

Umfrage zur Arbeitswelt der Zukunft – Neue Arbeitssituationen in Hotellerie, Gastronomie und Tourismus mithilfe innovativer Technologien

Eine Umfrage des Fraunhofer IAO zu den Chancen von Technologieeinsatz für innovative Arbeitswelten in virtuellen Umgebungen

Autorinnen: Prof. Dr.-Ing. Vanessa Borkmann, Carina Pardek

Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO
Nobelstraße 12, 70569 Stuttgart

Datum: 26. Januar 2024

Einführungstext

Im Moment wird viel darüber gesprochen, wie Roboter und die Digitalisierung, die Arbeit in der Zukunft verändern werden. Technologien können viele neue Möglichkeiten bringen. Auch wenn wir heute immer noch an ganz normalen Arbeitsplätzen arbeiten, bieten uns die virtuellen Welten, also Computerwelten, ganz neue und interessante Wege, wie wir in der Zukunft arbeiten können.

Diese Umfrage richtet sich an Mitarbeitende in Hotellerie, Gastronomie und im Tourismus und behandelt die Chancen von innovativen Technologien in konkreten Arbeitssituationen mit Blick auf die nächsten 3-5 Jahre.

Ihre Meinung ist uns wichtig!

Durch Ihre Teilnahme können Sie auf die zukünftigen Entwicklungen im Bereich innovativer Arbeitswelten Einfluss nehmen. Lassen Sie uns wissen, welche Situationen ihre Arbeit in Zukunft bereichern, vereinfachen oder entlasten können und bei welchen Situationen Sie sich keine Veränderung durch Technikeinsatz vorstellen können.

Für die Beantwortung der Fragen benötigen Sie kein technisches Wissen, lediglich Ihre Bewertung verschiedener Situationen ist gefragt und ein paar generelle Informationen!

Die Beantwortung der Fragen dauert ca. 10-15 Minuten.

Als Dankeschön für Ihre Beteiligung gibt es **tolle Preise zu gewinnen**, die unter allen Teilnehmenden ausgelost werden:

- Eine Übernachtung inkl. Frühstück im Hotel Schani Wien direkt am Hauptbahnhof in Wien
- Eine Übernachtung im Basecamp Hotel in Dortmund
- Einen süßen Schlaf-Affen (Plüschtier) der Marke 25hours Hotel

*Aus Gründen der einfachen Lesbarkeit wird in der Umfrage auf Gendern verzichtet. Angesprochen sind immer alle Geschlechter.

Beginn der Umfrage

I. Ihre Arbeitssituation

1. Sind Sie in der Hotellerie, der Gastronomie oder im Tourismus tätig?
 - Ich bin aktuell in Hotellerie, Gastronomie oder im Tourismus tätig
 - Ich befinde mich derzeit in Aus-/ Weiterbildung in Hotellerie, Gastronomie oder im Tourismus.
 - Ich war früher in Hotellerie, Gastronomie oder im Tourismus tätig
 - Nein, ich bin nicht und war noch nie in Hotellerie, Gastronomie oder im Tourismus tätig (screenout)

2. In welchem Bereich innerhalb der Hotellerie, Gastronomie oder des Tourismus sind Sie/waren Sie zuletzt tätig?
 - Hotelbetrieb, Unterkunft (2.1)
 - Gastronomiebetrieb, Gastronomiebereich eines Hotels (2.2)
 - Tourismus-, Event- oder Destinationsmanagement (2.3)
 - Sonstiges

- 2.1 Zu welcher Kategorie gehört der Beherbergungsbetrieb, in dem Sie arbeiten/zuletzt gearbeitet haben?
 - Luxushotel (5 Sterne)
 - Hotel gehobener Klasse (4 Sterne)
 - Mittelklassehotel (3 Sterne)
 - Budget Hotel (1, 2 Sterne)
 - Hotel Garni, Pension, Gasthof, Apartment
 - Hostel, Jugendherberge
 - Privatunterkunft, AirBnB
 - Andere

- 2.2 Welcher Kategorie ordnen Sie den Gastronomiebetrieb zu, in dem Sie aktuell arbeiten/ zuletzt gearbeitet haben?
 - Gastronomie, einem Hotelbetrieb zugehörig
 - Gastronomie, ohne Hotelbetrieb
 - Gourmet, Küchenmeister, Restaurantführer (z. B. Guide Michelin)
 - Systemgastronomie
 - Erlebnisgastronomie
 - Bar (Lokal)

- Catering
- Kantine
- Andere

2.3 In welchem Bereich im Tourismus-, Event- oder Destinationsmanagement arbeiten Sie konkret?

- Tourismusentwicklung
- Tourismus- oder Destinationsmarketing
- Reiseveranstaltung und -planung
- Verkehrs- und Transportmanagement
- Event- und Attraktionsmanagement
- Touristische Informationsdienste
- Tourguiding
- Andere

3. In welchem Bereich arbeiten Sie aktuell/ haben Sie zuletzt in Hotellerie, Gastronomie oder im Tourismus gearbeitet?

- Direktion, Management, Finanzen und Verwaltung
- IT-Management und Digitalisierung
- Verpflegungsleistungen und -service (F&B)
- Empfang, Rezeption, Reservierung und Gästebetreuung
- Hauswirtschaft
- Haustechnik und Gebäudemanagement
- Marketing/ PR, Verkauf (Sales) und Personal (HR)
- Freizeitdienstleistungen z.B. Wellness, Sport, Entertainment, Shops
- Anderer Bereich, nämlich: FREITEXT

4. Wie zufrieden sind Sie aktuell mit der Unterstützung bei Ihrer täglichen Arbeit durch Technikeinsatz und Digitalisierung?

- Skala 1-5 (überhaupt nicht zufrieden, eher unzufrieden, teils/teils, eher zufrieden, sehr zufrieden)

5. Wie sehr wünschen Sie sich mehr funktionierende Unterstützung bei Ihrer täglichen Arbeit durch Technikeinsatz und Digitalisierung?

- Skala 1-5 (gar nicht wünschenswert, wenig wünschenswert, teils/teils, eher wünschenswert, sehr wünschenswert)

6. Wie häufig haben Sie sich schon Gedanken dazu gemacht, inwiefern Technik und Digitalisierung Ihre Arbeitssituation verbessern könnten?
 - Skala 1-5 (überhaupt nicht, eher selten, teils/teils, manchmal, sehr häufig)
7. Wie häufig haben Sie schon Computerspiele/Spielekonsolen genutzt und in dreidimensionalen virtuellen Welten gespielt, wie z.B. SecondLife, Fortnite, Minecraft, Decentraland, The Sandbox?
 - Skala 1-5 (überhaupt nicht, eher selten, teils/teils, manchmal, sehr häufig)

II. Einführung in innovative Technologien für neue Arbeitssituationen

Zunächst möchten wir mehr über Ihre Erfahrungen mit verschiedenen Technologien erfahren. Diese Erfahrungen können aus Ihrem privaten Alltag stammen, unabhängig von Ihrer Arbeitssituation.

Kenntnisse über innovative Technologien und Erfahrungen damit.

8. Die **Virtuelle Realität** (Englisch: Virtual Reality) ist eine Computertechnologie, die eine künstliche, interaktive 3D-Welt erschaffen lässt, in die man mithilfe einer Virtual Reality-Brille eintauchen kann. Haben Sie die Virtuelle Realität mithilfe einer VR-Brille bereits selbst erleben können?
 - Ja
 - Nein
 - Ich weiß es nicht
9. **Erweiterte Realität** (Englisch: Augmented Reality) ist eine Technologie, die digitale Informationen wie Bilder oder Daten in die reale Welt einblendet, sodass sie zusammen erscheinen. Haben Sie die Erweiterte Realität entweder mithilfe einer AR-Brille oder mit dem Mobiltelefon bereits selbst erleben können?
 - Ja
 - ➔ Ja, mit einer App auf dem Mobiltelefon
 - ➔ Ja, mit einer AR-Brille
 - Nein
 - Ich weiß es nicht
10. Das **Metaversum** (Englisch: Metaverse) ist eine umfassende virtuelle Welt, in der Menschen durch Avatare interagieren, arbeiten und spielen können, oft mit Hilfe von

Virtueller Realität oder anderen Technologien. Ein Avatar ist eine digitale Figur oder Grafik, die eine Person in virtuellen Räumen oder Computerspielen vertritt. Sind Sie mit dem Konzept des Metaverse vertraut?

- Skala 1-5 (gar nicht vertraut, wenig vertraut, teils/teils, etwas vertraut, sehr vertraut)

11. Wie sehr interessieren Sie sich für die genannten Technologien (Virtuelle Realität (VR), Erweiterte Realität (AR) und Metaverse)?

- Skala 1-5 (gar nicht interessiert, wenig interessiert, teils/teils, eher interessiert, sehr interessiert)

III. Mögliche zukünftige Arbeitssituationen für Arbeitnehmende in Gastgewerbe und Tourismus

Im Folgenden beschreiben wir mögliche Anwendungen der Technologien in der Orientierungs- und Bewerbungsphase. Bitte bewerten Sie jeden Anwendungsfall nach Ihrer persönlichen Meinung. Versetzen Sie sich gedanklich in die Situation, sich bei Ihrem Arbeitgeber um eine Stelle zu bemühen.

a. Markenbotschafter des potenziellen Arbeitgebers/Unternehmens in der Virtuellen Realität treffen

In einer virtuellen Umgebung können sich interessierte Kandidaten mit Mitarbeitern des potenziellen Arbeitgebers treffen und mit diesen Vertretern des Unternehmens interagieren. Die Virtual Reality-Brille versetzt die Nutzenden vollständig in den virtuellen Raum hinein. Auf diese Weise wird eine starke Verbindung zwischen den Bewerbern und dem Unternehmen hergestellt, ohne dass eine Anreise notwendig ist.

12. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit einem Arbeitgeber in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

13. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

b. Veranstaltungen und Events für den Austausch mit Bewerbern in der Virtuellen Realität

Mithilfe der Metaverse-Technologie können Arbeitgeber verschiedene Arten von virtuellen Veranstaltungen anbieten, um neue Arbeitskräfte zu gewinnen, z. B. Jobmessen, „Lunch and Learn“, Abendveranstaltungen oder „Tag der offenen Tür“.

14. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit einem Arbeitgeber in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

15. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

c. Mitarbeitersuche oder Personalbeschaffung (Recruiting) in Metaverse-Welten

Das Metaverse bietet Möglichkeiten für die Mitarbeitersuche mithilfe von interaktiven Inhalten. Durch den Einsatz von Brillen oder Headsets mit Virtueller Realität oder Erweiterter Realität können Bewerber die Räumlichkeiten des potenziellen Arbeitgebers virtuell erkunden und erfahren, wie ein Arbeitstag in dem Unternehmen aussehen könnte.

16. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit einem Arbeitgeber in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

17. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

d. Unternehmensveranstaltungen im Metaverse mit ausgewählten Expertenbeiträgen zur Bewerberansprache

Virtuelle Veranstaltungen im Metaverse sind unabhängig vom Standort der Bewerber zugänglich. Veranstaltungen mit Expertengesprächen sind die perfekte Lösung, um die Arbeitgebermarke einer großen Anzahl von Bewerbern zu präsentieren, ohne dass es dabei räumliche Zugangsbarrieren gibt.

18. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit einem Arbeitgeber in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

19. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

e. Bewerbungsverfahren im Metaverse mit Unterstützung von Künstlicher Intelligenz

Bewerbungsverfahren in der virtuellen Umgebung des Metaverse ermöglichen es, eine ganz besondere Atmosphäre zu schaffen und Informationen in jeder beliebigen Sprache zu jeder Zeit bereitzustellen. Die Bewerber können in der virtuellen Umgebung zum Beispiel durch Chatbots unterstützt werden, indem Ihnen Fragen beantwortet werden oder bei der Erstellung der Bewerbungsunterlagen geholfen wird. Ein Chatbot ist ein Computerprogramm, das automatisch mit Menschen kommunizieren kann, als ob es ein echter Mensch wäre.

20. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, von einem Arbeitgeber bei der Bewerbung unterstützt zu werden?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

21. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

f. Rundgang durch das Unternehmen mithilfe eines digitalen Zwillings

Der visuelle Auftritt des Arbeitgebers kann ein entscheidender Faktor bei einer Jobentscheidung sein. Daher können digitale Zwillinge, also genaue virtuelle Abbilder der echten Arbeitsumgebung im Metaverse, den Bewerbern helfen, sich mit der Arbeitgebermarke und dem Arbeitsumfeld vertraut zu machen, ohne dass eine Anreise dorthin erforderlich ist.

22. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit einem Arbeitgeber in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

23. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

g. Das Metaverse als Ort, um die Arbeitgebermarke zu erleben

Die Präsentation der Arbeitsumgebung und die Möglichkeit für Bewerber, diese zu erleben, war in der Vergangenheit von der physischen Anwesenheit der Bewerber im Gebäude abhängig. Mit dem Metaverse kann der Arbeitgeber im virtuellen Raum als Arbeitgebermarke jedoch ähnlich erlebnisreich und informativ wie in einem Museum präsentiert werden.

24. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit einem Arbeitgeber in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

25. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

h. Virtuelle Interaktionsräume im Metaverse für das Kennenlernen und den Austausch unter Kollegen

Das Metaverse bietet viele Möglichkeiten für das Kennenlernen und den Austausch mit Kollegen. Virtuelle Interaktionsräume schaffen eine Umgebung, die Austausch, Kommunikation und Treffen begünstigt. Dieses Angebot in einer virtuellen Umgebung ist leicht zugänglich. Der Austausch kann zusätzlich durch spielerische Ansätze (Gamification) oder durch das Angebot von virtuellen Quiz- und Brettspielen unterstützt werden.

26. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, mit Kollegen in Kontakt zu kommen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

27. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

i. Vorstellungsgespräche im Metaverse mit Einsatz von Avataren

Potenzielle Arbeitnehmer erstellen einen eigenen Avatar und betreten das Metaverse für ein Vorstellungsgespräch im virtuellen Raum. Der Avatar hat die Fähigkeit, die Mimik und Gestik der Nutzenden darzustellen und ihre Emotionen zu zeigen, genau wie in der realen Welt.

28. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, ein Vorstellungsgespräch im Metaverse durchzuführen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

29. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

IV. Mögliche Anwendungsfälle für Arbeitnehmende in der Beschäftigungsphase

Im Folgenden beschreiben wir mögliche Anwendungen der Technologien in der Beschäftigungsphase.

Bitte bewerten Sie jeden Anwendungsfall nach Ihrer persönlichen Meinung.

j. Das Metaverse als virtuelle Arbeitsumgebung, die individuell gestaltet werden kann

Das eigene Arbeitsumfeld kann im Metaverse verschiedene Formen annehmen: Vom normalen, virtuellen Arbeitsplatz innerhalb des digitalen Abbildes der echten Arbeitsumgebung, bis hin zum Arbeiten in anderen Umgebungen wie zum Beispiel im Weltraum oder in der Natur. Das Metaverse bietet den Mitarbeitenden Vielfalt, wenn es um die Gestaltung und Anmutung ihrer eigenen Arbeitsplätze darin geht.

30. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, eine bestimmte Arbeitstätigkeit hin und wieder im Metaverse durchzuführen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

31. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

k. Das Metaverse als Ort für das Onboarding

Die virtuelle Umgebung des Metaverse bietet einen innovativen Ansatz für den gesamten Prozess der Einführung in das Unternehmen (Englisch: Onboarding) und um neue Mitarbeitende mit allem vertraut zu machen, was sie für ihren Job und das Arbeitsumfeld wissen müssen.

32. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Onboarding zusätzlich auch im Metaverse zu erleben?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

33. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

I. Das Metaverse als Ort für Meetings und Kommunikation

Die virtuelle Umgebung des Metaverse bietet einen innovativen Ansatz für Meetings. Dazu wird eine inspirierende, virtuelle Welt entworfen, in der gemeinsame Teamsitzungen interaktiv abgehalten werden können. Die Teilnehmenden tragen eine Brille oder ein Headset mit Virtual Reality Technologie. Sie können sich an verteilten Orten befinden und haben dennoch das Gefühl, miteinander in einem Raum zu sein.

34. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse gelegentlich auch als Ort für Meetings zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

35. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

m. Pausen für die mentale Entspannung und Erholung im Metaverse

In virtuellen Räumen des Metaverse kann man entspannende Umgebungen in einer erholungsförderlichen Atmosphäre erleben. Dies hilft dabei, sich in Arbeitspausen von der Arbeitsbelastung zu entspannen oder Erholung zu finden. Psychischer Stress und Belastungen werden abgebaut.

36. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse in manchen Arbeitspausen als Ort zur Entspannung und Erholung zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

37. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

n. Einkaufen von Arbeitskleidung, Produkten und Inventar der Arbeitgeber im Metaverse

Das Metaverse kann als virtueller Einkaufsraum für Mitarbeitende zugänglich sein, damit diese darin Ihre Arbeitskleidung auswählen und bestellen können, ähnlich wie in einem Shop im Internet. Sie können in einer virtuellen Umgebung Produkte in dreidimensional erleben und zu Sonderkonditionen einkaufen, beispielsweise das Hotelinventar vom Besteck, über die Bettwäsche bis hin zum Kochtopf. Die virtuelle Umgebung macht dies ortsunabhängig möglich.

38. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse als virtuellen Shop für ausgewählte Produkte Ihres Arbeitgebers zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

39. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

o. Teambuilding im Metaverse

Teambuilding kann jetzt auf originelle Weise im Metaverse gestaltet werden: Escape-Rooms können hierfür angeboten werden sowie Schatzsuchen oder digitale Quiz-Spiele. Dies kann das Teambuilding-Erlebnis verbessern, denn Kolleg*innen lernen zusammen an kniffligen Aufgaben zu arbeiten, um ihre Ziele gemeinsam zu erreichen.

40. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse zum Teambuilding zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

41. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

p. Mentoring im Metaverse

Mentoring ist die Unterstützung und Beratung, die eine erfahrenere Person (Mentor) einer weniger erfahrenen Person (Mentee) gibt. Mentoring Programme können auch in Metaverse Umgebungen stattfinden. Dort können sich die Teams in einer besonderen Atmosphäre austauschen und offen und vertrauensvoll miteinander sprechen, auch wenn Sie physisch nicht am selben Ort sind.

42. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse als Ort für das Mentoring zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

43. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

q. Kreative Umgebungen im Metaverse für Ideenfindung, Brainstorming und Kreativsitzungen

In besonders anregenden und inspirierenden Räumen des Metaverse können kreative Ideenfindungen und Kreativarbeit stattfinden. Als kreative Ideen- und Impulsgeber können die Mitarbeitenden in die Weiterentwicklung von Lösungen für das Unternehmen einbezogen werden.

44. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse auch als Ort für gemeinschaftliches, kreatives Arbeiten zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

45. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

r. Training und Weiterbildung im Metaverse

Mitarbeiterschulungen können in den virtuellen Umgebungen des Metaverse sicher durchgeführt werden. Simulationen, Testszenarien, Prototyparbeiten sind leicht realisierbar und echte gefährliche Situationen werden durch die virtuelle Teilnahme vermieden. Es wird eine didaktisch verbesserte Lernumgebung geschaffen. Durch den Einsatz einer Virtual Reality-Brille werden die Mitarbeitenden in eine realitätsnahe Arbeitssituation versetzt.

46. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse auch als Ort für Training und Weiterbildung zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

47. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

s. Job-Assessment-Center im Metaverse

Job Assessment bezieht sich auf eine Reihe von Übungen und Tests, die bei der Bewerbung um einen Job helfen sollen, um zu sehen, wie gut jemand für die Stelle geeignet ist. Die Einrichtung eines Assessment-Centers im Metaverse stellt eine immer zugängliche, virtuelle Umgebung dar, in der die Mitarbeitenden ihre persönlichen Fähigkeiten testen, verbessern und erweitern können. Gruppenaktivitäten und verschiedene Herausforderungen des Arbeitsalltages können in der virtuellen Welt sowohl einzeln als auch in Teams simuliert werden.

48. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse auch als Ort für individuelles Job-Assessment zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

49. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

t. Virtuelle Mittagspause für Mitarbeitende im Metaverse

Unabhängig davon, ob man von zu Hause aus arbeitet oder im Büro anwesend ist, kann die Mittagspause jetzt virtuell in Metaverse verbracht werden. Hier können sich die Mitarbeitenden treffen, interagieren, Gedanken und Meinungen austauschen und gleichzeitig ihr Mittagessen genießen. Mitarbeiter aus verschiedenen Orten, Städten oder sogar Ländern haben die Möglichkeit, sich virtuell zu treffen und trotz unterschiedlicher physischer Standorte im Austausch zu sein.

50. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse gelegentlich auch als Ort für virtuelle Mittagspausen zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

51. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

V. Mögliche Anwendungsfälle für Arbeitnehmende nach der Beschäftigungsphase

Im Folgenden beschreiben wir mögliche Anwendungen der Technologien nach der Beschäftigungsphase.

Bitte bewerten Sie jeden Anwendungsfall nach Ihrer persönlichen Meinung.

u. Treue-Programme und Loyalitätsmanagement im Metaverse

Um den Kontakt zu ehemaligen Mitarbeitenden aufrechtzuerhalten, kann ein Treueprogramm im Metaverse angeboten werden. Auf diese Weise entsteht ein gemeinsam nutzbarer, virtueller Raum, in dem der Arbeitgeber seine Ehemaligen über die neuesten Updates und Entwicklungen informiert. Darüber hinaus können verschiedene Veranstaltungen für Austausch und Interaktion geschaffen werden.

52. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse als Ort für den fortwährenden Austausch mit ehemaligen Mitarbeitenden zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

53. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

v. Wissenstransfer und Wissensmanagement im Metaverse

Mithilfe von Veranstaltungen in virtuellen Räumen des Metaverse, bei denen ehemalige Mitarbeitende ihr Wissen mit neuen Mitarbeitenden teilen, kann der Wissens- und Erfahrungsaustausch gefördert werden. Dies kann ein Austausch-Programm sein, das auf der Grundlage von Anreizen und Begünstigungen für die Teilnehmenden einen Mehrwert für den Arbeitgeber stiftet.

54. Wie interessant finden Sie diese Möglichkeit, das Metaverse für den Wissenstransfer zu nutzen?

- Skala 1-5 (gar nicht interessant, wenig interessant, teils/teils, eher interessant, sehr interessant)

55. Wie wichtig finden Sie dieses Angebot für die Attraktivität Ihrer Branche auf dem Arbeitsmarkt in den nächsten 3 bis 5 Jahren, zusätzlich zu den herkömmlichen Lösungen?

- Skala 1-5 (gar nicht wichtig, eher unwichtig, teils/teils, eher wichtig, sehr wichtig)

VI. Das Potenzial innovativer Technologien für die Arbeit in Gastgewerbe und Tourismus

56. Kennen Sie weitere Anwendungsfälle, die interessant sind oder relevant sein könnten?

→ FREIE EINGABE

57. Was trifft auf die Nutzung der genannten Technologien für das Erleben von virtuellen Umgebungen in Ihrer täglichen Arbeit zu? Wählen Sie bitte die 3 wichtigsten Aspekte aus.

- Spaß und Gamification
- Flexibilität und Freiheit
- Erlebnisse und Inspiration
- Lernen und Weiterentwicklung
- Kommunikation und Austausch
- Zusammenkünfte und Gemeinschaft
- Entspannung und Erholung
- Arbeit an entfernten Orten und Reiseersatz
- Zugänglichkeit und Reichweite
- Erweiterung des Arbeitsplatzes und neue Raumangebote
- Meetings, Konferenzen und Veranstaltungen mit räumlich verteilten Personen

VII. Fragen zu Ihrer Person

58. Wählen Sie bitte das Geschlecht, das auf Sie zutrifft.

- Männlich
- Weiblich
- Drittes Geschlecht
- Möchte ich nicht sagen

59. Bitte wählen Sie Ihre Altersgruppe.

- Unter 20 Jahre
- 20-29 Jahre
- 30-39 Jahre
- 40-49 Jahre
- 50-59 Jahre
- 60-69 Jahre

- 70 Jahre und älter

60. Land des Wohnsitzes?

- Deutschland
- Österreich
- Schweiz
- Anderes europäisches Land
- Außerhalb Europas

Gewinnspiel

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, geben Sie bitte im folgenden Feld Ihre E-Mail-Adresse ein. Diese wird nur verwendet, um die Gewinner zu benachrichtigen:

E-Mail-Adresse:

Ansprechpartner bei Rückfragen

Prof. Dr. Vanessa Borkmann

Email: futurehotel@iao.fraunhofer.de