter auch in der Arbeitswelt: Denn erkennt ein Mitarbeiter einen Zweck in seiner Aufgabe und eine tiefere Bedeutung für sein Tun, wird jede Herausforderung zu einer persönlichen Berufung. In SCRUM-Projekten erfolgt die Motivationssteigerung etwa durch die Autonomie des Teams oder die sogenannte „Sprint Vision“, die die Arbeit eines Einzelnen in ein Gesamtprojekt einordnet.

1. **Leistung und Entwicklung**

Punkte, Level, Auszeichnungen oder Rangfolgen geben den Computerspielern ein Feedback für ihren ganz persönlichen Erfolg. Auch Mitarbeiter lieben Herausforderungen. Fühlen sie sich ihrer Aufgabe gewachsen und erkennen sie den Fortschritt ihrer Arbeit, erhält oder steigert dies die Motivation. Fortschrittsanzeigen oder Countdown-Timer sind in agilen Softwareprojekten wie bei SCRUM ohnehin vorhanden und zeigen die aktuelle Position.

1. **Selbstwirksamkeit und Kreativität**

Kann ein Spieler in Computerspielen aus Alternativen wählen, erfährt er diese nicht mehr als externe Vorgaben. Zur Förderung der Kreativität dienen zudem Power-Ups, wenn ein Spieler beispielsweise neue Fähigkeiten erhält. Auch Mitarbeiter sind experimentierfreudig und wollen sich in einer Aufgabe immer auch selbst entfalten. Sie wollen selbst Entscheidungen treffen und erleben sich dann selbst mit negativen Konsequenzen als selbstwirksam.

1. **Identifikation und Verantwortung**

Menschen identifizieren sich mit Dingen. In Computerspielen gibt es deshalb häufig Avatare und individuelle Userfaces, die der Spieler im Verlauf der Handlung verändern und weiterentwickeln kann. Auch in Projekten in der Arbeitswelt reicht es häufig, wenn Mitarbeiter über etwas verfügen, damit sie eine innere Haltung oder eine Beziehung zu ihnen aufbauen. Dies motiviert sie zur Übernahme von Verantwortung für „ihr Ding“, es zu pflegen und womöglich auch zu vermehren.

1. **Soziale Festigung und Beziehungsaufbau**

Menschen sind soziale Wesen, die sich unter anderem über das Feedback anderer, auch ihrer Kollegen, definieren. Was denken die anderen, wo steht man selbst im sozialen Raum und im Wettbewerb. In Spielen ist es der eigene Clan, der seine Mitglieder synergetisch agieren lässt und dabei hilft, Probleme effektiver zu lösen und den gemeinsamen Gegner zu besiegen. Group-Quests nutzen soziale Dynamiken, um Lösungen im Team schneller zu finden, als es dem Einzelnen möglich wäre. Als zusätzlichen Anreiz gibt es für jedes Clanmitglied eine Belohnung in Form besserer Eigenschaften und Fähigkeiten ihrer Spielfiguren. Die Interaktion und die Transparenz sind in SCRUM bereits definierte Ziele. Das Team arbeitet selbstorganisiert und offen. Dieser Effekt kann durch zusätzliche Unterstützung wie etwa Mentoren und Coaches noch verstärkt werden.

**Fazit: Richtig ist, was funktioniert**

Der experimentelle Einsatz von Gamification-Elementen bei SCRUM-Projekten hat für msg bewiesen, dass sie das Engagement und die Motivation der Mitarbeiter verstärken können. Es gibt jedoch auch Elemente, die nicht zu jedem Zeitpunkt und für jeden Personenkreis wirken und womöglich sogar kontraproduktiv sind: Gezielte Drohszenarien, künstlicher Mangel an Ressourcen oder geschürte Ungeduld führen Computerspieler vielleicht zu Höchstleistungen. Ob diese drei Elemente die Zusammenarbeit von IT-Teams fördern, muss jedes Unternehmen für sich herausfinden. Klar ist, dass die Gamification-Elemente richtig sind, die für ein Unternehmen, seine Teams und für den einzelnen Mitarbeiter funktionieren.

**msg**msg ist eine unabhängige, international agierende Unternehmensgruppe mit weltweit mehr als 7.000 Mitarbeitenden. Sie bietet ein ganzheitliches Leistungsspektrum aus einfallsreicher strategischer Beratung und intelligenten, nachhaltig wertschöpfenden IT-Lösungen für die Branchen Automotive, Banking, Food, Insurance, Life Science & Healthcare, Public Sector, Telecommunications, Travel & Logistics sowie Utilities und hat in über 35 Jahren einen ausgezeichneten Ruf als Branchenspezialist erworben.

Die Bandbreite unterschiedlicher Branchen- und Themenschwerpunkte decken im Unternehmensverbund eigenständige Gesellschaften ab: Dabei bildet die msg systems ag den zentralen Kern der Unternehmensgruppe und arbeitet mit den Gesellschaften fachlich und organisatorisch eng zusammen. So werden die Kompetenzen, Erfahrungen und das Know-how aller Mitglieder zu einem ganzheitlichen Lösungsportfolio mit messbarem Mehrwert für die Kunden gebündelt.

msg nimmt im Ranking der IT-Beratungs- und Systemintegrationsunternehmen in Deutschland Platz 7 ein.

**Für weitere Informationen stehen wir Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung:**   
msg systems ag, Dr. Manuela Schwab, Robert-Bürkle-Str. 1, 85737 Ismaning/München   
Tel. +49 89/ 961 01 1538, Fax +49 89/ 961 01 1113  
E-Mail: [Manuela.Schwab@msg.group](mailto:Manuela.Schwab@msg.group)

Hotwire PR, Daniel Oehm, Franziska-Bilek-Weg 9, 80339 München   
Tel. +49 89 21 09 32 - 73, E-Mail: [msgsystems@hotwirepr.com](mailto:msgsystems@hotwirepr.com)

Bildmaterial und weitere Pressemitteilungen finden Sie unter [www.msg.group](https://www.msg.group/).  
  
**Abdruck honorarfrei. Belegexemplare erbeten.**