

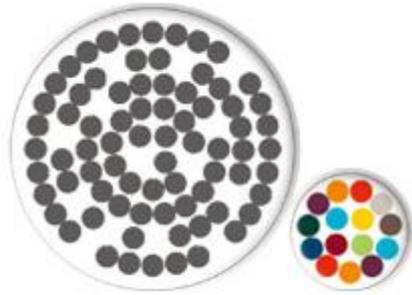
InGame – Inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen

Susanne Eggert

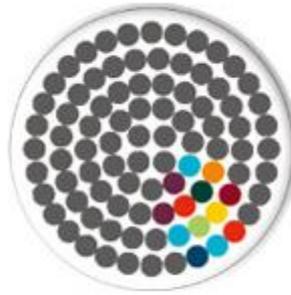
Games-Fachtagung Unterfranken
Bad Kissingen am 19.10.2022



Inklusion



Exklusion



Integration



Inklusion

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Grundprinzipien Inklusion:

- Inklusion = selbstverständliche und gleiche Teilhabe aller Personen(gruppen) an der Gesellschaft
- Abgrenzung von anderen Begriffen:
 - » *Exklusion* = Ausschluss aus der Gesellschaft
 - » *Separation* = Ausgliederung in abgetrennte Bereiche
 - » *Integration* = Eingliederung als Ganzes
- Die UN-Behindertenrechtskonvention (2009) fordert eine uneingeschränkte Teilhabe aller Menschen an allen gesellschaftlichen Aktivitäten.

Medien können Inklusion befördern, wenn ...

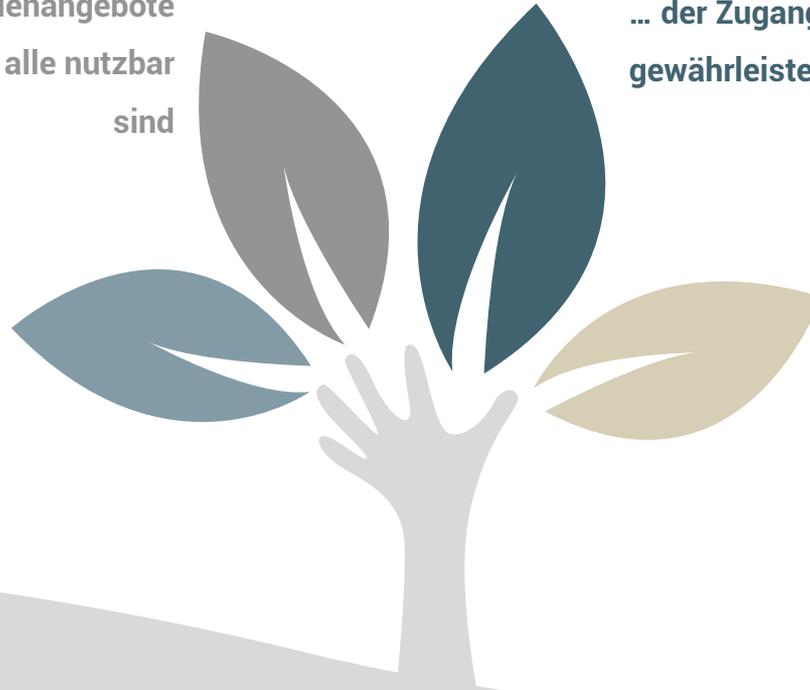
Technology
Arts Sciences
TH Köln

... Medien und Medienangebote
barrierefrei und für alle nutzbar
sind

... der Zugang für alle
gewährleistet ist

... Menschen und Gruppen
ressourcenorientiert bzw. neutral
dargestellt werden

... alle Menschen Medien ihren
Bedürfnissen entsprechend
nutzen können





(Logo Entwurfsfassung)

Identitätsentwicklung und Vergemeinschaftung mit digitalen Spielen

Technology
Arts Sciences
TH Köln

- Erfahrungen von Selbstwirksamkeit
- Gemeinsames, kooperatives, kompetitives Spielen
- Austausch mit Peers
- Wissenserwerb

Potenziale für junge Menschen mit Beeinträchtigung

- Behinderungen können obsolet werden
- Kommunikationsmöglichkeiten und Sozialwelten über das sozialräumliche Umfeld hinaus

Barrieren für junge Menschen mit Beeinträchtigung

- Hard- und Software
- wenig Unterstützung von erzieherischer Seite

Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen (InGame)

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Projektpartner*innen	JFF – Institut für Medienpädagogik und Technische Hochschule Köln
Förderung	Stiftung Deutsche Jugendmarke e.V.
Laufzeit	Mai 2022 bis Dezember 2023
Ziel	Entwicklung von Leitlinien zur Gestaltung von inklusiven Bildungsangeboten mit digitalen Spielen
Beirat	Melanie Eilert, Daniel Heinz, Heiko Kunert, Dr. Leopold Rupp, Dr. Jan-René Schluchter

Digitale Spielwelten und Inklusion

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

- ✓ Inwiefern können Menschen unge-/behindert und diskriminierungsfrei an digitalen Spielwelten teilhaben?
- ✓ Inwiefern eignen sich insbesondere digitale Spiele(-welten), um inkludierende Verhältnisse zu schaffen?
- ✓ Wie kann mit pädagogischen Angeboten gleichberechtigte Beteiligung und Mitgestaltung unterstützt werden?



Empirische Ausgangslage

- ✓ Gaming and (Dis-)Abilities – Zocken für alle? (Schliekmann/Korf/Bosse 2017)
 - Digitale Spiele besitzen einen hohen Stellenwert bei Jugendlichen mit Behinderung
 - Etwa 90% der befragten Jugendlichen nutzen elektronische Geräte zum Spielen

- ✓ Aufwachsen und Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung (Austin-Cliff et al. 2022)
 - Jugendliche mit Behinderung gehen im Vergleich zu Jugendlichen ohne Behinderung in ihrer Freizeit tendenziell eher „rezeptiven“, medienkonsumorientierten Aktivitäten nach
 - Jugendliche mit schweren Sehbeeinträchtigungen spielen deutlich seltener digitale Spiele, als Jugendliche mit anderen Formen von Beeinträchtigung

- ✓ Studie zur Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe „MEKiS“ (Steiner et al. 2017)
 - Einrichtungen für Kinder und Jugendliche mit einer geistigen Beeinträchtigung stellen häufiger Computerspiele und Lernsoftware zur Verfügung, als diejenigen für Kinder und Jugendliche mit normaler Begabung

Theoretische Anknüpfungspunkte

01

Medien- und Sozialisationsforschung

- soziale und kulturelle Bedeutung von digitalin Spielen
- kompetenzförderliche Potenziale von Computerspielen

02

Spieleforschung

- kulturelle Bedeutung von Spiele
- Spielen schafft Möglichkeiten zur Begegnung

03

Digitale Ungleichheitsforschung

- Teilhabebeschränkungen:
- Zugang (First-Level-Digital-Divide)
 - Nutzung und Aneignung (Second-Level-Digital-Divide)

04

Disability Studies

- menschenrechtliches Modell von Behinderung
- kulturelles Modell von Behinderung

Erfahrungen aus der Digitale-Spiele-Community

Technology
Arts Sciences
TH Köln

GAMING
OHNE
GRENZEN

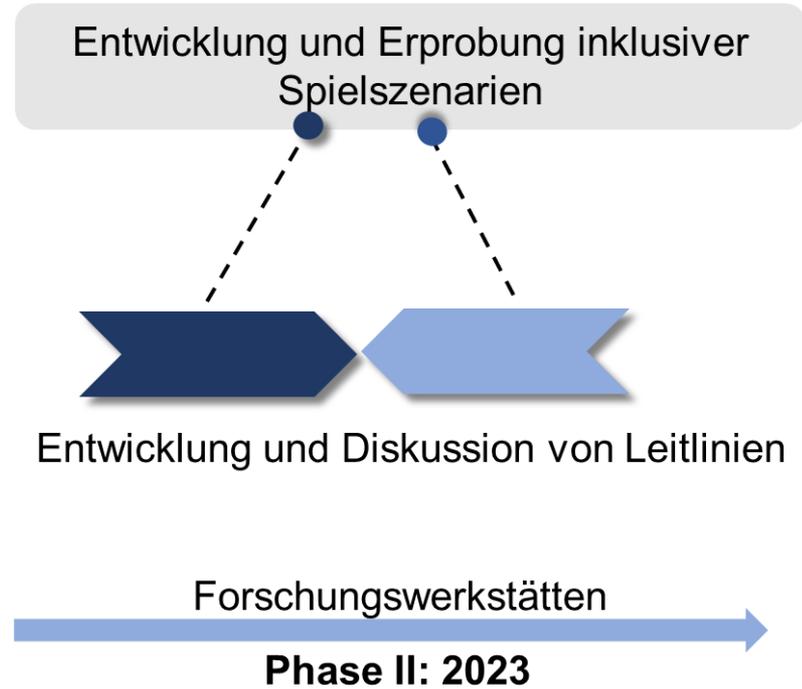
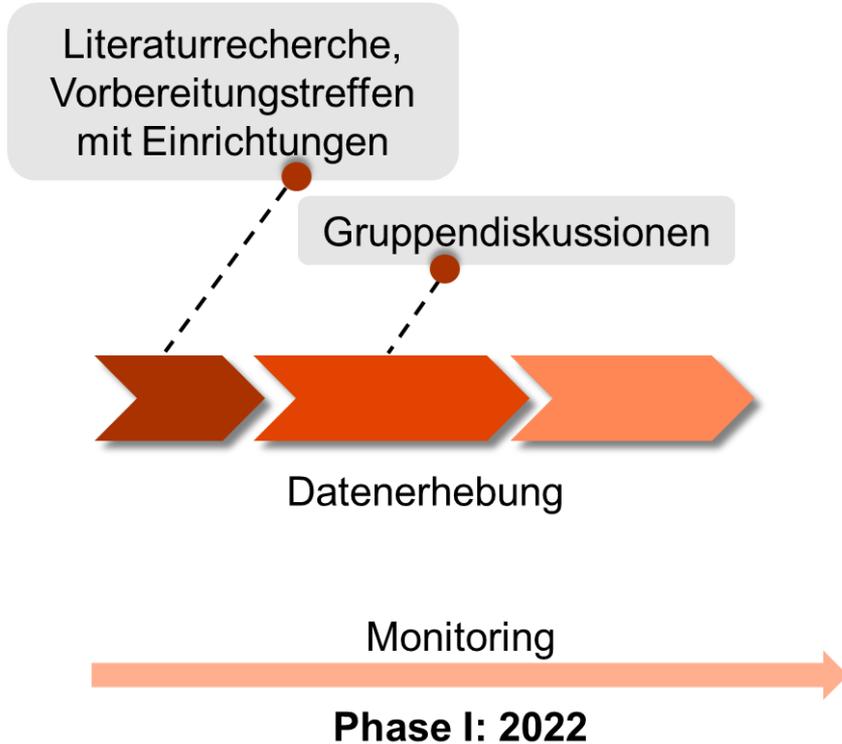
Gaming ohne Grenzen
(ComputerProjekt Köln
e.V.)

AbleGamers
(The AbleGamers
Foundation Inc.)



... weitere Websites
und Foren auf
denen sich
Menschen mit
Behinderung
austauschen (z. B.
disabledgamers auf
Reddit, Can I Play
That? etc.)

Zeit- und Ablaufplan



Methode

Monitoring-Studie

1. Schritt

Gruppendiskussionen

Welche Spiele kennen / spielen sie?
Wie sind sie mit Spielen / Spielcommunity in Kontakt gekommen?
Wie erleben sie das Spielen?

2. Schritt

Begleitetes Spiel

Lieblingsspiel
vorstellen

Begleitetes Spiel

Spiel(e) ausprobieren



Forschungs-Werkstätten

3. Schritt FW 1: Gemeinsame Ideenentwicklung zur Gestaltung von „inkluisiven Spielszenarien“

4. Schritt FW 2: Erprobung und Reflexion der „inkluisiven Spielszenarien“

Methode

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Monitoring-Studie

1. Schritt

Gruppendiskussionen

Welche Spiele kennen / spielen sie?
Wie sind sie mit Spielen / Spielcommunity in Kontakt gekommen?
Wie erleben sie das Spielen?

2. Schritt

Begleitetes Spiel

Lieblingsspiel
vorstellen

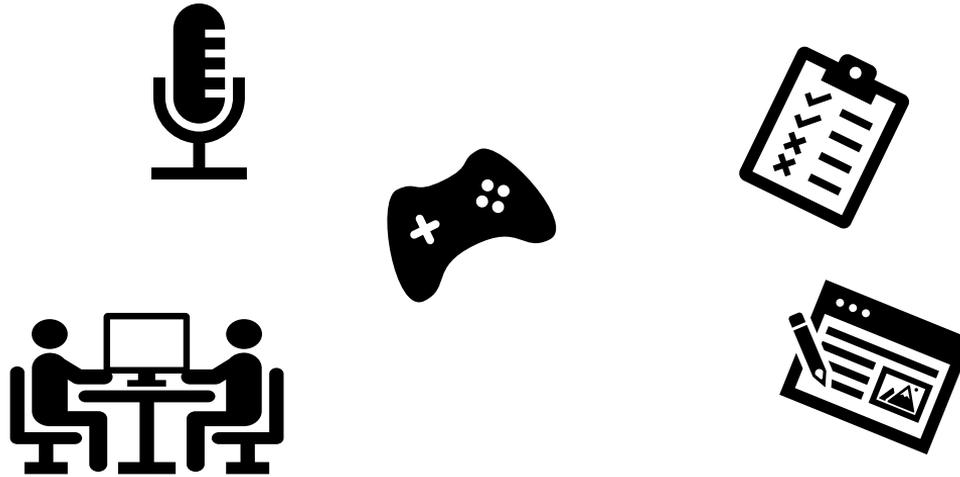
Begleitetes Spiel

Spiel(e) ausprobieren



Methode

Technology
Arts Sciences
TH Köln



Forschungs-Werkstätten

3. Schritt FW 1: Gemeinsame Ideenentwicklung zur Gestaltung von „inklusive Spielszenarien“
4. Schritt FW 2: Erprobung und Reflexion der „inklusive Spielszenarien“

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Fragen, Ideen,
Anregungen ...?

Dr. Susanne Eggert



Arnulfstr. 205



+49 89 689 89 130



susanne.eggert@jff.de