mkwmentoring
Medienkulturwissenschaft

let's talk jobs

12. Job-Talk mit Tobias Gayer am 11.11.2021 verpasst? Die Highlights kurz zusammengefasst…

Wer ist Tobias Gayer?

Neben seinem Bachelor in Medienkulturwissenschaft und Master in Medienkulturforschung hat Tobias einige Praktika absolviert. Seit einem Jahr ist er als Volontär beim KOSMOS-Verlag in der Redaktion für Familien- und Erwachsenenspiele tätig.
Tobias hat schon immer gerne gespielt und schon früh wusste er, dass die Redaktionsarbeit ihn interessiert. Dieses Interesse hat er nun zum Beruf gemacht.

Was hat er vor seinem Berufseinstieg gemacht?

Schon während der Schule schrieb er für eine Lokalzeitung und auch während des Studiums nutzte er die Möglichkeit, Praktika zu machen und achtete darauf, hier schon seinen Interessen nachzugehen:

Als Fußball- und SC Freiburg-Fan konnte er bei der Pressearbeit des SC mitwirken: er schrieb erst als Praktikant, dann als Freier Mitarbeiter für das Stadionmagazin *Amici* und war Werkstudent in der Kommunikationsabteilung des Vereins. Unter anderem schrieb er während der Fußballspiele den Liveticker. Tobias meint: „Klarer Daumen hoch von meiner Seite, das war ein sehr cooles Praktikum."

Im Studium hat Tobias außerdem bei der Online-Redaktion der Caritas gearbeitet. Er erzählt, dass die Arbeit interessant war, um in die Arbeit einer Onlineredaktion reinzukommen und wichtige Basics zu lernen.

In seinem Master machte er dann noch ein eher ungewöhnliches Praktikum: Durch seinen Italienischkurs während des Studiums hatte er die nötigen Skills, um nach Rom zu gehen und dort in der Nachrichtenagentur des Vatikans (*Vatican News*) mitzuwirken. Hier war es seine Aufgabe, Nachrichten aus der ganzen Welt auszuwählen und auf Deutsch wiederzugeben sowie Radiobeiträge zu erstellen. Er berichtet von einem außergewöhnlich internationalen Arbeitsumfeld.

Am Ende dieses Praktikums entschied er sich dafür, sich endlich seinen langjährigen Traum zu erfüllen: Er bewarb sich bei der Ravensburger Spieleredaktion für ein Praktikum. „Dieses Praktikum ist seiner Meinung nach ebenso zu empfehlen". Er meint, dass ein Pluspunkt bei seiner Bewerbung war, dass er schon im Studium seinen Schwerpunkt auf die Game Studies gelegt hat (Thema seiner Bachelorarbeit: „Scheitern im Computerspiel"). Durch dieses Praktikum kam er dann zu dem, was er heute macht: Brettspiele.

mkwmentoring
Medienkulturwissenschaft
let's talk jobs

Wie kam Tobias zum KOSMOS-Verlag?

Tobias berichtet, dass der Brettspielmarkt nicht so groß ist und er sich sofort bewarb, als beim KOSMOS-Verlag ein Job ausgeschrieben war. Er ist dort Volontär in der Spieleredaktion. Tobias meint: „Volontariate sind in Verlagen gängig und oft Voraussetzung, um in Redaktionen zu arbeiten."

Wer ist der KOSMOS-Verlag?

Der KOSMOS-Verlag verlegt Spiele und Experimentierkästen sowie Ratgeber- und Kinderbücher (man kennt ihn zum Beispiel von *Die drei ???*). Der KOSMOS-Verlag ist im deutschen Brettspielmarkt ganz vorne mit dabei. Besonders bekannt ist *CATAN* sowie die *EXIT-Spiele*, die wie Escape-Rooms für zuhause funktionieren.

Was genau passiert in der Spieleredaktion?

Im Großen und Ganzen betreut Tobias als Spieleredakteur den Weg von der ersten Idee bis zum Produkt auf dem Markt. Dies sieht ungefähr so aus:

Schritt 1: Ideen anschauen. Autoren reichen Spielideen ein, die dann von der Redaktion gesichtet werden.

Schritt 2: Prototypen testen, das heißt: SPIELEN! Ist der erste Eindruck positiv, muss die Spielidee intensiv getestet und optimiert werden. Im Kinderspielbereich werden die Prototypen auch in Schulen ausprobiert.

Schritt 3: Für eine Idee entscheiden. Entscheidet man sich für die Umsetzung eines Konzepts, wird mit dem/r Autor:in ein Vertrag ausgehandelt.

Schritt 4: Das Spiel entwickeln. Diese Arbeit beschreibt Tobias als sehr vielseitig: Illustrator:innen und Grafiker:innen werden gesucht, Ideen werden mit Kolleg:innen besprochen, die Spielanleitung wird geschrieben, und betriebswirtschaftliche Einzelheiten (z.B. was es sonst auf dem Markt gibt, wie viel Budget, was kommt in die Spieleschachtel rein, …) geklärt. In Abstimmung mit verschiedenen Abteilungen wie Entwicklung, Herstellung, Einkauf, Marketing, Presse und Vertrieb entsteht so …

Schritt 6: … ein marktreifes Spiel.

Bei all diesen Schritten ist Tobias als Volontär dabei. Momentan ist er auch in der internationalen Redaktion, wodurch er mit Verlagen auf der ganzen Welt vernetzt ist und zum Beispiel dafür sorgt, dass auch in den entlegensten Orten *CATAN* gespielt werden kann. Zudem beschreibt er seinen Job als einen produktiven Beruf: „Am Ende des Prozesses steht immer ein fertiges Produkt, das im Laden steht und den Menschen Freude macht."

Wie hat dir die Uni geholfen, dahin zu kommen, wo du jetzt bist?

Man wird zwar nicht wie bei der Ausbildung auf einen bestimmten Beruf vorbereitet, trotzdem gehört zum Studium aber eine Bildung in vielen Dingen. Dazu gehören Selbständiges Arbeiten, Umgang mit komplexeren Texten und Sachverhalten usw… Wenn man sich dann auf eine bestimmte Richtung Spezialisieren kann, kann das viel helfen (Was laut Tobias bei MKW auf jeden Fall möglich ist)

Eine Studentin stellt folgende Frage: **War dein Weg zwischendrin auch mal schwer oder perspektivlos**? Es gibt ja so ein großes Angebot, was man nach MKW/MKF machen kann und was die Wahl nicht wirklich einfacher macht.

Tobias hatte keine Phase, die er als perspektivlos bezeichnen würde. Durch viele Praktika und Nebentätigkeiten öffneten sich immer wieder neue Türen und er kam Stück für Stück in die (Spiele-)Redaktionswelt rein. Sein Tipp: „Wenn man schwankt, einfach ausprobieren. Meistens merkt man dann, ob's passt oder nicht. Ich kann nur einladen, neben dem Studium etwas zu machen und auch das Pflichtpraktikum auszunutzen. Das ist nämlich oft ein Schlüssel, mit dem man leichter in coole Unternehmen reinkommt."

Wieso eigentlich noch Brettspiele spielen, wenn es doch auch Computerspiele gibt?

Tobias meint, dass der Markt für analoge Brettspiele sehr gut läuft und auch nicht um den Job gebangt werden muss – ganz im Gegenteil. Vor allem die Corona-Zeit hat den Markt nochmal angeheizt, es wurde noch mehr gespielt. Das analoge Spielen scheint nicht ersetzt werden zu können, das Zusammenkommen am Tisch mit Familie oder Freunden kann der digitale Raum nicht ersetzen. Außerdem betont Tobias, dass Spiele nicht langweilig sein müssen: „Es gibt zum Beispiel viele immersive Spiele, oder auch welche, die ernste Themen behandeln."

Mittlerweile gebe es aber auch schon hybride Formen, die das analoge mit dem digitalen Spiel verbinden.

Gibt es noch Tipps zur Bewerbung?

Außer während des Studiums Erfahrungen sammeln, nennt Tobias noch folgende Punkte: Es ist wichtig, sich im Internet (auf der Webseite des potentiellen Arbeitgebers) einzulesen und vorbereitet ins Bewerbungsgespräch zu kommen. Das Anschreiben sollte in der kreativen Branche auch dementsprechend kreativer gestaltet sein als die Standard-Vorlagen. „Es ist gut, aufzufallen."

Wir danken Tobias für diesen spannenden Abend und wünschen ihm für seine berufliche und private Zukunft nur das Beste!