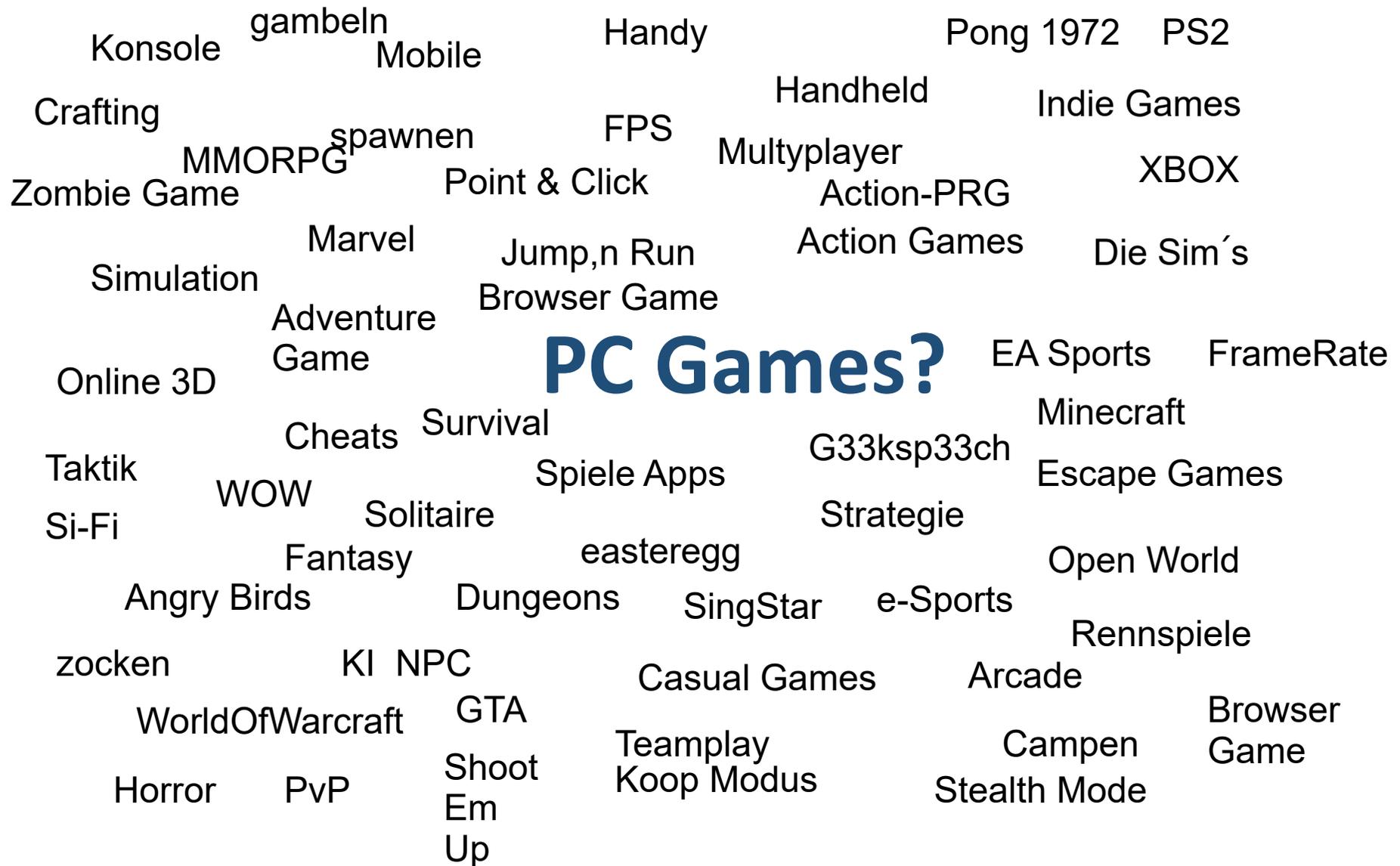
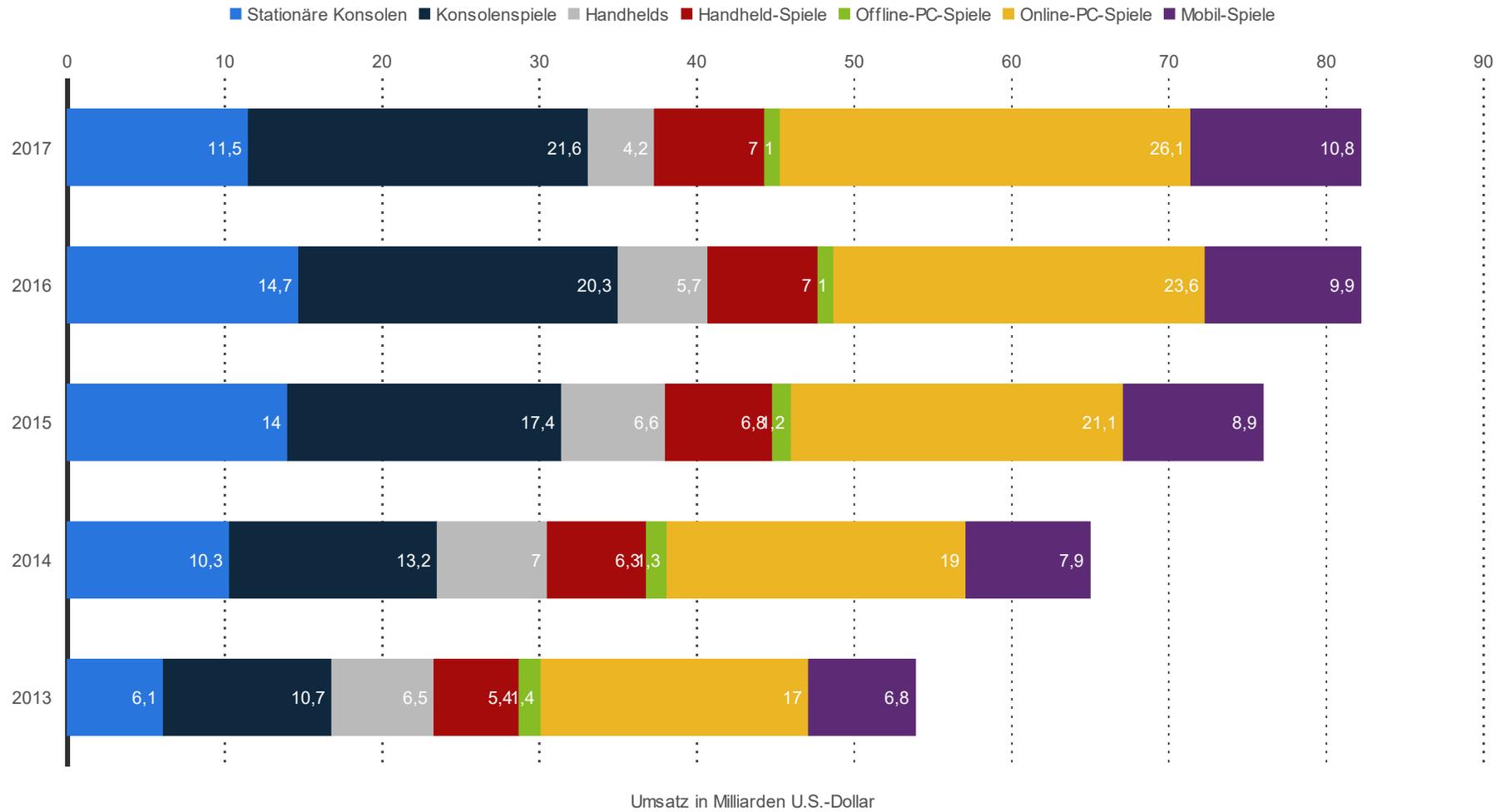


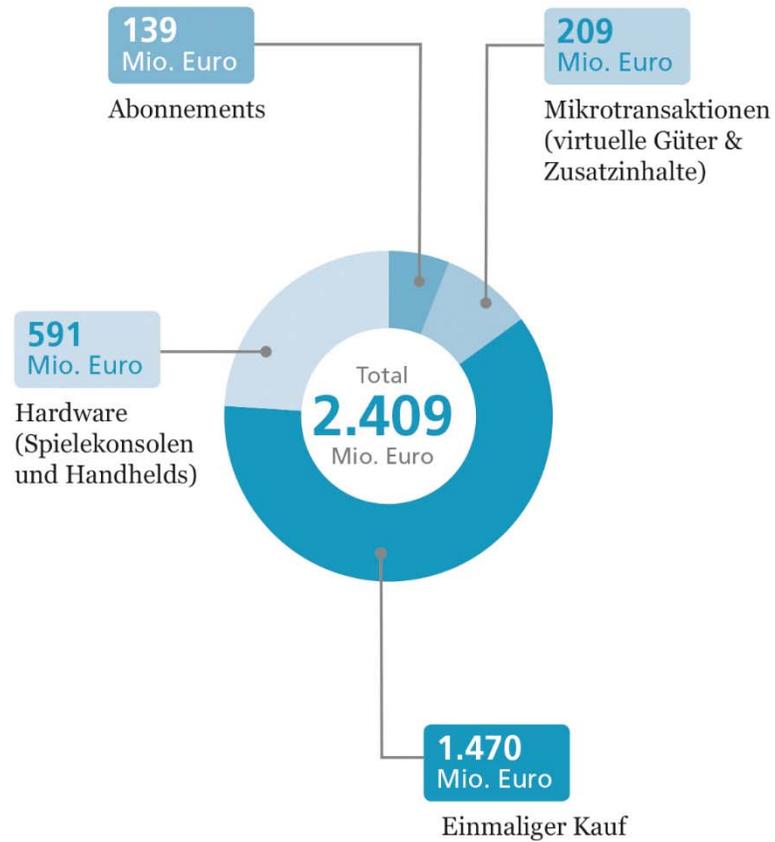
„Das Spielen von heute ist das Arbeiten von morgen“

Wünsche, Bedürfnisse und Kompetenzen in.....

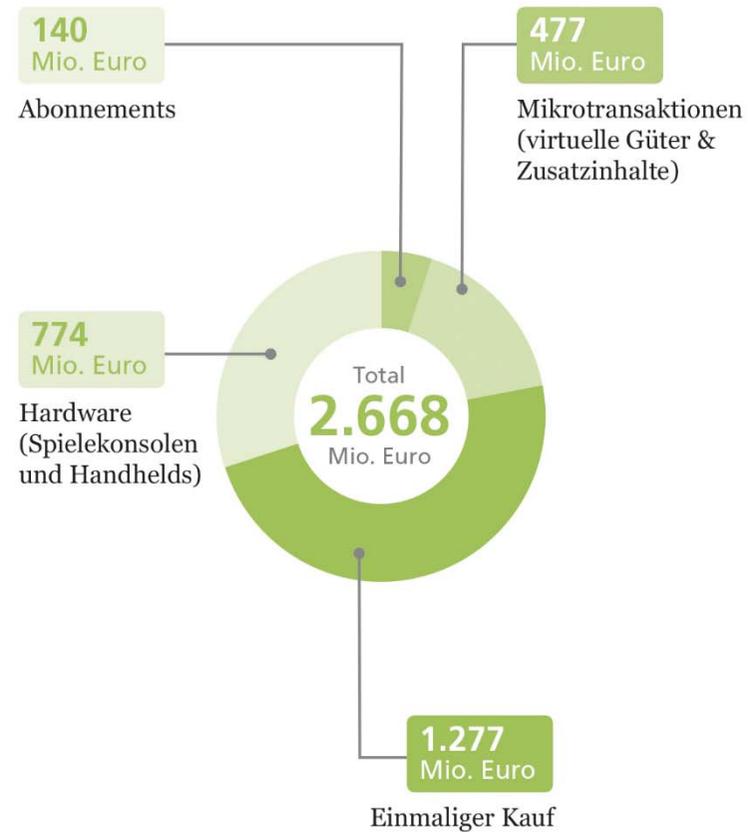




2013



2014

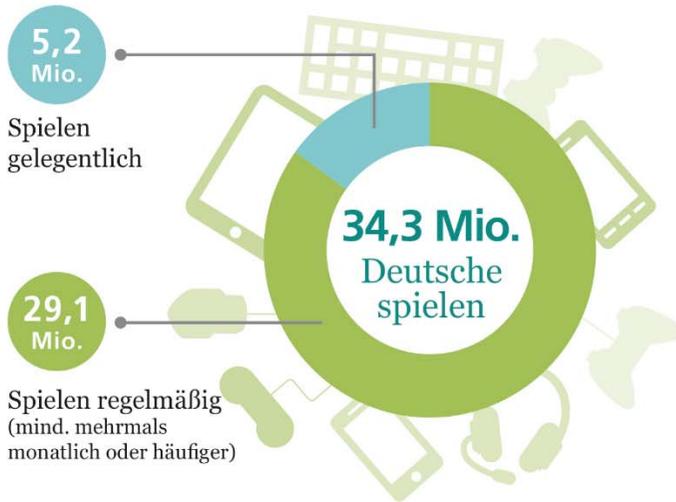


Berechnungen auf Grundlagen des GfK Consumer Panels (2013/2014; n=25.000)

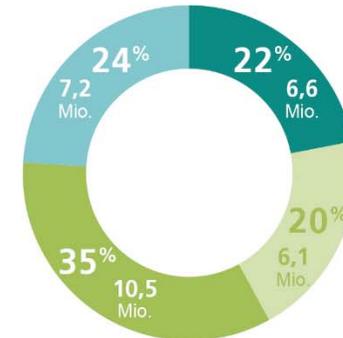
©BIU/GfK2014

Wer spielt Games?.....und was sind das für Leute? (Nutzer digitaler Spiele Deutschland 2014)

Quelle: Basierend auf GfK Consumer Panel 2014; 2015 Visualisierung: visualize.my



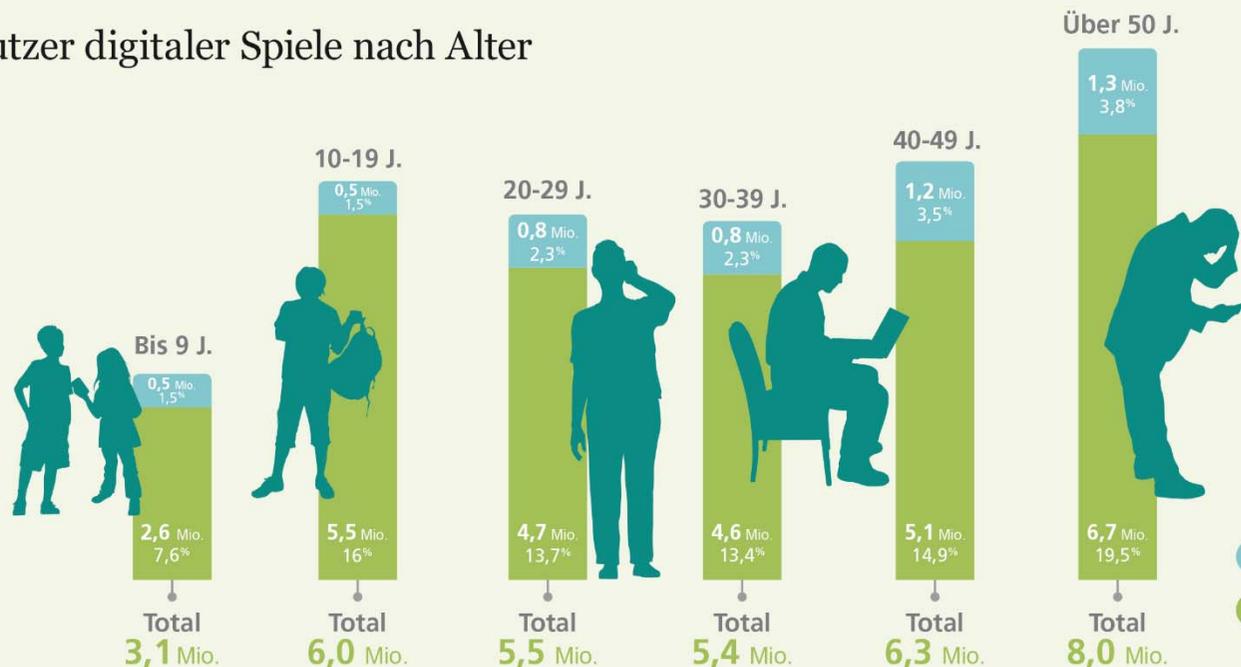
"Knapp jeder zweite Deutsche spielt mittlerweile digitale Spiele - Tendenz steigend. Das zeigt, dass Spiele für immer mehr Menschen fester Bestandteil ihres Medienalltags geworden sind."



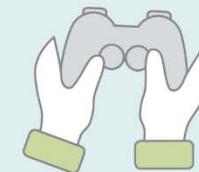
Bildungsgrad

- Hochschule
- Mittlere Reife
- Abitur
- Hauptschule

Nutzer digitaler Spiele nach Alter

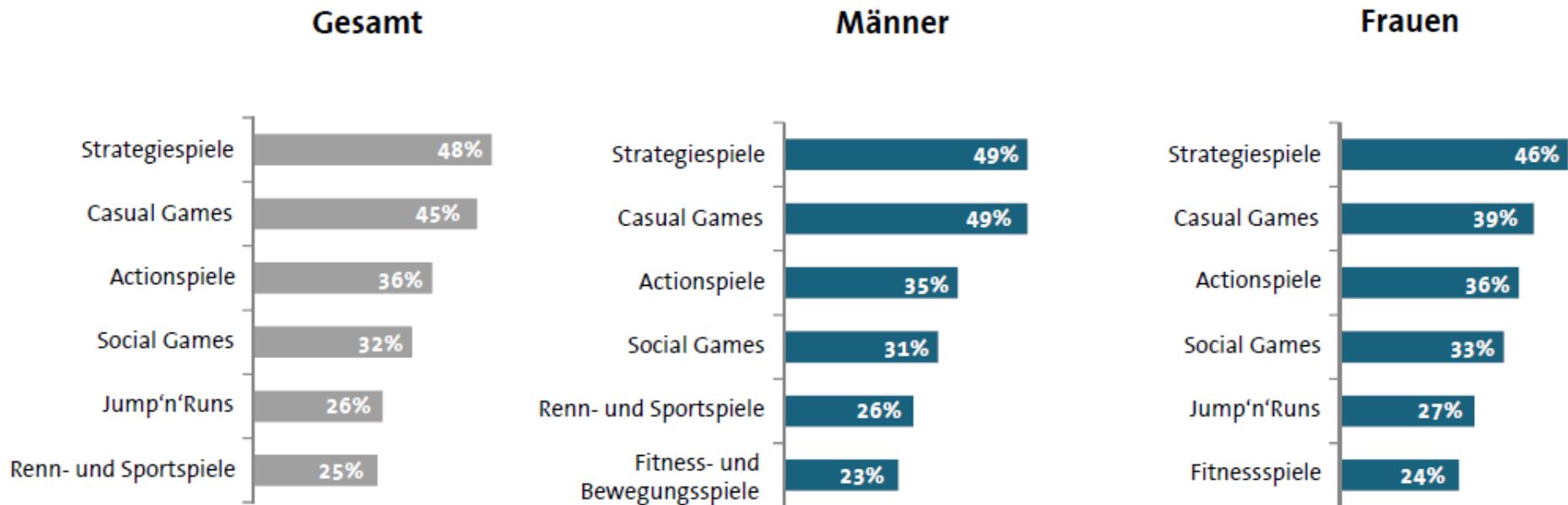


Das Durchschnittsalter der Nutzer digitaler Spiele beträgt **34,5 Jahre**.



- Spiele gelegentlich
- Spiele regelmäßig

Welche Arten von Games gibt es?und wer spielt was? (Nutzer digitaler Spiele Deutschland 2014)



Mehrfachantworten möglich

Quelle: BITKOM / Aris
 Basis: Gamer ab 14 Jahren

Wer sind die Big Player?.....und wie viele Leute arbeiten für Games?



UBISOFT™
MA:10000 / 1Mrd\$

MA:9300 / 3,5Mrd\$



MA:2440 / 1,3Mrd\$



MA:4700 / 1,7Mrd\$



MA:2640 / 2,9Mrd\$



In Österreich erwirtschaften 800 Unternehmen mit 3.000 Mitarbeiter 160 Mio./Jahr wko
Deutschland 30.000 Mitarbeiter in 300 Unternehmen.....

Stehen Games für sich alleine?....und welche Wirtschaftszweige haben sich bisher daraus entwickelt?

Medien, TV Sender, Zeitschriftenverlage, Internetplattformen, YouTube Channels....



360.000
Magazine
/Monat



Minecraft | UNLUCKY
BLOCKS!! | One Command ...
von TheDiamondMinecart // DanTDM
923.678 Aufrufe • vor 2 Tagen

Events, Messen, Conventions, LAN-Parties.....



Köln, 2014
335.000 Besucher



e-Sports

Europaweit 22 Mio. Menschen
– Amateure, wie Profis –

Hier geht es, wie in jedem
anderen Profisport um Training,
Teamplay, sich verbessern,
Strategien erfinden, körperliche
und Kognitive
Leistungsfähigkeit,
Durchhaltevermögen....und
lernen.



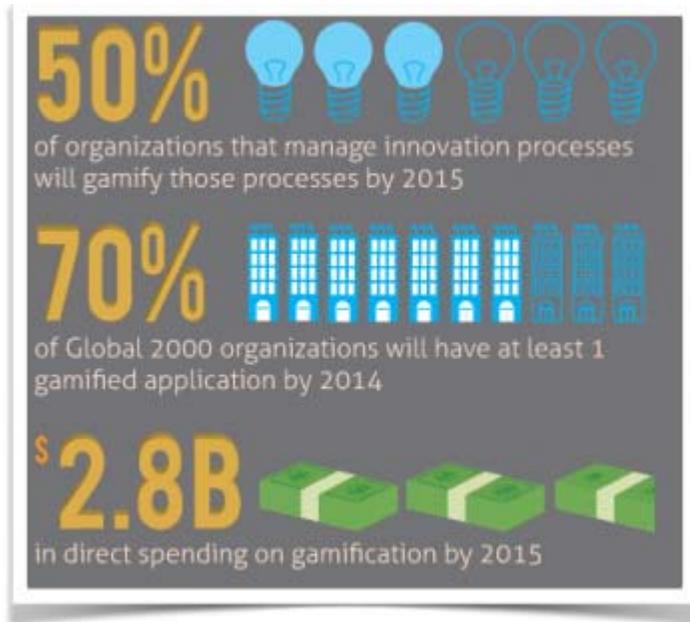
Dota2 Championship 2014“ in Seattle Preisgeld 10 Mio. US \$

In Österreich besuchten 2000 Zuseher live das Finale der ESL Pro Series

Gamification

Unter Gamification versteht man das Hinzufügen von Spieldesign und Spielelementen der PC-Games auf Nicht-Spiele-Anwendungen und Prozesse. Gamification ist auch

„Game based learning by game-based design“



...im Marketing!...

...in der Politik?.....

...im Recruiting??...

...beim AMS???...

...in der Erwachsenenbildung????...

...und in der Schule!!!!!!...

PC-GAMES?

- PC-Games / Das Computerspielen ist eine.....

-

- **globale,**
- **sozialökonomische,**
- **industrielle,**
- **und kulturelle Größe,**

die fest in der modernen Gesellschaft und speziell in der Jugendkultur verankert ist.

„Jede Kultur wird anfänglich gespielt“
(Huizinga/„Homo ludens“, 1938)

Was bringt uns das und... ...was hat die Beratung damit zu tun???.....

....was passiert, wenn ich in meine virtuelle Welt „eintauche“ und mich auf das Spiel „einlasse“

- Transfer

Transformation von Gedanken, Gefühlen, kognitiven Schemata und Fähigkeiten von der realen in die virtuelle Welt vollzieht sich automatisch und unbewusst.

Die Rückprojektion von der virtuellen Identität auf die reale Person und der damit einhergehenden, im Spiel gewonnenen Erfahrungen, Kompetenzen, Lerninhalte und Erkenntnisse findet jedoch **NICHT** automatisch statt.

Diese muss bewusst herbeigeführt werden und erfordert darüber hinaus in der Realität verankerte Erfahrungen als Anknüpfungspunkte.

Der Transfer ...von der Realität in die virtuelle Spielewelt....

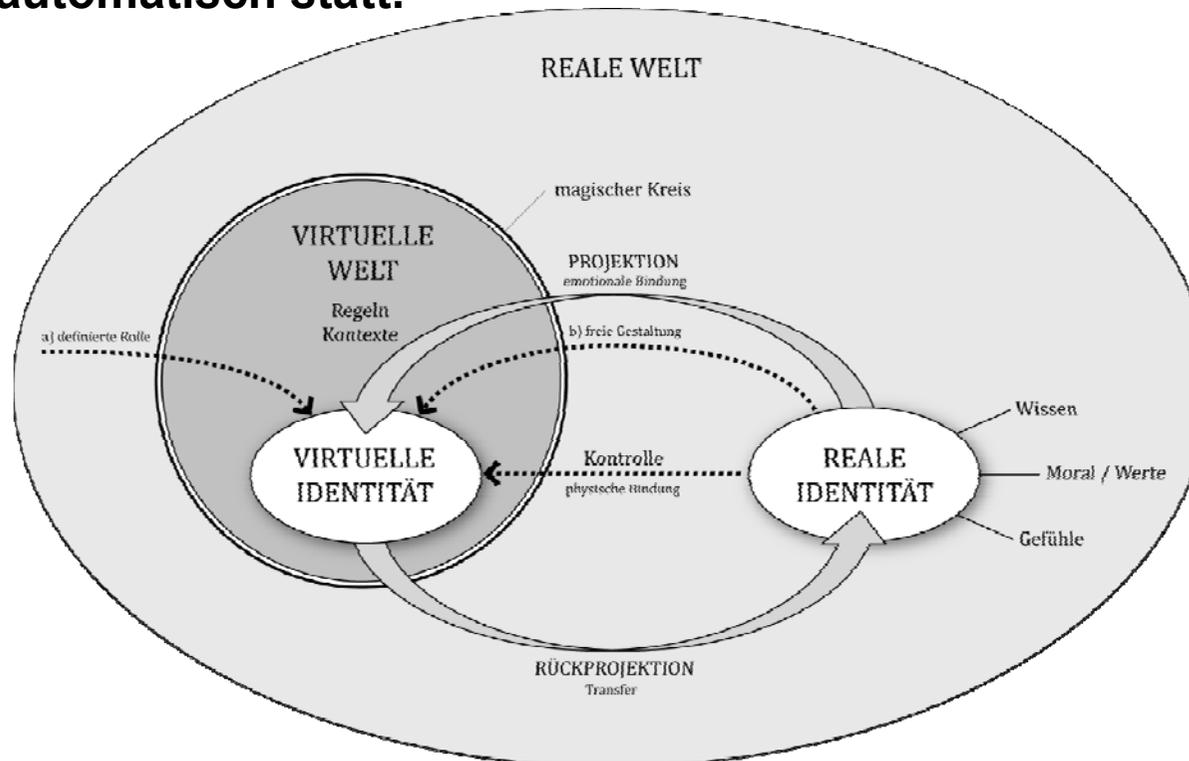
....was passiert, wenn ich in meine virtuelle Welt „eintauche“ und mich auf das Spiel „einlasse“

„Transformation (Anpassung) von Kompetenzen, Wünschen, Interessen, Bedürfnissen, Gedanken, Gefühlen, kognitiven Schemata und Fähigkeiten von der realen in die virtuelle Welt vollzieht sich meist automatisch und unbewusst.“

- Ich spiele so gut ich es kann (meine Kompetenzen)
- Ich spiele so, wie es mir gerade gefällt (meine Wünsche)
- ich spiele das, worauf ich gerade Lust habe (mein Interesse)
- Ich spiele solange wie ich will oder Zeit habe (meine Wahrnehmung)

Der Transfer ...von der virtuellen Welt in die Realität...

Die Rückprojektion (Transfer, Anpassung) von der virtuellen Identität auf die reale Person und der damit eingehenden, im Spiel gewonnenen Erfahrungen, Kompetenzen, Lerninhalte und Erkenntnisse findet jedoch NICHT automatisch statt.



Diese muss bewusst herbeigeführt werden und erfordert darüber hinaus in der Realität verankerte Erfahrungen als Anknüpfungspunkte.



Pause