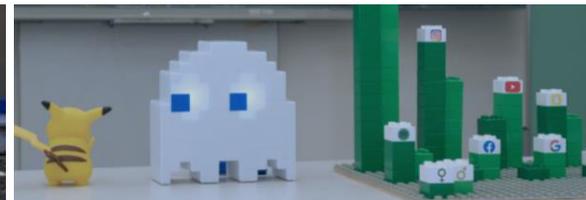
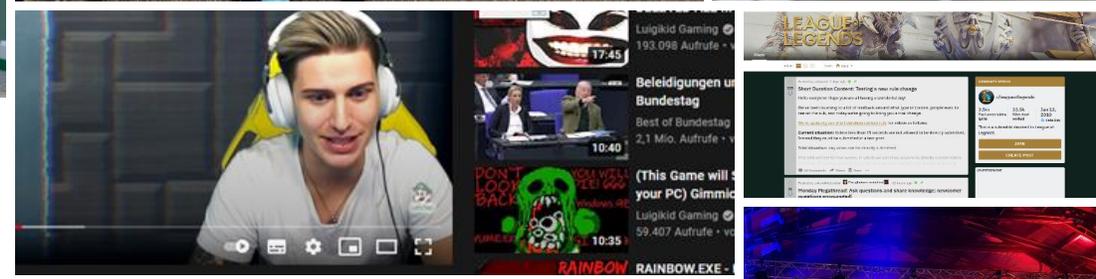


KARRIEREWUNSCH PRO-GAMER? – BERUFSFELDER DER GAMING-KULTUR IN DER PÄDAGOGISCHEN PRAXIS



Mag. Natalie Denk, MA
 Zentrum für Angewandte Spieleforschung
 Universität für Weiterbildung Krems

digital natives = digital talents?
 27. Fachtagung des Forums
 Medienpädagogik der BLM
 17. November 2022

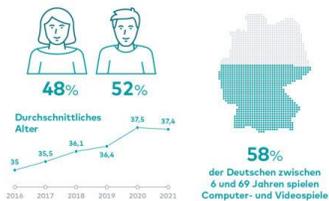


Game Studies
 MedienSpielPädagogik
 Handlungsorientierte Medienpädagogik
 Game-based Media & Education

Alle unsere Universitätslehrgänge
 berufs begleitend. Zu welchem darf
 mehr erzählen?

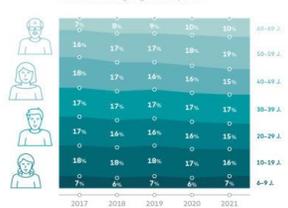
Deutscher Games-Markt 2021

Auf diesen Plattformen spielen die Deutschen

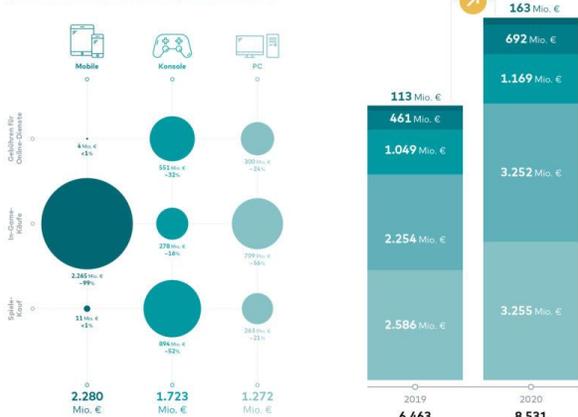


58% der Deutschen zwischen 6 und 69 Jahren spielen Computer- und Videospiele

Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter



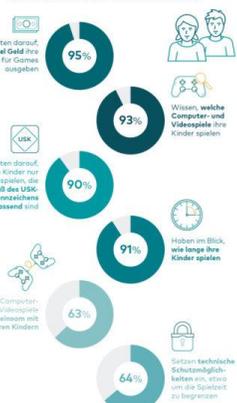
Umsatz nach Plattform und Geschäftsmodell



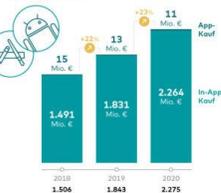
+32%



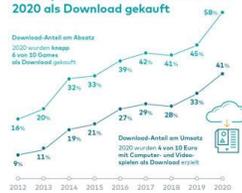
Eltern haben Spiele, Zeit- und Geldeinsatz ihrer Kinder im Blick



Starkes Wachstum bei Spiele-Apps setzt sich fort



Mehr als jedes zweite Computer- und Videospield für PC und Konsolen wurde 2020 als Download gekauft



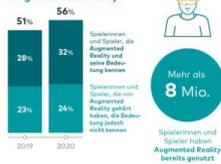
Umsatz mit Gaming-Hardware steigt deutlich



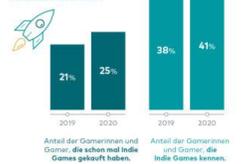
So ticken Gamerinnen und Gamer in Deutschland



Jeder zweite Gamer kennt Augmented Reality



Indie-Games werden immer beliebter



FASZINATION GAMING

Die Spieler*innenschaft zeichnet sich durch hohe Diversität aus! Ein Großteil der Bevölkerung spielt digitale Spiele – unabhängig vom Geschlecht, Bildungsgrad, Alter, kulturellem Hintergrund etc.

Statistiken:
<https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021/>
https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20211214_OT0113/aktuelle-studie-computerspiele-in-oesterreich-sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele
<https://www.anykey.org/en/resources>



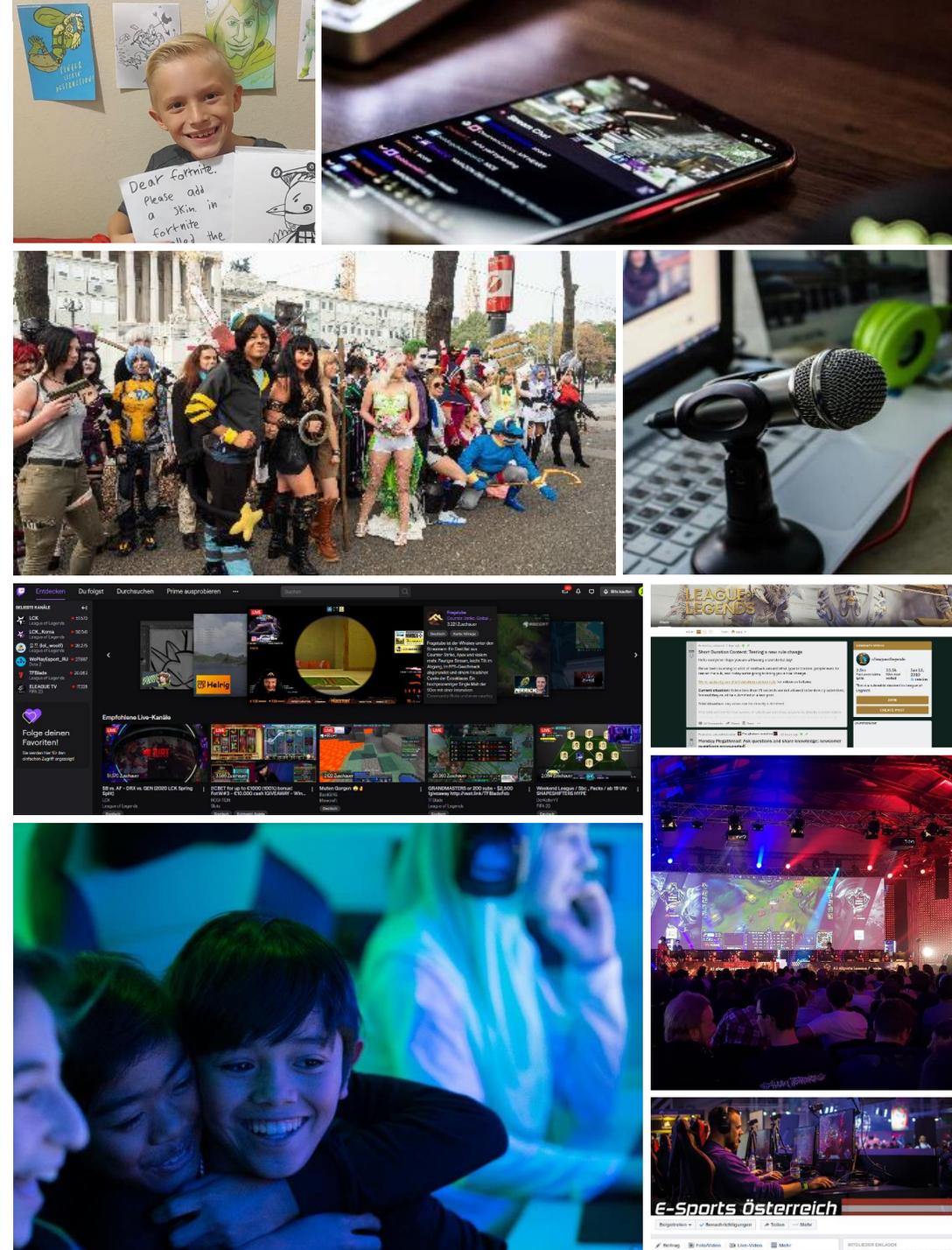
GAMING-KULTUR

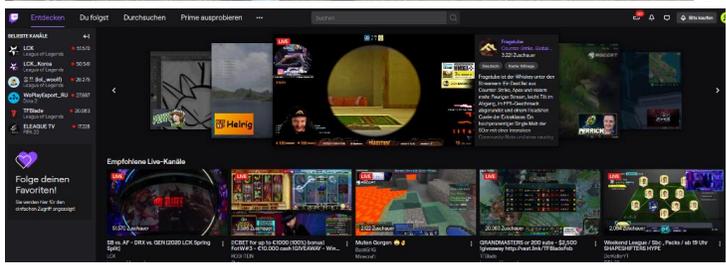
MEHR ALS SPIELEN

- Aktive Teilnahme an einer von digitalen Spielen geprägten Medienlandschaft
- Partizipation in einer Subkultur
- Multiplayer-Bereich, Online-Gaming-Communities, Lan-Partys, E-Sports-Turniere, Social-Media-Kanäle, Gameplay Streaming, Let's Play Videos, Cosplay, Modding etc. etc.
- Fan-Kultur
- Soziale Komponente ist wesentlich!

Literatur-Tipps:

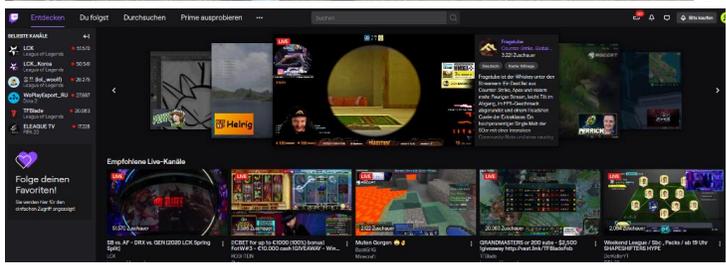
- Denk, N.; Pfeiffer, A.; Wernbacher, T. (2021). Addressing Video Game Culture Phenomena in Education -Opportunity, Challenge and Necessity. In: Denk, N.; Serada A.; Wernbacher T.; Pfeiffer A., A LUDIC SOCIETY: 215 -227, Edition Donau-Universität Krems, Krems
- Daniel, M., & Garry, C. (2018). Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society. Routledge.
- Elmezeny, A., & Wimmer, J. (2018). Games without Frontiers: A Framework for Analyzing Digital Game Cultures Comparatively. Media and Communication, 6, 80-89. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1330>
- Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. Studia Warmińskie, 56, 123-135. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>
- Huizinga, J. (1950). Homo Ludens: a Study of the Play Element in Culture. New York, NY: Roy Publishers
- Iske, S. and FrommeJ. (2021). Informelles Lernen mit digitalen Medien, In Sander, U. et al. (eds) Handbuch Medienpädagogik. Neuauflage. Wiesbaden, Springer.
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture, 5(4), 403-424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>





(INFORMELLE) LERNRÄUME...



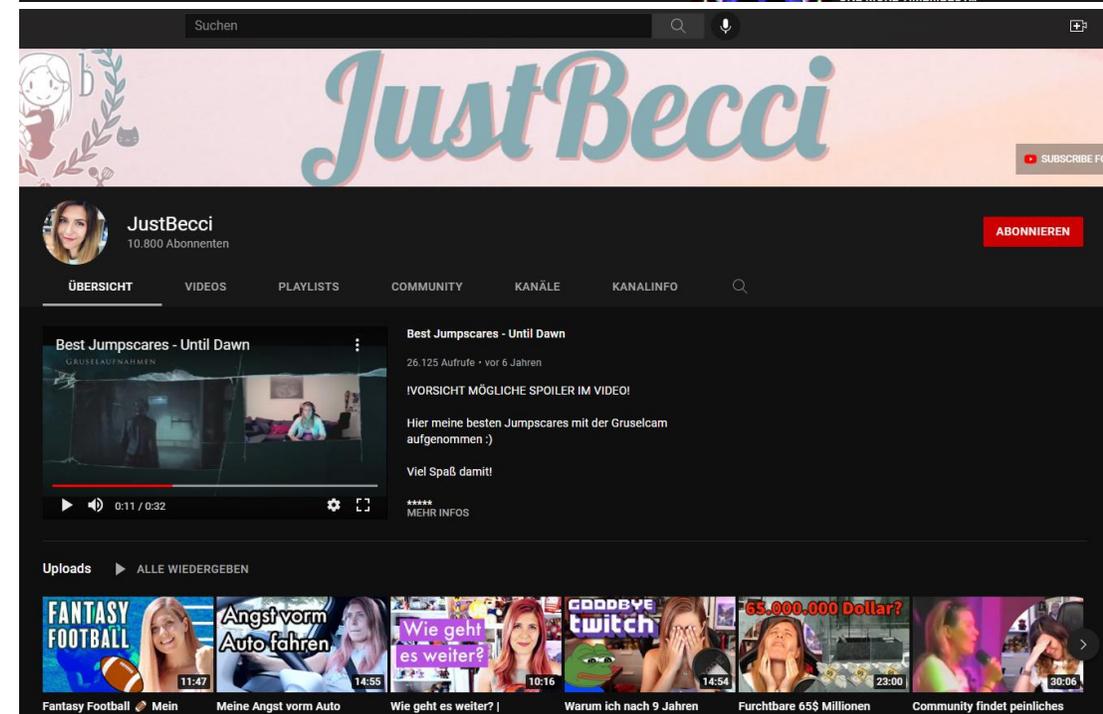
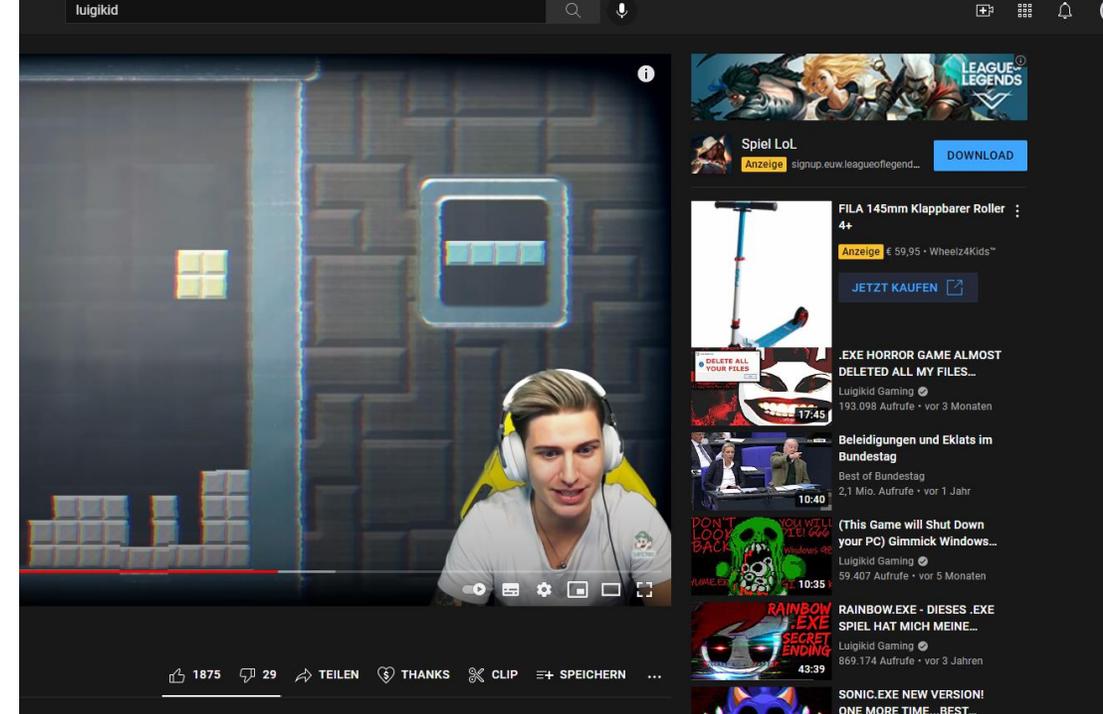


(NEUE) BERUFSWELTEN...



FASZINATION „LET’S PLAY“

- In einem Gameplay-Video werden Szenen aus einem Spiel gezeigt, oft begleitet von Kommentaren des*der Spieler*in
- "Let's Play"-Videos gehören auf YouTube zu den beliebtesten Formaten. Bekanntester YouTuber im Gaming-Bereich: PewDiePie (110 Mio. Abonnent*innen)
- Im Kontext der Live-Übertragung (Streaming) von Gameplay-Videos ist die Plattform Twitch der aktuelle Marktführer. In Österreich nutzen 26% der Jugendlichen zwischen 11 und 17 Jahren die Plattform Twitch, Tendenz steigend (Saferinternet.at, 2021).



Screenshots Sources:

Luigikid Gaming: <https://www.youtube.com/watch?v=1KWpJneTQs4>

JustBecci: <https://www.youtube.com/channel/UC1qSnixGi6lnNMWgJstSjGg>

FASZINATION „E-SPORT“

- Austragen von digitalen Spielen als Wettkampf
- je nach Spieltitel Team- oder Einzelsport
- Nur Spiele geeignet, bei denen vergleichbare Ergebnisse ohne Glückselemente erzielt werden können.
- Bekannte E-Sport Spiele, z.B.: Dota, League of Legends (Strategie), Counter Strike und Fortnite (Shooter), FIFA und Rocket League (Sportsimulationen), Hearthstone (Kartenspiel), Smash Bros., Tekken (Beat'em up)
- Austragen der Turniere in kleinen Vereinshäusern bis zu großen Veranstaltungshallen + Livestream (z.B. via Twitch)
- Sponsoring und Kooperation mit Marken, ähnlich zum herkömmlichen Sport



Weiterlesen: <https://www.esport-schulliga.at/was-ist-esport/>
Video: „Was ist eigentlich E-Sport? Das umfassende Erklärvideo des ESVÖ“: <https://www.youtube.com/watch?v=lJvzsyGe7Ow>

Fotocredits: Yvonne Scheer, ESL One Cologne 2018 / ESVÖ, A1 E-Sport Finale Gasometer

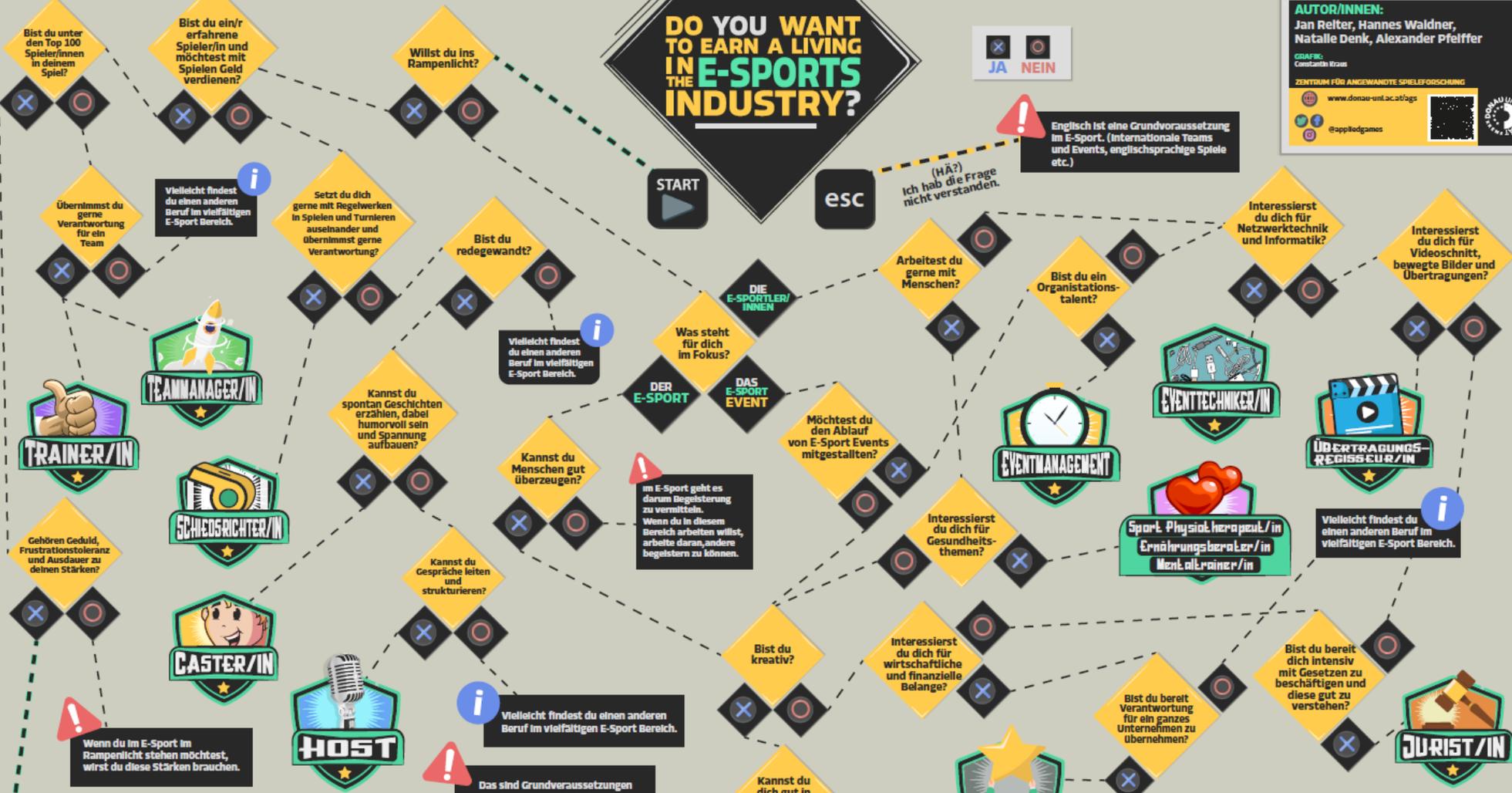
DO YOU WANT TO EARN A LIVING IN THE E-SPORTS INDUSTRY?

JA NEIN

AUTOR/INNEN:
Jan Reltner, Hannes Waldner,
Natalie Denk, Alexander Pfeiffer

GRAFIC:
Constanz Kratz

ZENTRUM FÜR ANGEWANDTE SPIELEFORSCHUNG
www.donau-univ.ac.at/ags
@appliedgames



- KANNST DU ALLE PUNKTE MIT JA BEANTWORTEN?**
- Kannst du dich über mehrere Stunden voll auf eine Sache konzentrieren?
 - Hast du ein gutes Reaktionsvermögen und eine gute Hand-Augen-Koordination?
 - Und bist du bereit immer besser zu werden?
 - Bist du bereit deinen Lebensstil total auf den E-Sport auszurichten? (Ernährung, Fitness, Trainingszeiten, etc.)
 - Bist du bereit mindestens 5 Stunden pro Tag dein Spiel zu trainieren und dich laufend zu verbessern?

JA



E-SPORT SCHULLIGA
esport-schulliga.at

BERUFSWELT „GAMING-KULTUR“ HERAUSFORDERUNGEN



- Zugang zur Gaming-Kultur ist nicht immer gegeben.
 - vorherrschende Exklusionsmechanismen (Gaming-Kultur ist nach wie vor männlich dominiert, Mädchen und Frauen finden schwieriger Zugang)
 - Einblick für Außenstehende oftmals schwierig
 - Kinder und Jugendliche wissen oft besser Bescheid als Pädagog*innen und Eltern
- Kinder und Jugendliche kommen oftmals mit Inhalten in Berührung, die nicht für das jeweilige Alter freigegeben sind.
- Berufswünsche rund um eine Karriere in der Gaming Szene werden immer häufiger (z.B. E-Sportler*in, Let's Player*in, Streamer*in) - oft verbunden mit unrealistischen Vorstellungen
- Berufe der Gaming-Kultur sind kaum Thema in der schulischen Berufsorientierung.
- Es gibt kaum erprobte didaktische Methoden.

Literatur:

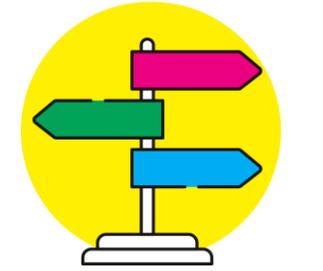
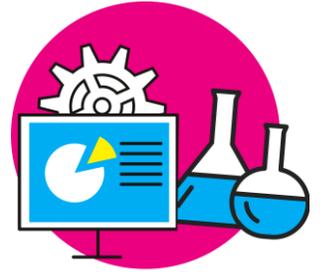
- Paaßen, B./ Morgenroth, T./ Stratemeyer, M.: What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. In: Sex Roles, 76(7-8), 2017, S. 421–435
- Consalvo, M. (2012) "Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars", [online], Ada New Media, <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>
- Howe, W. T., Livingston, D. J. and Lee, S. K. (2019) "Concerning gamer identity: An examination of individual factors associated with accepting the label of gamer", First Monday, 24(3). doi: 10.5210/fm.v24i3.9443.
- HyperX (2022): HyperX-Umfrage: Jeder zweite Jugendliche strebt Karriere im E-Sports-Bereich an. <https://www.presseportal.de/pm/132338/5148017>



ICH WERDE
LET'S PLAYERIN!

GAMING-KULTUR IN DER BERUFSORIENTIERUNG

- Notwendige Aufklärungsarbeit:
 - Bei Schüler*innen: Schaffen eines realistischen Berufsbildes
 - Bei Pädagog*innen: Aufbau von notwendigem Know-How rund um berufliche Möglichkeiten in der Gaming-Szene
- Mögliche Maßnahmen:
 - Fortbildungen für Pädagog*innen
 - Schaffung von speziellen Angeboten für Schüler*innen
 - Einbindung von Role Models
 - Darstellung der Berufsbilder in der Gaming-Szene auf einschlägigen Plattformen zur Berufsorientierung, wie [whatchado.com](https://www.whatchado.com)
 - Umsetzen von Aktivitäten der Gaming-Kultur (z.B. Let's Play und E-Sport) in der pädagogischen Arbeit



StreamIT!

Förderung: FFG Talente Regional
 Projektleitung: Universität für Weiterbildung Krems (Zentrum für Angewandte Spieleforschung)
 Projektpartner*innen: Universität Wien, Otelio eGen, Conrad Electronic GmbH & Co KG
 Laufzeit: September 2020 – August 2022

<https://www.stream-it-talente.at>



KOMPETENZ-FÖRDERUNG DURCH LET'S PLAY VIDEO- PRODUKTION IM UNTERRICHT

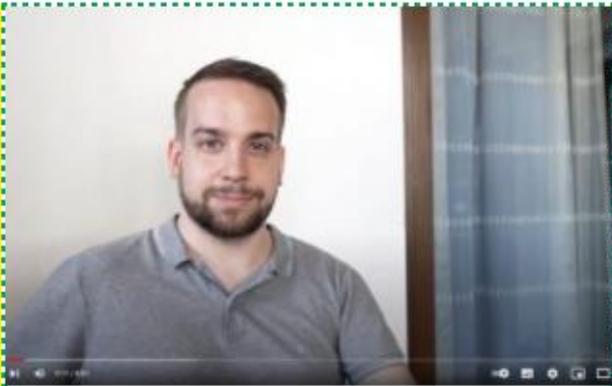
- Fähigkeiten im Bereich Kommunikation und Präsentation
- Technische Fähigkeiten (Aufnahme, Bearbeitung und Umgang mit entsprechender Hard- und Software)
- Wecken von Technik-Interesse
- Auseinandersetzen mit Fragen rund um Medienrecht und Mediennutzung
- Förderung von Kreativität



<https://www.stream-it-talente.at/project/lets-play-video-produktion/>

<https://www.stream-it-talente.at/project/lets-play-videos-mit-overlays-kreativ-gestalten/>

Software-Empfehlung: „OBS Studio“ (kostenlos)
<https://obsproject.com/de>



StreamIT! ExpertTalk: Marko Fritz

Okt 15, 2021

„Einfach mitmachen und dann entwickelt sich das Ganze von selbst“ – rät Marko Fritz, Funktionär (Board Lead) im Österreichischen E-Sport Verband (ESVÖ), E-Sports Referee und Software-Entwickler den E-Sport-begeisterten Schüler*innen. Allerdings



StreamIT! ExpertTalk: Irina Kuntze

Okt 13, 2021

“Man kann so viel in diesem Bereich lernen. Die Kids bekommen wahnsinnig tolle Skills mit” - Irina Kuntze, Managerin der AI eSports League und passionierte Gamerin verrät, wie sie ihr Hobby zum Beruf gemacht hat und nun die größte E-Sport-Community in Österreich leitet...



StreamIT! ExpertTalk: René Wurz

Okt 11, 2021

Viele Leute stellen sich eine Karriere als YouTuber viel einfacher vor, als es eigentlich ist. "Wenn ihr nicht konstant Content hochlädt, oder streamt, wird euer Kanal niemals erfolgreich," betont René Wurz, alias LuigiKid – mit ca. 700.000 Abonent*innen Österreichs...

[mehr lesen](#)

StreamIT! ExpertTalks:

<https://www.stream-it-talente.at/blog>



Steckbriefe zu den „Internet-Stars“ der Schüler*innen

<https://www.stream-it-talente.at/project/berufsorientierung-steckbriefe/>

LA SER LUC A

Geburtsort: Bielefeld
Alter: 26 Jahre
Abos: 4,66 Mio.
Freundin: Payton
größe: 1,90m



PAULA Wolf

Tik Tokerin
Alter: 23 Jahre
Follower: 5.5M
Wohnort: Wien, Österreich
Geburtstag: 8.6.1999
Beruf: Make-up-Artistin
Hobbys: schminken, Tik Toks + Youtube's drehen

Herkunft Land: England, Liverpool
Alter: 22 Jahre
Job: Profi Fußballer, Liverpool
Insta: 6,8 Millionen Follower 496 Beiträge
Geburtstag: 7 Oktober
Größe: 1,75
Sponsor: Red Bull, Under Armour
Position: Rechter Außenverteidiger



URSUS
100% RECYCLING
premiumweiß

Steckbrief
Montana BLACK

- Plattformen: Twitch, Twitter, Youtube
- Name: Marcel EMS • ALTER: 34
- Follower: 2,690.000 (Youtube) 3,104.201 (Twitch)
- Gaming: Call of Duty, GTA RP, FIFA, Mario Kart...
- Wohnen: BUXTEKUDE
- Beruf: ER hat es zu seinem Hauptberuf gemacht.

JOEY'S JUNGLE



POPPY

- Er ist am 21. März 1995 geboren.
Jetzt ist er 27 Jahre alt.
- Er ist wegen seinem Humor sehr bekannt worden und hat jetzt mehr als 1,9 Millionen Abonnenten.
- Joey hat einen Hund namens Poppy.
- Er hat seine Sexualität im Netzwerk bekannt gegeben. Zur Zeit hat er einen Freund namens Wolfgang.

URSUS
100% RECYCLING
premiumweiß



Berufswelt Gaming-Szene: „Pro und Contra“

<https://www.stream-it-talente.at/project/berufsorientierung-berufsfeld-gaming-szene/>

BERUF YOUTUBER*IN

+ VORTEILE

Abonnenten
Reichweise

Einnahmen
Netto Kommentare

~~Steuern~~

Community
Spenden
Viel Geld!!!

Das es Spaß macht!

keine viele Freunde
nicht langweilig

Viele Spiele ausprobieren mit Community.

VIEL SPAß

BERUF YOUTUBER*IN

- NACHTEILE

Immer erkannt werden

Hater

Hater

Konkurrenz von anderen YouTubern

Einnahmen

Rhythmus

Man kann ein Mentales Breakdown bekommen

Stress

Nichtso viele Einnahmen

Stressoren und Steuern

Schlimme Hater

alleine

Unfreundliche Kommentare

Faken

NICHT UNFREUNDLICHE MENSCHEN

NÜTZLICHE LINKS

- <https://bupp.at/> - Informationen und pädagogische Beurteilungen zu empfehlenswerten digitalen Spielen
- <https://digitale-spielewelten.de/> - Plattform mit Projekten, Methoden und Materialien im Bereich der digitalen Spielkultur
- <https://www.spielbar.de/> - Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung mit pädagogischen Spielbeurteilen, Berichten und Ratgeber
- <https://www.game.de/> - Verband der deutschen Games-Branche – Informationen und aktuelle Newsartikel (auch via Social Media Kanäle)
- <https://gamelab.univie.ac.at/> - GameLab der Fachdidaktik Geschichte –Publikationen und Unterrichtsentwürfe, Kostenloser Verleih von Nintendo Switch Konsolen für den Unterricht
- Spieleratgeber NRW: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/>
- Stiftung Digitale Spiele Kultur: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/> (Kuratierte Auswahl / siehe auch Projekte)
- <https://games-im-unterricht.de/> - Plattform für den pädagogischen Einsatz von Computerspielen im Unterricht
- <https://schulesocialmedia.com/> - Blog zu Unterrichtsideen mit Games
- Best-Practice-Kompass. Computerspiele im Unterricht: https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/BestPracticeKompass_Computerspiele_Web.pdf
- Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“: https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt_ethik_und_games_.pdf
- Materialsammlung Games + Digitale Spielkultur in der Jugendarbeit (JFF): <https://games.jff.de/gamesplus/>
- GAME LIFE! - Elternclips, Information, Publikation (JFF): <https://games.jff.de/category/game-life/>
- E-Sport Schulliga Blog: <https://www.esport-schulliga.at/blog/> - Inspiration zum Thema E-Sport in der pädagogischen Arbeit
- <https://stream-it-talente.at/streamit-module> - Erprobte Unterrichtsaktivitäten rund um die Faszination Let's Play und Gaming

ZENTRUM FÜR ANGEWANDTE SPIELEFORSCHUNG

Department für Kunst- und Kulturwissenschaften
Universität für Weiterbildung KREMS



Online Info-
Stunde:
12.12.2022,
ab 17:00

UNIVERSITÄTSLEHRGÄNGE

- MedienSpielPädagogik
- Handlungsorientierte Medienpädagogik
- Game Studies
- Game-based Media & Education

Start der Lehrgänge: Jänner 2023!

<http://donau-uni.ac.at/ags/lehre>

<http://donau-uni.ac.at/ags>

f    appliedgames

natalie.denk@donau-uni.ac.at

 @Natalie_Denk

Unser
Block 😊

Kontakt &
Vernetzung