HOCHSCHULE
ESSLINGEN

GAMING

INFORMELLE BILDUNG

START

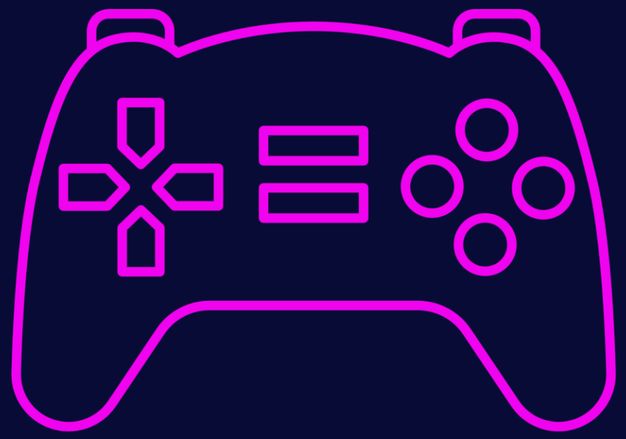
DER HORIZONT VON INFORMELLEN BILDUNGSPOTENZIALEN

- **Fähigkeiten und Fertigkeiten**
  Problemlösungskompetenz, Hand-Augen-Koordination, Aufmerksamkeit, räumliches und strategisches Denken, Reaktionsgeschwindigkeit, Kreativität...

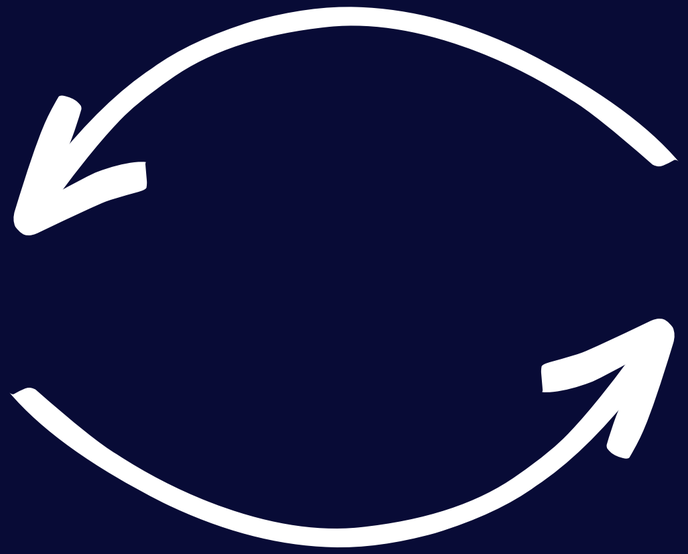
- **(Fakten-) Wissen**
  Geschichtswissen, Politik, Gesellschaft, (Fremd-) Sprache...

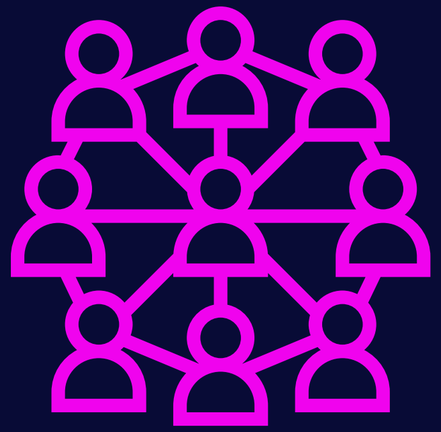
- **Persönlichkeitsbildung**
  Moral und Ethik, Perspektivwechsel, Vernetzung und Beziehungen...

HOCHSCHULE
ESSLINGEN



IM SPIEL/
BEIM SPIELEN

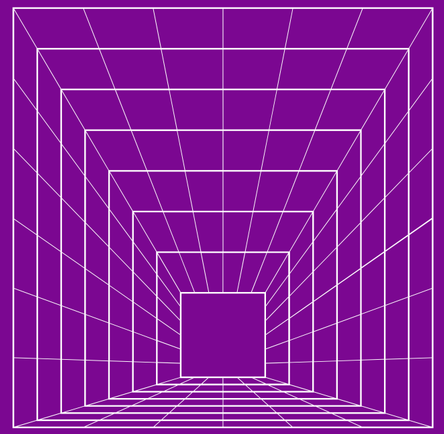




SZENE/
COMMUNITY

HOCHSCHULE ESSLINGEN

KOGNITIVE FÄHIGKEITEN



Räumliches Denken

Problemlösung

Aufmerksamkeit

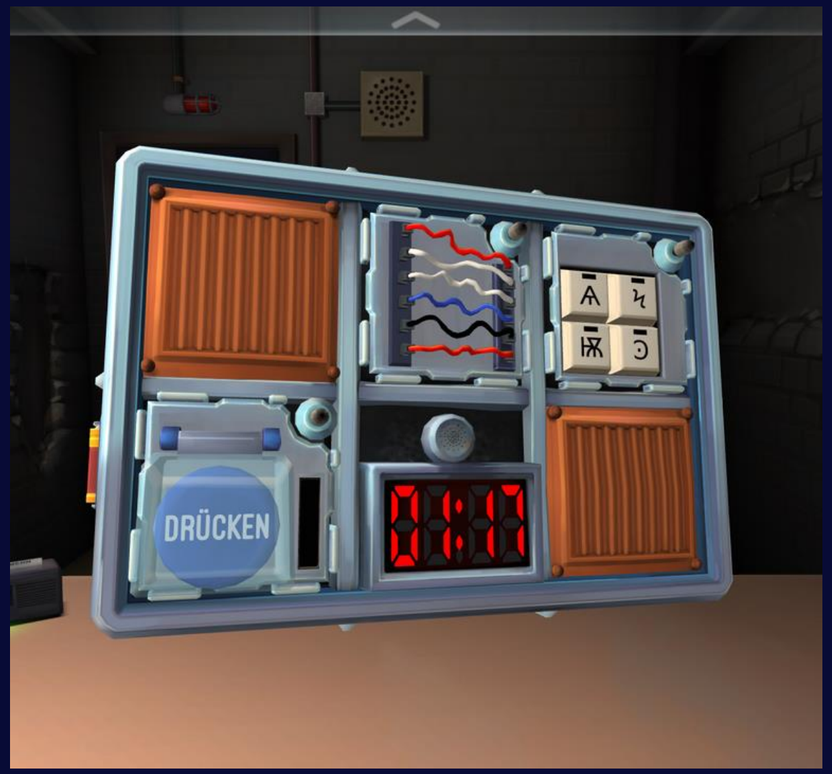
HOCHSCHULE
ESSLINGEN

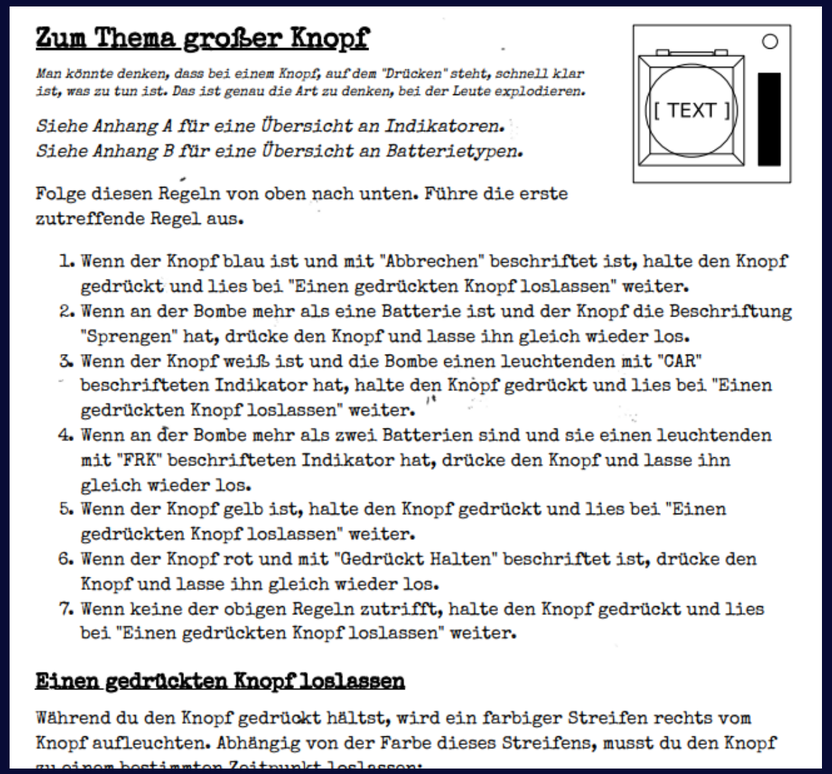
ETHIK UND MORAL

Life Is Strange (SquareEnix)

HOCHSCHULE ESSLINGEN

KOMMUNIKATION UND KOOPERATION





Zum Thema großer Knopf

Man könnte denken, dass bei einem Knopf, auf dem "Drücken" steht, schnell klar ist, was zu tun ist. Das ist genau die Art zu denken, bei der Leute explodieren.

[TEXT]

Siehe Anhang A für eine Übersicht an Indikatoren.
Siehe Anhang B für eine Übersicht an Batterietypen.

Folge diesen Regeln von oben nach unten. Führe die erste zutreffende Regel aus.

1. Wenn der Knopf blau ist und mit "Abbrechen" beschriftet ist, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
2. Wenn an der Bombe mehr als eine Batterie ist und der Knopf die Beschriftung "Sprengen" hat, drücke den Knopf und lasse ihn gleich wieder los.
3. Wenn der Knopf weiß ist und die Bombe einen leuchtenden mit "CAR" beschrifteten Indikator hat, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
4. Wenn an der Bombe mehr als zwei Batterien sind und sie einen leuchtenden mit "FRK" beschrifteten Indikator hat, drücke den Knopf und lasse ihn gleich wieder los.
5. Wenn der Knopf gelb ist, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
6. Wenn der Knopf rot und mit "Gedrückt Halten" beschriftet ist, drücke den Knopf und lasse ihn gleich wieder los.
7. Wenn keine der obigen Regeln zutrifft, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.

Einen gedrückten Knopf loslassen

Während du den Knopf gedrückt hältst, wird ein farbiger Streifen rechts vom Knopf aufleuchten. Abhängig von der Farbe dieses Streifens, musst du den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt loslassen:

KEEP TALKING and NOBODY EXPLODES (Steel Crate Games)

HOCHSCHULE ESSLINGEN

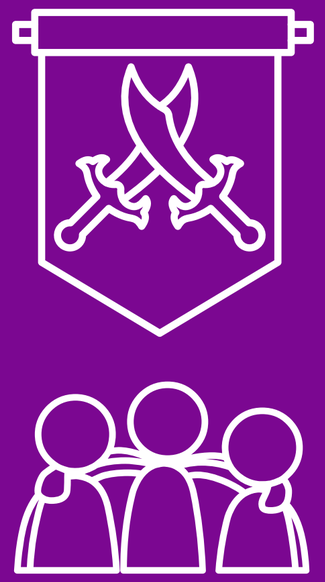
ANWENDUNGSKOMPETENZ UND TECHNIK

Minecraft (Mojang Studios)

Minecraft Mod (Mojang Studios; SENS)

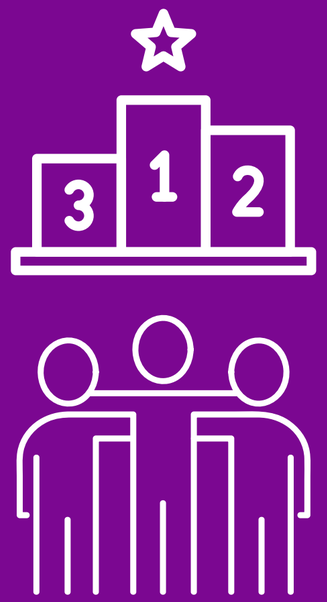
HOCHSCHULE ESSLINGEN

SZENE UND COMMUNITIES



Clans

(offene) Communities



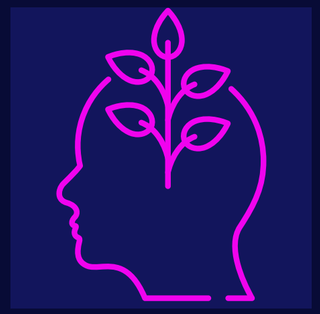
Teams

HOCHSCHULE ESSLINGEN

GESCHLECHTSHOMOGENE COMMUNITIES

Safe Spaces = hier: Oftmals Strategie zur Wiederaneignung von digitalen Plattformen aufgrund herrschender online Misogynie (Clark-Parson 2018, 2127) & Raum für Vernetzung und Unterstützung (ebd.)

DISCORD



Persönlichkeitsbildung

Informelle Bildung in safe spaces

HOCHSCHULE
ESSLINGEN

INFORMELLE BILDUNGSPROZESSE ALS ANSTOß ZU VIELFÄLTIGEN (PERSÖNLICHEN) ENTWICKLUNGEN

HOCHSCHULE
ESSLINGEN

GAME OVER

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

Milena.Imgart@hs-esslingen.de
Yannik.Steinhart@hs-esslingen.de

LITERATUR

Bavelier, D., Achtman, R. L., Mani, M. & Föcker, J. (2012). Neural bases of selective attention in action video game players. Vision research, 61, 132–143. https://doi.org/10.1016/j.visres.2011.08.007

Cain, M. S., Prinzmetal, W., Shimamura, A. P. & Landau, A. N. (2014). Improved control of exogenous attention in action video game players. Frontiers in psychology, 5, 69. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00069

Chiappe, D., Conger, M., Liao, J., Caldwell, J. L. & Vu, K.-P. L. (2013). Improving multi-tasking ability through action videogames. Applied ergonomics, 44(2), 278–284. https://doi.org/10.1016/j.apergo.2012.08.002

Clark-Parsons, R. (2018). Building a digital Girl Army: The cultivation of feminist safe spaces online. In: new media & society. Vol. 20 (6). S. 2125-2144. https://doi.org/10.1177/1461444817731919.

Dye, M. W. G. & Bavelier, D. (2010). Differential development of visual attention skills in school-age children. Vision research, 50(4), 452–459. https://doi.org/10.1016/j.visres.2009.10.010

Green, C. S. & Bavelier, D. (2006). Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players. Cognition, 101(1), 217–245. https://doi.org/10.1016/j.cognition.2005.10.004

Green, C. S. & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. Current biology : CB, 22(6), R197-206. https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012

Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., Eye, A. von & Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. Computers in Human Behavior, 28(2), 370–376. https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.006

Hahn, S. (2017). Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie. Bielefeld: transcript Verlag.

Steinkuehler, C. & Duncan, S. (2008). Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. Journal of Science Education and Technology, 17(6), 530–543. https://doi.org/10.1007/s10956-008-9120-8

Yang, Y.-T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. Computers & Education, 59(2), 365–377. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012