

PROJEKTE MIT LEIDENSCHAFT

GAMIFICATION

BEGEISTERNDE ERLEBNISSE ·
INSPIRIERENDE KOMMUNIKATION ·
NACHHALTIGE TRANSFORMATION

DI Dr. Eva Deutsch

Founder & Owner BrainBrosia Entertainment

1010 Wien, Zedlitzgasse 11

E-Mail: Eva.Deutsch@BrainBrosia.com

Agenda

- Warum Leidenschaft heute wichtiger denn je in Projekten ist
- Psychologische Grundlagen: Was Verhalten verändert
- Gamification als Hebel für Transformation
- Wirksame Gamification-Ansätze aus der Praxis
- Digitale Umsetzung von Gamification in Ihren Projekten
- Diskussion & Q&A



Warum Projekte heute Leidenschaft brauchen

- Aufmerksamkeit als neue Währung
- Gehirn filtert 90–95% aller Reize – nur was emotional relevant dringt durch.
- Informationsflut – jede Botschaft kämpft um Beachtung!
- Projektinformationen verpuffen im Lärm paralleler Prioritäten, falscher Fokus
- kein Durchhaltevermögen
- Veränderungsmüdigkeit, passive Stakeholder

***"Nicht Information fehlt –
Aufmerksamkeit fehlt."***

Was Leidenschaft erzeugt und Veränderung wirksam macht

Langfristige Motivation über Zeit

Selbstbestimmungstheorie – Ryan & Deci

Für intrinsische Motivation brauchen Menschen Sinn und:

- Autonomie
- Kompetenz
- Soziale Verbundenheit

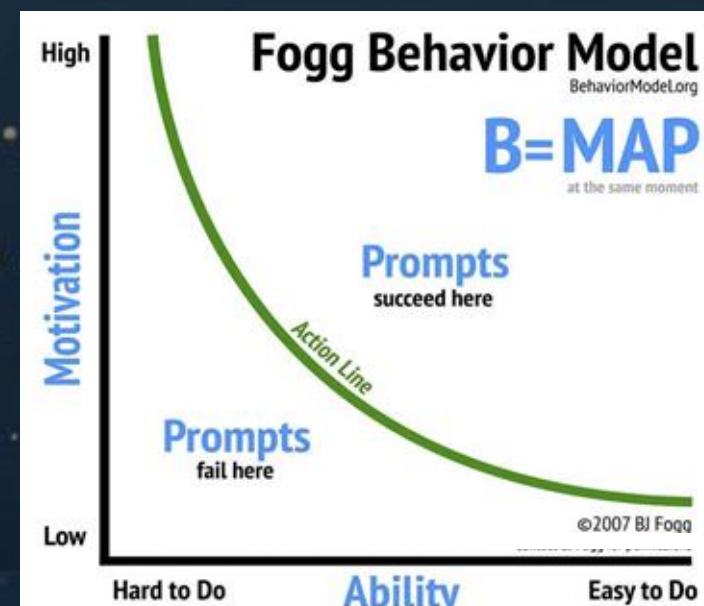
Verhalten im Moment

Verhaltensformel B=MAP

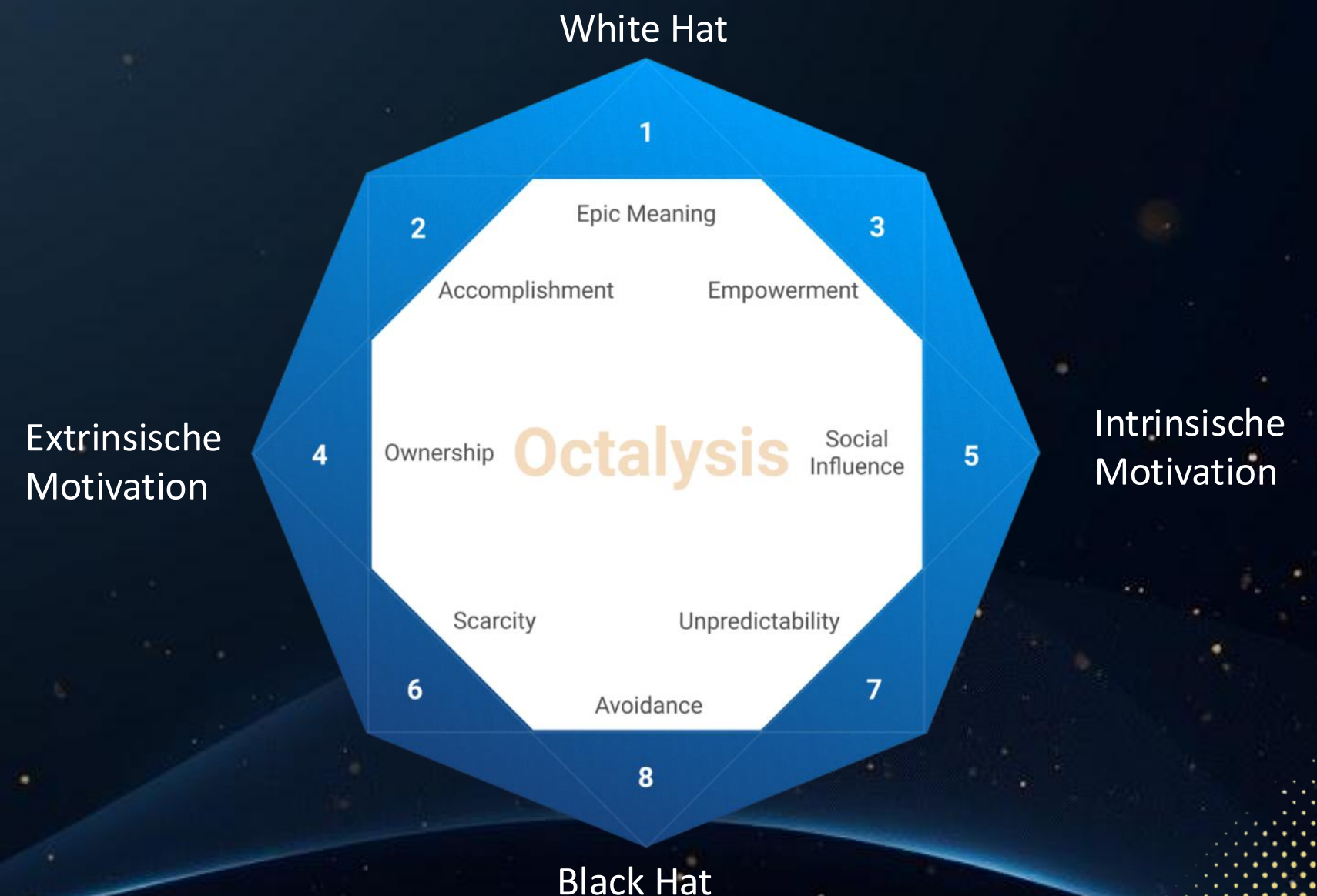
Verhalten (B – Behavior) entsteht nur, wenn drei Faktoren gleichzeitig zusammenkommen:

- Motivation (der Wille),
- Ability (die Fähigkeit),
- Prompt (der Auslöser)

Fehlt eines → keine Handlung!



Octalysis Framework Yu-kai Chou



Veränderung entsteht erst, wenn Motivation aufgebaut und in Handlung übersetzt wird



Perspektivenwechsel - erfolgreiche Games



Games sind Experten für Human-Focused Design

Function-Focused Design

Fokus auf Effizienz und Prozessoptimierung
Ziel: Aufgaben so schnell wie möglich zu erledigen.

Human Focused Design

Stellt Menschen in Mittelpunkt:
Was motiviert? Was begeistert?
Was schafft echte Beteiligung?



Gamification ist Human-Focused Design in Aktion!

DESIGN

Gamification eröffnet neue Wege - für Kommunikation, Lernen und Transformation

Gamification ist die Verwendung von spieltypischen Mechaniken & Elementen außerhalb von Spielen, mit dem Ziel, bessere Ergebnisse im realen Leben zu erreichen.

Es geht nicht um Spiele selbst, sondern um die Übertragung motivierender Spielelemente.



Kommunikation, Transformation / Change



Aus- & Weiterbildung



Onboarding



Recruiting



Innovations- & Wissensmanagement



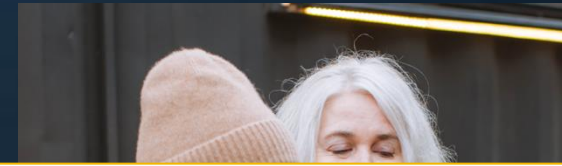
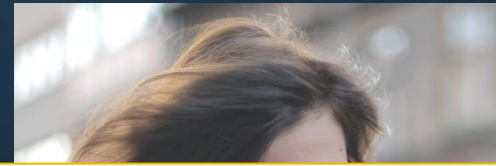
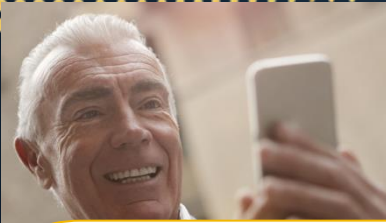
Digitale Services & Portale



Marketing & Vertrieb

Gamification ist keine Punkteparty oder Spielerei – es ist die systematische Anwendung von Psychologie auf Systeme.

Wie sieht der typische Gamer aus?



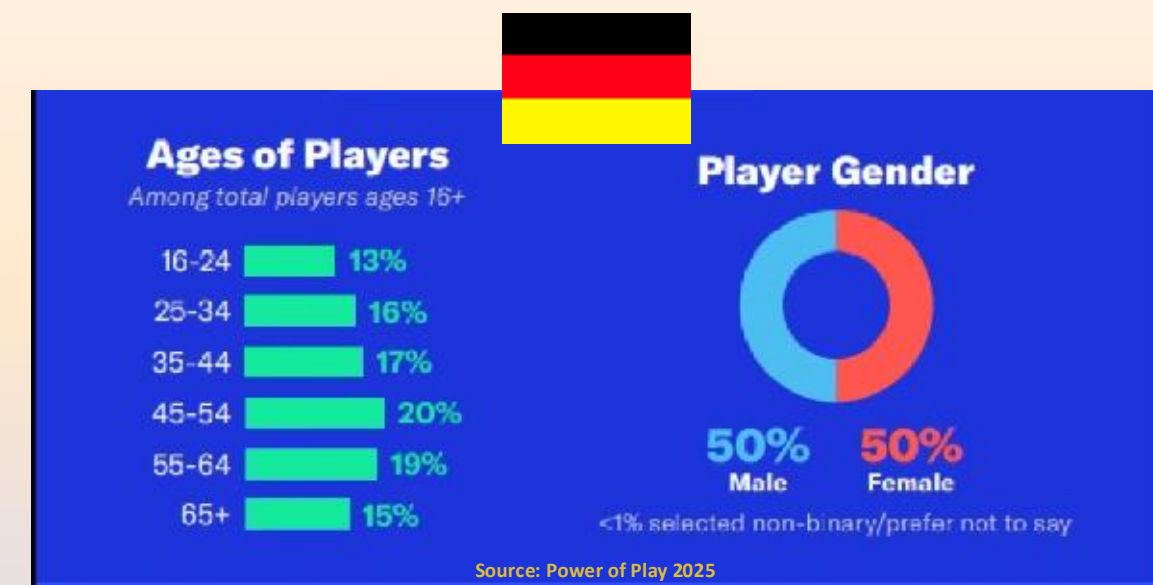
Digitales Gaming ist zum Massenphänomen geworden – alle Altersklassen spielen:
ca. 20 % der Spieler Kinder & Jugendliche, 80% Erwachsene;
der durchschnittliche Gamer ist 41 Jahre alt

Männer und Frauen sind fast gleich verteilt: 51% Männer & 48% Frauen (1% non-binary)

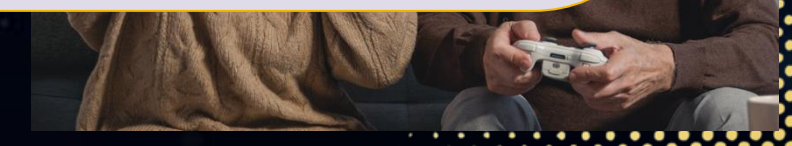
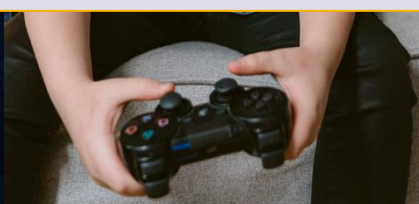
Gaming ist die größte Entertainment Industry und wächst rasant weiter!

70% der Österreicher:innen spielen digitale Games (5,3 Millionen).
60% spielen regelmäßig,

Gamification spricht nach verschiedenen Studien ca. 90% der Nutzer an!



Source: ESA 2025
Gaming in Austria 2021



Player Types

Jeder Mensch hat ein anderes Motivationsprofil



Entdecker

Offenheit &
Abwechslung



Erreicher

Zielerreichung,
Status & Erfolge



Champion

Wettbewerb &
Exzellenz



Teamplayer

Gemeinsame Erfolge &
soziale Interaktion



Kreative

Selbstaussdruck &
eigene Ideen



Abenteurer

Spannung &
Überraschungen

Erfolgreiche Gamification spricht verschiedene
Motivationsstypen gleichzeitig an
→ breitere Wirkung & nachhaltige Aktivierung der
Nutzer

Gamification wirkt – Zahlen, die überzeugen



KPMG - Transformation

Einführung eines gamifizierten Leistungs- und Lernsystems

- +25 % Umsatz
- +22 % neue Kunden-Opportunities
- +16 % Kundenanzahl

Cisco - Transformation

Globale Skill- & Kulturtransformation (2020–2023):

- Digitale Transformation, Upskilling, Social Collaboration, neues Arbeitsmodell.
- +46 % Teilnahme an Transformations-Programmen
- +33 % schnellere Skill-Adoption

Deloitte Leadership Development

Gamifiziertes globales Leadership-Programm

- ROI von 166:1
- 50 % schnellere Abschlusszeit
- +47 % mehr tägliche Nutzer
- höhere Akzeptanz von Transformationsprogrammen
- mehr Engagement bei Führungskräften
- nachhaltige Nutzung der Plattform

SAP Onboarding

Spielerische Elemente beschleunigen den Wissenstransfer:

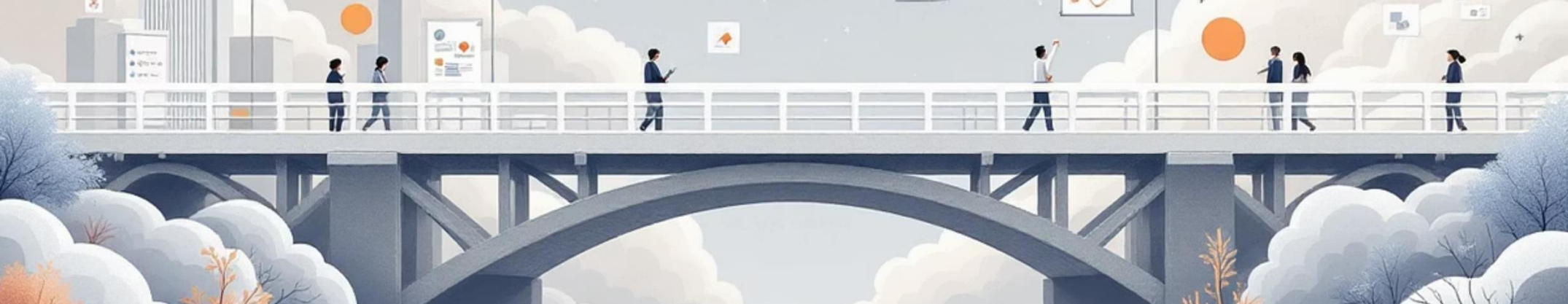
- 50% kürzere Einarbeitungszeit für neue Mitarbeiter
- 25 % geringere Fluktuation bei Neuen, höhere Bindung
- raschere Integration & höhere Produktivität

Ford Learning-Plattform

+417% Nutzungssteigerung durch gamifizierte Lernmodule. Mitarbeiter engagieren sich freiwillig und nachhaltig mit den Lerninhalten.



ERLEBEN
WIRKT STÄRKER



Von der Theorie zur Praxis –
wirksame Gamification Ansätze (Auszug)

Ansatz 1: QUESTS & MICRO-Learning

MOTIVATION ÜBER ZEIT

- Quest & Micro-Challenges - klare Ziele, kleine Aufgaben → unmittelbare Erfolge
- Tägliche/wöchentliche Missionen
- Sichtbare Fortschritte, Bestärkung & Wiederholung
- Ritualisierung / Gewohnheiten - regelmäßige Log-ins Ankerpunkte im Arbeitstag
- Orientierung & Wahlmöglichkeit
- Quests personalisierbar / Steuerung nach Projektbedarf
- Micro-Learning: Lernimpulse 1-5 min. - Video-Snippets, Infografiken, Quiz-Fragen, Mini-Games

"Verhalten entsteht durch Wiederholung – nicht durch einmalige Impulse."





Ansatz 2: TEAM-MISSIONEN VERBUNDENHEIT STÄRKEN

- Team-Missionen - gemeinsame Ziele & Herausforderungen → Kollaboration, Zugehörigkeitsgefühl
- Soziale Verpflichtungen schaffen Verbindlichkeit
- Geschenke & einfaches Feedback zur gegenseitigen Wertschätzung
- Vergleiche - Kooperation / Wettbewerb
- Unternehmensweite Vernetzung (zufällige Teams, Team-Auswahl, freiwillige Meldung)
- Zeitlich begrenzte Challenges

"Menschen folgen Menschen — nicht Prozessen."



Ansatz 3: SIMULATION

VERSTÄNDNIS DURCH ERLEBEN



- Komplexe Szenarien risikofrei durchleben
- Aktives Durchspielen → Verständnis für Notwendigkeit von Veränderungen
- Komplexität begreifen, Selbstwirksamkeit, Handlungskompetenzen
- Auswirkungen von Entscheidungen direkt erleben
- Perspektivenwechsel
- Sichere Fehlerräume, Ausprobieren, Übung seltene Ereignisse

***"Analysen belegen:
Simulationsbasiertes Lernen steigert
Wissenstransfer signifikant gegenüber
klassischen Schulungen."***



Ansatz 4: STORYTELLING

ERINNERUNG an GESCHICHTEN bis zu 22x BESSER

- Abstrakte Transformationsziele in greifbare Geschichten verwandeln
- Aktivieren Gehirn auf mehreren Ebenen
- Emotionale Einstiege → Neugier & sofortige Verbindung
- Jedes Kapitel klare Ziele & Meilensteine → Orientierung
- Überraschungen → Spannung & aktives Erkunden
- Cliffhanger → Nutzer fiebern auf nächsten Abschnitt
- Rätsel, kleine Herausforderungen
- Interaktive Dialoge
- Selbst-generierte Stories



AI und LLMs personalisieren Gamification

AI personalisiert Motivation:

- AI analysiert Lernverhalten,
- identifiziert Wissenslücken und generiert individuelle Quests.

Gamifizierte Plattformen werden zu persönlichen Coaches:

- Adaptive Lernsysteme passen sich an Nutzer an
- Individualisieren von Wissen, Schwierigkeit, Formate, Nudging
- Interaktive 3D-Welten mit realistischen NPCs (mit LLMs),
- intelligente Dialogsysteme



„Die Zukunft gehört maßgeschneiderten Lernerfahrungen.“



Die technische Basis für **ENGAGEMENT** und **BEGEISTERUNG!**

BrainBrosia Gaming-Suite

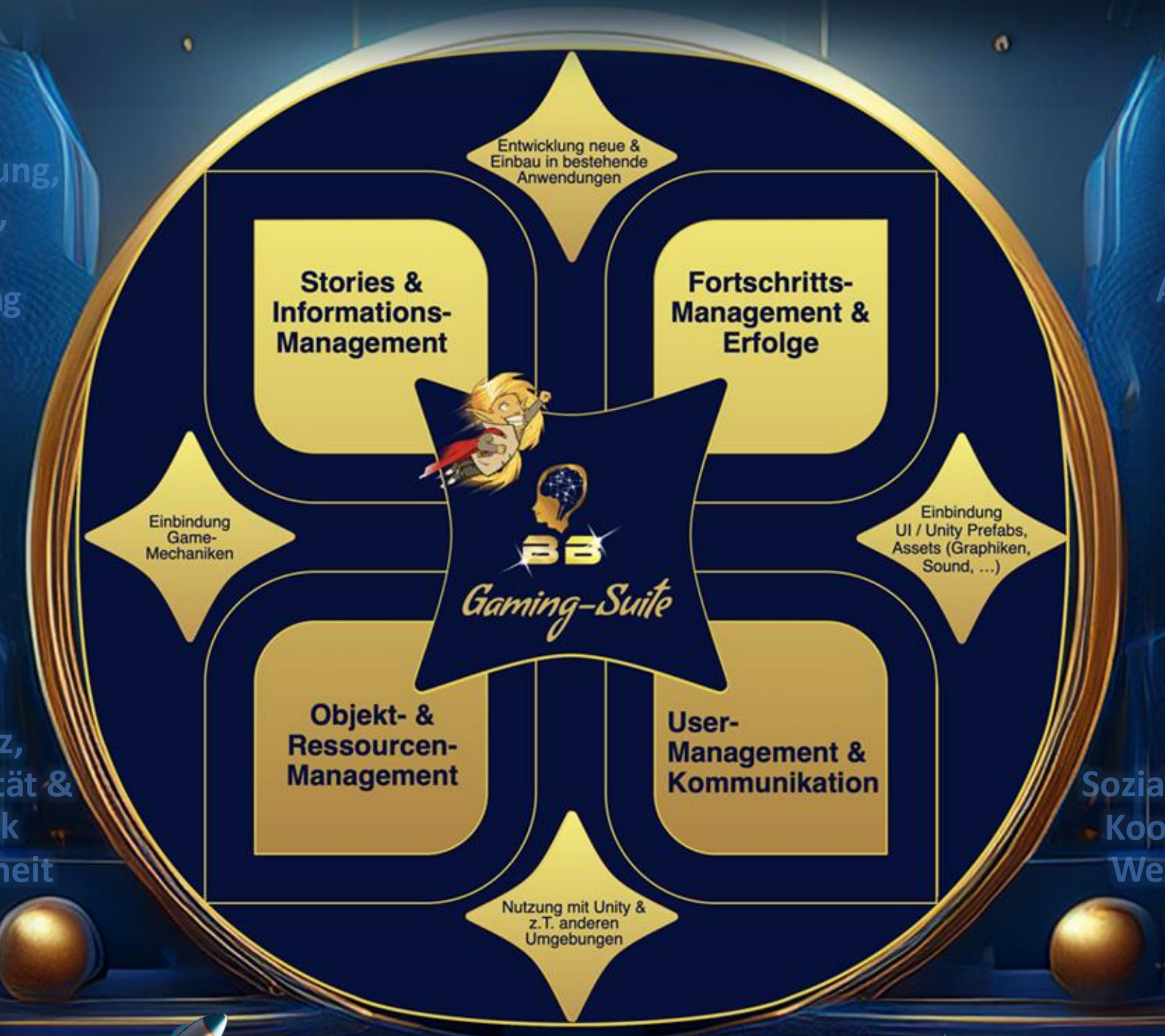
Engagement-Plattform für rasche, kosteneffiziente & risikoarme – aber individuelle – Gamification- & Gaming-Umsetzungen

Sinn & Bedeutung,
Storytelling,
Missionen,
Überraschung

Fortschritt,
Quests,
Autonomie,

Besitz,
Kreativität &
Taktik
Knappheit

Soziale Aspekte,
Kooperation/
Wettbewerb



Gamification als digitaler Begleiter Ihrer Projekte

- Wo setzt Gamification im Projekt an?
 - Projektstart: Orientierung, Sinn, Klarheit
 - Umsetzung über Zeit: Fortschritt, Motivation stabil halten
 - Veränderung verankern: Nutzung sichern, Verhalten stabilisieren
- Wie wird Gamification eingebunden?
 - digitaler Ankerpunkt für Information, Aufgaben und Beteiligung
 - begleitend zum Projekt – nicht zusätzlich
- Technisch umgesetzt in bestehenden Systemen
(z. B. Intranet, Mitarbeiter-Apps, Lern-System LMS)

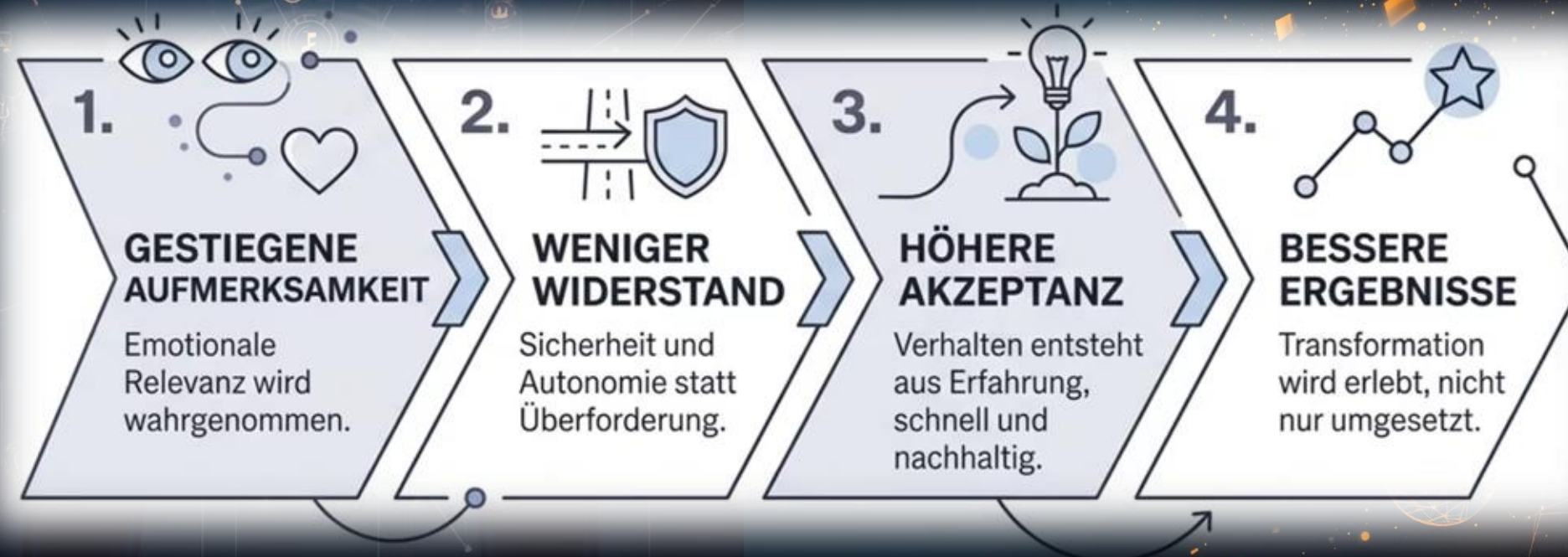


***” Reduzieren Sie Ihr
Projektrisiko und
maximieren Sie den
Nutzen!”***



ZUSAMMENFASSUNG

KERNBOTSCHAFTEN



1

Menschen verändern sich durch Erlebnisse, nicht durch Information. Erleben schafft Verständnis!

2

Interaktive Kommunikation: Micro-Quests und Story-Hooks ersetzen lange Texte - schaffen Neugier & Einstieg.

3

Kontinuierliche Bestärkung: Feedback, Gamification-Loops, sichtbarer Fortschritt & Erfolge. Soziale Energie Kooperation & Wettbewerb nutzen.

4

Motivation designen - Motivation ist kein Zufall, sondern Architektur. Fördern Sie Engagement, Kollaboration und Durchhaltevermögen systematisch.





Kontakt & weiterführende Informationen

DI Dr. Eva Deutsch

BrainBrosia Entertainment

E-Mail: Eva.Deutsch@BrainBrosia.com

*"Gerne unterstütze ich
Sie, bei Ihren
Gamification
Anwendungen.
Bis bald!"*



Benefit from Gaming!