

# Margit Voglhofer & Max Nemeth

# ggc 1 gaming guidance-competence





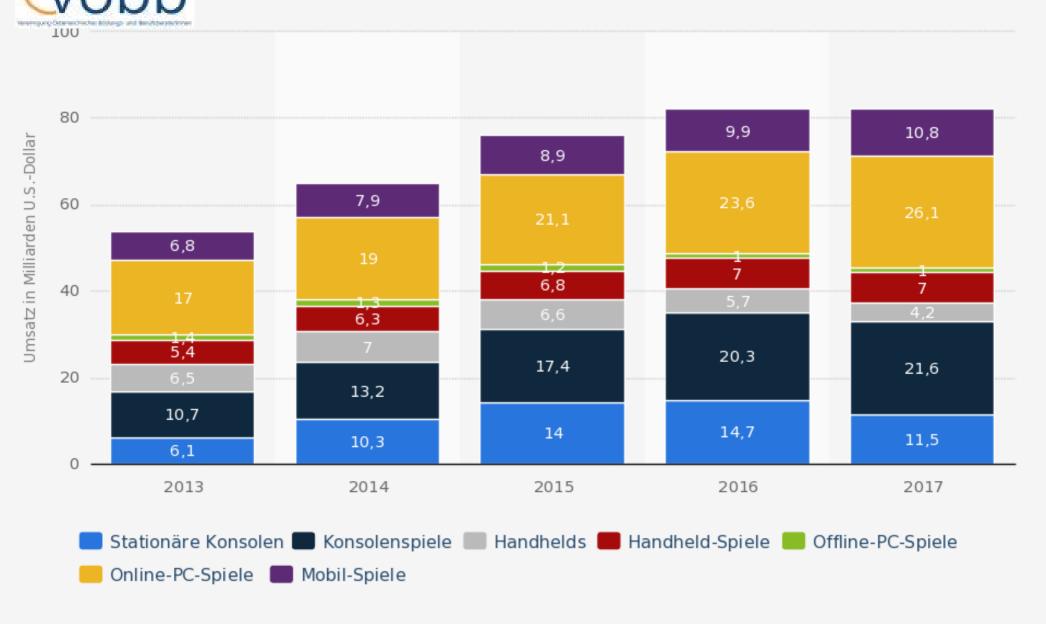


## "Was spielst Du?"

Wünsche, Bedürfnisse und Kompetenzen in.....

Konsole	gambeln Mobil	Handy	, Po	ong 1972	PS2	
Crafting	spawnei	n FPS	Handheld	Indie G	ames	Stealth
MN Zombie Gam	MORPG Spawner F	Point & Click	Multyplayer Action-PR	RG )	XBOX	Mode
Simulatio	Marvel	Jump,n Run	Action Gan	nes Die	Sim's	Horror
Simulatio	Adventure	Browser Game			_	
Online 3D	Game	PC G	ames?	EA Sports	s Fran	neRate
	Cheats Su	ırvival	C221can22	Minecra	aft Koo	p Modus
Taktik <sub>\</sub>	<b>Λ/Ο\</b> Λ/	Spiele App		Escape	Games	5
Si-Fi	Solitai Fantasy	eastere		Open '	World	Shoot Em
Angry	Birds	Dungeons S	ingStar e-Spo		nspiele	Up
zocken	KI NPO	Cas	ual Games	Arcade	юртого	- 1
zocken KI WorldOfWarcraf PvP	OfWarcraft	GTA Team	play	Campen	Brov Gan	

Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit von 2013 bis 2017
nach Segment (in Milliarden Euro)



Quelle: IDATE

© Statista 2015

Weitere Informationen

Weltweit

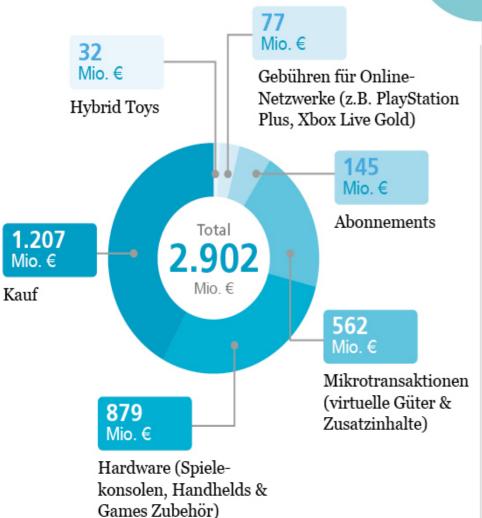


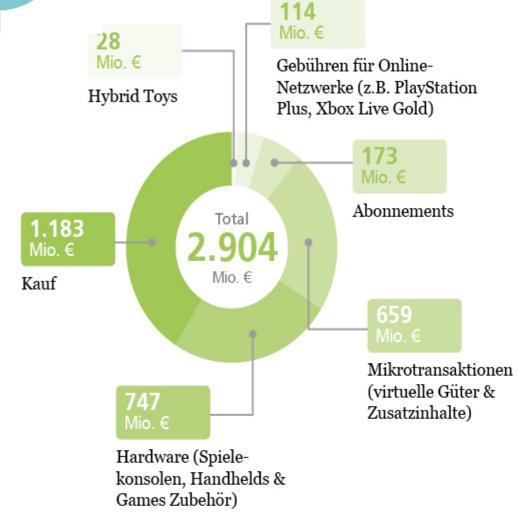


2015



2016





Quelle: Berechnungen auf Crundlage des CfK Consumer Panel (2015/2016; n-25.000), der CfK Entertainment und der GfK POS Measurement.

© BIU/GfK 2017



## Nutzer digitaler Spiele in Deutschland

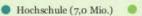


"Rund jeder zweite Deutsche ist ein Gamer! 34,3 Millionen Menschen in Deutschland spielen Computer- und Videospiele. Das entspricht 46 Prozent an der Gesamtbevölkerung. Mit 16,2 Millionen sind knapp die Hälfte (47 Prozent) davon Frauen."



Über 50 J.

### Bildungsgrad

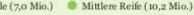


24

33

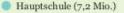
Das Durchschnittsalter der Nutzer digitaler Spiele

beträgt 35 Jahre



23%









Spielen gelegentlich
Spielen regelmäßig





\*Den größten Anstieg der Spielerzahlen gab es in der Altersgruppe 50+: Innerhalb von 12 Monaten ist die Anzahl der Spieler in diesem Alter um 500.000 auf 8,4 Millionen Menschen gewachsen. Damit stellen die über 50-Jährigen ein Viertel aller Spieler in Deutschland.\*



## Warum spielen wir?

Spielertypen und Spielermotivation Forschung – Entwicklung – Studien – Befragungen

Erfolgsorientiert	Sozial	Vertiefen/Eintauchen		
EntwicklerIn	KontakteknüpferIn	EntdeckerIn		
Fortschritt, Kraft, Ansammlung/Anhäufung, Status	Chat/Plauderei, Hilfsbereitschaft, Freundschaft	Erforschung, Erkundung, Versteckte Dinge finden		
SpielemachanikerIn	BeziehungtypIn	RollenspielerIn		
Zahlen, Optimierung, Vorausplanung,	Selbseinbringung,	Handlung, Biografie, unterschiedliche		
Analyse,	Personenbezogenheit, Unterstützung	Rollen, Fantasy		
WettkämpferIn	TeamworkerIn	Customizer		
Herausforderung, Messen mit	Zusammenarbeit, Gruppen,	Erscheinung/Gestaltung,		
Anderen, Vorherrschaft	Teamerfolg	Accessoirs/Zubehör, Stil,		
		EskapistIn (Wirklichkeitsflucht)		
		Entspannung, Alltag entfliehen,		
		Problemverdrängung		

Beispiel: "3 Components Model" Nick Yee, Daedalus Project 2003-2009, Stanford University, Befragung von 40.000 Spieler von MMORPG´s



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

#### Medien, TV Sender, Zeitschriftenverlage, Internetplattformen, Let's Play







**Events, Messen, Conventions,** 



Köln, Aug.2017 355.000 Besucher







12 Mio. \$ in 2015 Quelle: Forbes





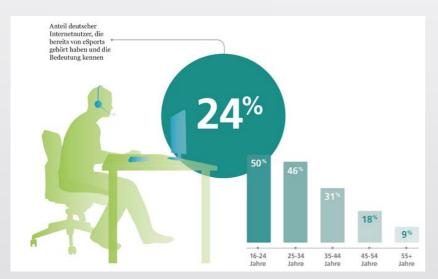
Wien, Aug.2016 80.000 Besucher

#### 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.





"The International" 2016 in Seattle Preisgeld 18 Mio. US \$ (Dota & LoL)

In Österreich haben traten auf der Game City 2017 800 e-Sportler in 3 Ligen an.



# Beim Gamen die Skills von morgen erwerben

- Bewegende Objekte gleichzeitig im Auge behalten
- Zwischen Aufgaben wechseln
- Mehrere Aufgaben gleichzeitig bearbeiten
- Informationen rasch verarbeiten
- Kürzeste Reaktionszeiten haben
- Gute Feinmotorik
- √ ChirurgIn
- ✓ PilotIn
- √ FPS SpielerIn

<u>«So gut wie alles, was wir im 21. Jahrhundert tun, basiert auf der Interaktion mit Computern.»</u>
<u>Daphne Bavelier</u>

|Tab. 6| Entwicklung von Schlüsselkompetenzen im Vergleich (Abkürzungen und Farben, siehe Seite 54)

	COD	МОВА	Jump-n'-Run- Games (z.B. Temple Run)	Counter- Strike	WoW	
Analytische Fähigkeiten			•			4
Urteilsvermögen						1
Fachliche Anerkennung					•	1
Fachwissen		•	•••••		•	2
Fleiß			•	•		2
Folgebewusstsein			•	•		2
Organisations- fähigkeit		•				1
Systematisch-met. Vorgehen	•			•		2
Anpassungs- fähigkeit	•			•		2
Gewissenhaftigkeit					•	1
Kommunikations- fähigkeit		•		•	0	3
Konfliktlösungs- fähigkeit	•			•		2
Kooperations- fähigkeit	•	0		•	•	4
Pflichtgefühl	•					1
Problemlösungs- fähigkeit	•			•	•••••	2
Teamfähigkeit		0		0	•	3
Verständnisbereit- schaft				•		1

	COD	МОВА	Jump-n'-Run- Games (z.B. Temple Run)	Counter- Strike	WoW	
Ausführungs- bereitschaft	•		•		•	3
Beharrlichkeit	0					2
Belastbarkeit			•			1
Entscheidungs- fähigkeit	•	•	•	9	•	5
Ergebnisorien- tiertes Handeln	•••••	0				2
Initiative		0		0	0	4
Konsequenz			<u>o</u>			1
Mobilität						1
Optimismus						2
						1
Schlagfertigkeit						3
Tatkraft Zielorientiertes					.,	1
Führen Disziplin						2
Eigenverantwortung	0		<u>.</u>		0	3
Einsatzbereitschaft						1
Hilfsbereitschaft						1
Lernbereitschaft						2
Offenheit für						1
Veränderung						2
Selbstmanagement Zuverlässigkeit				•		2



# Anknüpfung an die Berufswelt:



- Wo meinst du, kann man diese Fähigkeiten noch brauchen, außer bei Computerspielen?
- Wenn du diese F\u00e4higkeiten im echten Leben einsetzen k\u00f6nntest, welche berufliche T\u00e4tigkeit w\u00fcrdest du dir damit aussuchen?
- Wenn du zB deine Spielfigur ins echte Leben verpflanzen würdest, welchen Beruf hätte die dann?
- Wofür wäre sie bekannt?
- Wenn sie einE Hauptdarstellerin in einem Film wäre, welchen Titel hätte dieser Film?
- Was hat das mit dir zu tun?



# Fragenrepertoire:

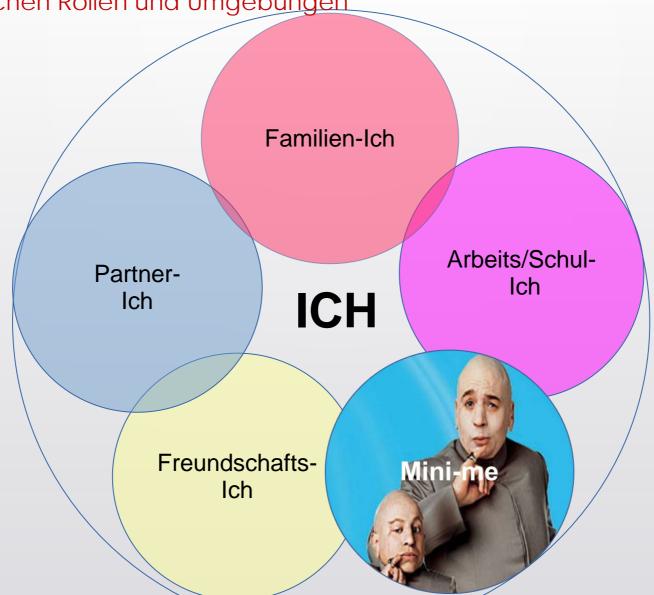


- Welche Spiele spielst du?
- Da sind sicher ein paar dabei, die du wegen deiner Freundlnnen spielst und welche, die du selber am liebsten hast. Welche sind deine Lieblingsspiele?
- Kannst du mir etwas über deine Lieblingsspiele erzählen?
- Was muss man dabei hauptsächlich tun?
- ► Was, würdest du sagen, ist das tollste an deinem Spiel?

## Mein Mini-me.....eine Einstiegsmethode



Bewusstmachen der Verhaltensweisen und gezeigten Kompetenzen in unterschiedlichen Rollen und Umgebungen



## Mein Mini-me



### Fragenbeispiele zu den einzelnen Umgebungen und Rollen

- Wofür schätzt man Dich? Fühlst Du Dich erfolgreich-wenn ja, wie machst Du das?
- Wofür bist Du bekannt?
- Was wird von Dir verlangt/erwartet? Was machst Du hier gut und warum?
- ► Was würdest Du hier gerne verbessern/besser machen?
- Wie würde Dich eine Person aus diesem Kreis beschreiben?

# Vielen Dank für Ihre Zeit und Ihr Interesse!

 For questions and inquiries, please contact: Markus Nemeth Weissenböckstrasse 13 1110 Vienna Tel: +43 699 18194622

info@herr-max.at

Margit Voglhofer Gassergasse 41/4/32 1050 Vienna

Tel.: +43 664/513 16 49 margit.voglhofer@aon.at

...aus dem Workshop:

ggc - "gaming guidance competence"