

SPIELEN**Vom Hobby
zum Beruf****22****LERNZIELE**

- // einen Magazinartikel zum Thema *Berufe mit Zukunft* verstehen
- // eine Sprachnachricht zum Thema *Beruflicher Quereinstieg* erstellen
- // Wortfeld *Kreativität*
- // erweiterte Partizipien

FRAGE 1/8

Wie alt ist das älteste Brettspiel,
das je gefunden wurde?

- a 2.000 Jahre
- b 4.000 Jahre
- c 10.000 Jahre

**FRAGE 5/8**

Wie heißen zwei bekannte Kinderspiele,
die meistens im Freien stattfinden?

- a Fangen und Verstecken
- b Laufen und Teilen
- c Springen und Holen

b KOMMUNIKATION Was haben Sie als Kind gern gespielt? Was war Ihr Lieblingsspiel? Machen Sie Notizen und erzählen Sie dann im Kurs. → Kugellager → AB 4–5

über Erinnerungen berichten

An ... kann ich mich noch sehr gut erinnern.

Ich erinnere mich noch gut daran, dass / wie ...

Als ich klein war, habe ich / haben wir immer ...

ein Spiel erklären

In dem Spiel ging es darum, ...

Man musste immer ...

Wer am Ende ..., hat gewonnen.

- Lieblingsspiel: Ring verstecken
- 2 Teams, je 3–5 Spieler
- ...



DANIYAL, PAKISTAN

„Meine Oma hat die Rolle der Schiedsrichterin übernommen.“



2 Lesen Sie die Fragen 1 und 2 und die Einleitung des Magazinartikels. Markieren Sie die Informationen im Text und beantworten Sie die Fragen.

1. Was erfahren Sie über die Entwicklungen der Gaming-Branche?
2. Was bedeutet der Begriff Quereinsteiger*in?

www.neue-berufe.de/aus-der-praxis

Boomende Gaming-Branche – Berufe mit Zukunft

Die Branche für Computerspiele boomt. In Deutschland macht sie mittlerweile höhere Umsätze als die Filmindustrie – Tendenz steigend. Mit dem Markt für Computerspiele wächst auch die Zahl der Jobs in der Branche – in Berufsfeldern, die bisher noch wenig bekannt sind.

Eigene Computerspiele entwerfen und damit Geld verdienen – davon träumen viele Gamer*innen und Spielbegeisterte. In der heutigen Zeit ist das gar nicht mehr unrealistisch. In den letzten Jahrzehnten hat sich die Gaming-Branche rasant entwickelt – und mit ihr ein noch wenig beachteter Arbeitsmarkt. Bisher beschäftigen die Firmen vor allem Quereinsteiger*innen. Sie haben eine andere Ausbildung und sind über Umwege in die Gaming-Branche gelangt. Denn spezifische Studiengänge und Ausbildungen haben noch keine lange Tradition. Aber: Welche Berufe gibt es in dieser seit Jahren wachsenden Branche überhaupt? Welche Voraussetzungen sollte man für einen erfolgreichen Einstieg mitbringen – auch als Quereinsteiger*in? Eine Communitymanagerin, eine Storytellerin und ein Grafikdesigner berichten.

b Arbeiten Sie zu dritt. Lesen Sie jeweils einen der Texte 1 – 3 in c und machen Sie Notizen zu den folgenden Stichpunkten.

Name und Beruf Kindheit und / oder Jugend

Ausbildung Einstieg in den Beruf

Aufgaben im Beruf Rat für Interessierte

Johanna, Communitymanagerin:

- seit ihrer Jugend begeisterte Gamerin
- ...

c Stellen Sie den anderen Fragen zu den Stichpunkten aus b und notieren Sie die Antworten. Lesen Sie dann die anderen beiden Texte und überprüfen Sie Ihre Notizen. → AB 6–9

- ◆ Was hat Özlem in ihrer Kindheit oder Jugend gern gemacht?
- ▲ Sie hat gern gelesen. Sie wollte ...

Özlem: Hat gern gelesen
Luis: ...

1 Johanna Sebnitz (32), Communitymanagerin

Seit ihrer Jugend schon ist Johanna Sebnitz begeisterte Gamerin. Jetzt arbeitet sie als Communitymanagerin bei einem großen Spieleentwickler in Luxemburg.

„Ich habe es schon immer geliebt, in fremde, magische Welten einzutauchen“, sagt sie. „Wenn ich spiele, male ich mir aus, dass ich eine andere Person an einem anderen Ort bin. Ich kann mich selbst neu erfinden, mit jedem Charakter, den ich spiele.“

Dass sie einmal beruflich mit Spielen zu tun haben würde, hat sie damals noch nicht gedacht. Sie ist eine der vielen Quereinsteiger*innen der Branche. Sie hat Soziale Arbeit studiert, doch nach dem Studium nicht sofort einen Job gefunden. „Also habe ich versucht, mein Hobby zum Beruf zu machen“, erzählt sie. Über ein Praktikum bei einem Spieleentwickler ist sie zum Communitymanagement gekommen und arbeitet jetzt also an der Schnittstelle zwischen Entwicklung und Spielenden.

„Ich betreue die Social-Media-Kanäle und helfe bei Fragen und Problemen. Außerdem trage ich das Feedback ins Unternehmen zurück. So wissen unsere Entwickler*innen, was in der Community gerade los ist und welche Trends sich erkennen lassen.“ Und dafür, sagt Johanna, braucht man vor allem viel Spielerfahrung. Die Spieler*innen erwarten schließlich, dass sie sich mit der Materie auskennt. Doch auch Empathie, Kommunikationsfähigkeit und Spaß am Umgang mit Menschen sind wichtig, meint Johanna. Haben alle Quereinsteiger*innen es so leicht wie sie? „Ich hatte schon Glück“, sagt sie. „Es gibt sicherlich Abschlüsse, die sich besser eignen als meiner, zum Beispiel eine Ausbildung oder ein Studium im Bereich Kommunikation und Soziale Medien. Aber eine staatlich anerkannte Ausbildung zur Communitymanagerin oder zum Communitymanager gibt es nicht, insofern haben Quereinsteiger*innen grundsätzlich gute Chancen.“



2 Özlem Demirel (37), Storytellerin

Özlem Demirel arbeitet bei einem kleinen Spielehersteller in Schwerin. Als Storytellerin entwickelt sie Geschichten und

35 Charaktere, denkt sich Orte und Handlungen aus und überlegt, wie sie das Spiel möglichst spannend aufbauen kann. „Ich habe als Kind unglaublich gern gelesen“, sagt sie. „Mein Traumberuf war lange Schriftstellerin. Aber davon zu leben, ist schwierig. Als Storytellerin mache ich fast dasselbe, aber ich habe einen

40 festen Job. Das gefällt mir sehr gut.“

Özlem ist studierte Medienwissenschaftlerin. Bereits im Studium hat sie angefangen, gemeinsam mit Freund*innen kleine Spiele zu entwickeln, erzählt sie. „Am Anfang konnte ich gar nicht programmieren. Aber wir haben uns Tutorials im Netz angesehen, sind zu Workshops gefahren und haben viel herumprobiert. So habe ich gelernt, meine Ideen

45 umzusetzen, und konnte in meiner Bewerbung schon ein paar eigene Projekte vorweisen. Das selbst erworbene Wissen war sozusagen meine Eintrittskarte in diesen Beruf.“ Sie rät allen, die sich für einen kreativen Job in der Spieleentwicklung interessieren, es genauso zu machen. „Einerseits ist es gut für den Lebenslauf, andererseits merkt man dabei auch selbst, ob einem die Tätigkeit wirklich liegt und ob sie einen auf Dauer begeistert.“



3 Luis Ramirez (27), Grafikdesigner

Luis Ramirez ist als Grafikdesigner bei einer Spielefirma in Essen beschäftigt. Er gestaltet das Aussehen der Charaktere, gibt ihnen Gesichter, Körper und Kleidung. Dafür arbeitet er eng mit Autor*innen und Produzent*innen zusammen.

55 Außerdem hat in seinem Team jede und jeder einen eigenen Schwerpunkt: „Ich selbst entwerfe zum Beispiel Oberflächen“, sagt er. „Ich sorge dafür, dass Holz rau aussieht oder dass ein Seidenkleid glänzt.“ Schon als Kind hat er viel gemalt und als Jugendlicher mit selbst gezeichneten Comics Wettbewerbe gewonnen.



- 60 Nach dem Abi in Spanien hat Luis eine Ausbildung zum Mediengestalter gemacht. „Mein damaliger Plan war es, dass ich in die Werbung gehe“, sagt er. „Doch dann habe ich immer mehr Computer gespielt und angefangen, mich mit dem Design der Spiele auseinanderzusetzen. So ist die Idee entstanden, in diesem Bereich zu arbeiten.“ Nach der Ausbildung hat er sich in Spanien, England und Deutschland beworben. „Ich habe mehrere Zusagen bekommen, aber der Job in Essen hat mir am besten gefallen. Wir sind ein internationales Team. Meistens sprechen wir bei der Arbeit Englisch.“ Die besten Einstiegschancen, meint Luis, haben in seinem Bereich gut ausgebildete Grafikdesigner*innen mit Spielerfahrung. Erfolg versprechende Studiengänge sind außerdem Medieninformatik, Game Design oder Digital Art.

4a **WÖRTER** Suchen Sie die „kreativen“ Verben im Magazinartikel in 2 und 3 und ergänzen Sie.

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| 1. etwas ent <u>werfen</u> (Z. 4) | 4. etwas um..... (Z. 45) |
| 2. sich etwas ausm..... (Z. 16) | 5. etwas ge..... (Z. 52) |
| 3. sich etwas ausd..... (Z. 35) | |

5a **GRAMMATIK** Lesen Sie die Sätze 1 und 2. Suchen Sie dann im Magazinartikel in 2 und 3 die entsprechenden Sätze und ergänzen Sie. → Erweiterte Partizipien

1. Welche Berufe gibt es in dieser Branche, *die seit Jahren wächst*, überhaupt?
Welche Berufe gibt es in dieser seit..... Branche überhaupt? (Z. 9)
Partizip Präsens
2. Eine Ausbildung zur Communitymanagerin, *die staatlich anerkannt ist*, gibt es nicht.
Eine Ausbildung zur Communitymanagerin gibt es nicht. (Z. 30–31)
Partizip Perfekt

Mit dem Partizip Präsens beschreibt man etwas, das andauert (z. B. *wachsend*), mit dem Partizip Perfekt etwas, das abgeschlossen ist (z. B. *anerkannt*).

b Formulieren Sie die *kursiven Satzteile* in den Sätzen 1 – 3 mit erweiterten Partizipien um.
Vergleichen Sie dann mit dem Magazinartikel in 2 und 3. → AB 10–11

1. Das Wissen, *das ich selbst erworben habe*, war sozusagen meine Eintrittskarte in diesen Beruf. (Z. 46)
2. Schon [...] als Jugendlicher hat er mit Comics, *die er selbst gezeichnet hatte*, Wettbewerbe gewonnen. (Z. 58–59)
3. Studiengänge, *die Erfolg versprechen*, sind außerdem Medieninformatik, Game Design oder Digital Art. (Z. 68–69)

6 Lesen Sie die Ausschnitte aus Özlems Bewerbung. Formulieren Sie die *kursiven Satzteile* mit erweiterten Partizipien um.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.vernetzt.de/demirel. The content of the email is as follows:

Sehr geehrte Damen und Herren,
mit großem Interesse habe ich das Stellenangebot als Storyteller/in gelesen, *das auf Ihrer Webseite veröffentlicht ist.* (1) [...]

Nach meinem Studium der Medienwissenschaften, *das ich erfolgreich abgeschlossen habe*, (2) habe ich zunächst als Texterin in der Werbung gearbeitet. Durch die Methode „learning on the job“, *die mittlerweile weitverbreitet ist*, (3) war ich von Anfang an an allen Arbeitsprozessen beteiligt. [...] Die Aufgaben, *die sich immer wieder änderten*, (4) machten es mir möglich, meine schnelle Auffassungsgabe und meine hohe Lernbereitschaft unter Beweis zu stellen. [...]

Zusätzlich zu meiner Erfahrung als Texterin, *die ich oben beschrieben habe*, (5) habe ich auch in meiner Freizeit Erfahrungen als Storytellerin sammeln können. Unter anderem habe ich schon viele Drehbücher für kleinere Spiele geschrieben. [...] Dank des Wissens, *das ich auf diese Weise erworben habe*, (6) bin ich in der Lage, spannende Handlungen zu entwickeln und mir interessante Figuren auszudenken. Einige dieser Spiele finden Sie in der Linkliste, *die im Anhang beigefügt ist.* (7)

7 KOMMUNIKATION Erstellen Sie eine Sprachnachricht zum Thema *Beruflicher Quereinstieg*.

→ AB 12–13

Schritt 1: Hören Sie die Sprachnachricht von Elias. Welches Problem hat er? Fassen Sie kurz zusammen.



Schritt 2: Antworten Sie Elias mit einer Sprachnachricht. Gehen Sie auf folgende Inhaltspunkte ein:

- Raten Sie Elias zu einem Quereinstieg – entweder in die Gaming-Branche oder in eine andere Branche Ihrer Wahl. Begründen Sie Ihren Ratschlag.
- Erzählen Sie ihm von einem erfolgreichen Beispiel – von Özlem oder von einer anderen Person, die Sie kennen.

eine Sprachnachricht einleiten und beenden

Ich muss dir unbedingt was erzählen.

So, das war's schon. Wir hören voneinander. Tschüs!

Ratschläge geben

Ich kenne / weiß ... Wär' das was für dich?

Mit deinen Qualifikationen / deiner Erfahrung / ...

Beispiele wiedergeben

Als Beispiel(e) wurde(n) ... vorgestellt.

Beispielsweise hat (sie / er) ...

würde es sich bestimmt lohnen, ... zu ...

Informier / Erkundige / ... dich doch mal!