

## **Der Zusammenhang von Gaming und Entscheidungsfindung im Unternehmenskontext**

Den ersten beruflichen Kontakt zur Spielindustrie hatte ich 2021. Eine Lübecker Firma sprach mich in Vorbereitung auf die Gamescom an, ob ich Interesse hätte, mit ihnen ein unterhaltsames Computerspiel zu bauen, das zugleich die Entscheidungskompetenz der Spielenden misst.

## **Der Zusammenhang von Gaming und Entscheidungsfindung im Unternehmenskontext**

Viele Unternehmen haben es zumindest theoretisch verstanden: In der VUKA Welt ist die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen, mehr denn je entscheidend für den Unternehmenserfolg. Oft kommt es nicht mehr auf Wochen, sondern auf Tage, manchmal auf Stunden an, JA oder NEIN zu sagen. Und doch: in immer mehr Organisationen klagen sowohl das Management als auch Mitarbeitende über lähmende Unsicherheit, resultierend aus Überwachungskultur und mangelnder Fehlerkultur. Verglichen mit der boomenden Spieleindustrie, die auf Veranstaltungen, wie der Gamescom sichtbar wird, lassen sich klare Erkenntnisse gewinnen: Dieser Artikel stellt die These auf, dass Menschen generell Entscheidungskompetenz zeigen, die Mechanismen von Gaming und Wetten diese allerdings eher fördern als Kultur und Politik in Unternehmen und zeigt auf, wie Unternehmen sich die Spiel- bzw. Wettlust des Menschen zueigen machen können.

## **Die Spieleindustrie: Ein Wachstumsmarkt**

Im Vergleich zu anderen Märkten hat die Spieleindustrie gerade in den letzten Jahren ein beispielloses Wachstum erlebt. Events, wie die Gamescom, ziehen jährlich Tausende von Besucher:innen an, und längst ist klar: Gaming ist nicht nur ein Hobby, sondern auch ein bedeutender Wirtschaftsfaktor. Laut Statista wird der globale Markt für Videospiele bis 2025 auf über 200 Milliarden US-Dollar anwachsen. Diese Expansion zeigt das immense Potenzial der Branche, Innovationen voranzutreiben und neue Geschäftsmodelle zu entwickeln.

## **Entscheidungsfindung im Gaming**

Wer noch Atari und Pacman Spiele vor Augen hat, darf den Sprung in die Gegenwart machen, um komplexe Spiellandschaften vorzufinden, in denen es um Entscheidungen mit schwerwiegenden Konsequenzen geht: Rollenspiele verlangen den Spielenden strategische Überlegungen ab, um ihre Charaktere zu entwickeln und Missionen erfolgreich abzuschließen. Dynamische Entscheidungsprozesse fördern nicht nur kritisches Denken, sondern auch die Vorausschau und Risikobereitschaft – Fähigkeiten, die in der Unternehmenswelt von entscheidender Bedeutung sind.

Immer wieder geht es um das Entscheiden auf der Grundlage von Daten: In Angeboten wie „Civilization“ oder „The Sims“ lernen die Spielenden, langfristige Strategien zu entwickeln. Oft verlangen die direkten Konsequenzen dieser Entscheidungen von den Spielenden steile Lernkurven aus ihren Fehlern und die Anpassung ihrer Strategien. Ganz grundsätzlich wäre diese iterative Lernkultur auch in Unternehmen vorstellbar, um die Entscheidungsfreude von Mitarbeitenden und Führungskräften anzutreiben.

### **Die Schattenseite: Spielsucht und Sportwetten**

So offensichtlich die positiven Aspekte des Gamings sind, so darf der größte Nachteil nicht ignoriert werden: Die Spielsucht, insbesondere im Kontext von Wetten, hier wiederum im Bereich der Sportwetten, hat in den letzten Jahren eklatant zugenommen: Nach Angaben der Suchtbehörden hat allein in Deutschland jeder 10. Mann bereits einmal einen Wettschein abgegeben, 4.5 Mio offiziell bekannte Wettsüchtige zählen wir aktuell, die Dunkelziffer ist weitaus höher. Die Online-Wetten und die ständige Erreichbarkeit von Glücksspielangeboten haben dazu geführt, dass viele Menschen keine Impulskontrolle mehr haben und nicht nur ihr eigenes Vermögen verspielen, sondern auch Kredite und Werte aus dem Familien- und Freundeskreis. Die Entscheidung, es wieder und wieder zu versuchen, lenkt natürlich einmal den Blick auf die Verantwortung der Spieleentwickler bzw. der Spielindustrie und erfordert hier eine differenzierte Betrachtung der Mechanismen, die immer auf Algorithmen beruhen.

Während die Sucht nach aufputschenden Substanzen wie Kokain, Meth etc. im Unternehmen die Tendenz zur riskanten Entscheidungsfindung antreibt und zu großen Problemen führen (Dahm in FAZ, 12.05.24 „Hilfe, mein Chef kokst“), ist es in der Spielindustrie das Spiel selbst, das den Rausch und alle daraus resultierenden Probleme verursacht. Die Parallelen sind offensichtlich: Sucht fördert Entscheidungsfreude und drosselt die Verantwortung. Während Unternehmen mehr Entscheider:innen brauchen, macht die Spielindustrie hier Profit.

### **Entscheidungsfreude in Unternehmen wecken - legal und ohne Drogen**

Tatsächlich überwinden bereits 20 % Mitarbeitende und Führungskräfte die mangelnde Entscheidungsfreude und die Angst, Fehler zu machen mit gezieltem Drogenkonsum (Dahm, Drogenreport 2024). Das ändert aber nichts an der Unternehmenskultur, die von strenger Überwachung und einer negativen Fehlerkultur geprägt ist, allenfalls macht sie sie für die Betroffenen eine Zeitlang erträglicher, bevor sie mit schweren Krankheitssymptomen ausfallen. Der Rest der Belegschaft zeigt schneller Lähmung der Kreativität und Innovationskraft. Theoretisch ist auch vielerorts die Relevanz erkannt, eine Kultur zu schaffen, in der Fehler als Lernmöglichkeiten angesehen werden. Doch an der Umsetzung hapert es noch. Bei Firmen wie LinkedIn oder Microsoft haben die Prinzipien des Gamings bereits wertvolle Impulse gegeben.

## **Lektionen aus der Spieleindustrie für Unternehmen**

1. Fehlerkultur fördern: der Fehler ist Teil des Lernprozesses und damit wertgeschätzt. Risiken einzugehen und neue Ideen auszuprobieren, verliert seinen Schrecken.
2. Gamification: Die Implementierung von Gamification-Elementen, wie Wettbewerbe oder Belohnungen für innovative Ideen im Arbeitsalltag, regen dazu an, aktiver an Entscheidungsprozessen teilzunehmen.
3. Datengetriebenes Entscheiden: Durch den Einsatz moderner Analysetools können Mitarbeitende die möglichen Konsequenzen ihrer Entscheidungen besser einschätzen und fundierte Entscheidungen treffen.
4. Teamarbeit und Kollaboration: Interdisziplinäre Teams, die gemeinsam an Projekten arbeiten, treffen durch den Austausch von Ideen und Perspektiven Entscheidungen schneller und kreativer.
5. Schnelle Belohnungen: Mit Incentives, Anerkennung im Team oder sogar durch kleine Awards für proaktive Entscheidungen oder innovative Vorschläge, wird die Entscheidungsfreude gefördert.

### **Fazit: Lernen von der Spieleindustrie**

Der Wachstumsmarkt der Spielindustrie bietet wertvolle Hebel für Unternehmen, die unter mangelnder Entscheidungsfreude leiden: aus Fehlern zu lernen, Risiken einzugehen, erneute Anläufe zu wagen und für diese belohnt zu werden – diese kleinen Bausteine können auch in den Unternehmenskontext übertragen werden. Sie machen die positive Fehlerkultur, die Förderung von Teamarbeit und die Schaffung sicherer Räume aus, über die im Zuge der psychologischen Sicherheitsdebatte viel diskutiert wird.

Zugleich sind die Herausforderungen, die mit Spielsucht, Drogen-Abusus und risiko-affinem Verhalten verbunden sind, bekannt – umso mehr können die positiven Aspekte des Gamings als Inspirationsquelle dienen. Gamification kann Unternehmen nicht nur in der Entscheidungsfreude ihrer Mitarbeitenden steigern, sondern auch ihre Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit in einer zunehmend komplexen und dynamischen Geschäftswelt stärken.

Diese Adaption aus der Spielwelt funktioniert nur datenunterstützt und mit Hilfe der Künstlichen Intelligenz – wer in der Lage ist, eine Kultur der Entscheidungsfreude und Kreativität zu fördern, sichert sich in der modernen Geschäftswelt, die von

Unsicherheit und schnellem Wandel geprägt ist, einen entscheidenden Marktvorteil, auch im Kampf um Fach- und Führungskräfte.

Johanna Dahm

[Dahm International Consulting](#)