

SC6

Termin: Donnerstag, 05.09.2024 · 14:30-15:15 Uhr

Raum: Speakers Corner

Format: Vortrag

Recrutainment: Wie Lernen anhand von Serious Games bereits in der Personalgewinnung gefördert werden kann

Serious Games kommen zunehmend nicht nur in der Personalentwicklung zur Aus- und Weiterbildung zum Einsatz, sondern auch in der Personalgewinnung. Die Idee dabei ist, Ausbildung ansatzweise bereits im Rahmen des Recruitings stattfinden zu lassen, um die Güte der Selbstselektion auf der einen und die Akzeptanz von eignungsdiagnostischen Instrumenten auf der anderen Seite zu steigern. Somit sind solche Verfahren nicht nur Personalmarketing und -auswahl, sondern auch Entscheidungssimulationen, die im Sinne eines „realistic job previews“ zum Ziel haben, Einsatz- und Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen und auf Basis von Lernerfolgen die Entscheidungsbereitschaft und -verantwortung der Kandidierenden in Bezug auf eine Organisation im Allgemeinen und eine spezifische Tätigkeit im Besonderen zu stärken.

Recrutainment ist Gamification in der Personalgewinnung. Wie oben angedeutet wird damit zum einen eine Erhöhung der Grundquote und zum anderen eine Verbesserung der Candidate Experience angestrebt. Das Erreichen beider Ziele scheint mit der Möglichkeit zusammenzuhängen, spielerisch etwas über Unternehmen und Anforderungen zu lernen. Ziel des Beitrags ist es, das Feld von Gamification im Bereich der Personalgewinnung differenzierter zu strukturieren als es bislang der Fall war. Es wird gezeigt, dass zwischen den folgenden sechs Verfahrensklassen unterschieden werden kann: Matcher, Recruiting Games, Serious Gamified Assessments, Surreal Gamified Assessments, Video Games und Psychometric Games. Ausgewählte empirische Ergebnisse zu den Verfahrensklassen werden umrissen. Forschungslücken sowie Handlungsempfehlungen für die Praxis werden aufgezeigt.

Literatur (Auswahl):

- Jansen, L. J., Diercks, J. & Kupka, K. (2022). Lösungen im E-Recruiting – Recrutainment: Eine Erweiterung der Klassifikation & empirische Ergebnisse. *Wirtschaftspsychologie*, 24(4), 62–78.
- Jansen, L. J., Diercks, J. & Kupka, K. (2023). Recrutainment – Gamification in Employer Branding, Personalmarketing und Personalauswahl. Springer Gabler.
- Ramos-Villagrasa P. J., Fernandez-del-Río, E. & Castro, A. (2022). Game-related assessments for personnel selection: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–14.

Referierende:

- Prof. Dr. Lars Jansen,
HFH · Hamburger Fern-Hochschule
- Joachim Diercks,
CYQUEST GmbH