



Medienpädagogik in
Forschung und Praxis

Chancen der Digitalisierung für die inklusive Jugendarbeit

Jugendarbeit für ALLE – Digitale Chancen nutzen
Fachtag des Bezirksjugendrings Unterfranken am 12.06.2024

Susanne Eggert, JFF – Institut für Medienpädagogik



Inklusion



Exklusion

Integration

Inklusion

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.



- 1 Alle nutzen Medien: Zugang
- 2 Bedeutung des Internets
- 3 Barrierefreiheit/ Barrierearmut
- 4 Inklusion und Gaming
- 5 Leitlinien für eine inklusive digitale Jugendarbeit

Artikel 9 Zugänglichkeit

(1) Um Menschen mit Behinderungen eine unabhängige Lebensführung und die volle Teilhabe in allen Lebensbereichen zu ermöglichen, treffen die Vertragsstaaten geeignete Maßnahmen mit dem Ziel, für Menschen mit Behinderungen den gleichberechtigten Zugang zur physischen Umwelt, zu Transportmitteln, Information und Kommunikation, einschließlich Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen, sowie zu anderen Einrichtungen und Diensten, die der Öffentlichkeit in städtischen und ländlichen Gebieten offenstehen oder für sie bereitgestellt werden, zu gewährleisten. Diese Maßnahmen, welche die Feststellung und Beseitigung von Zugangshindernissen und -barrieren einschließen, gelten unter anderem für

b) Informations-, Kommunikations- und andere Dienste, einschließlich elektronischer Dienste und Notdienste.

(2) Die Vertragsstaaten treffen außerdem geeignete Maßnahmen,

g) um den Zugang von Menschen mit Behinderungen zu den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen, einschließlich des Internets, zu fördern;

Digitale Exklusion

Kinder

Senior*innen

Menschen mit Sprachschwierigkeiten

Menschen mit Behinderung (bes. in Einrichtungen)

Sozial benachteiligte Menschen

FORSCHUNGSSTAND: INTERNETNUTZUNG

Bevölkerung allgemein

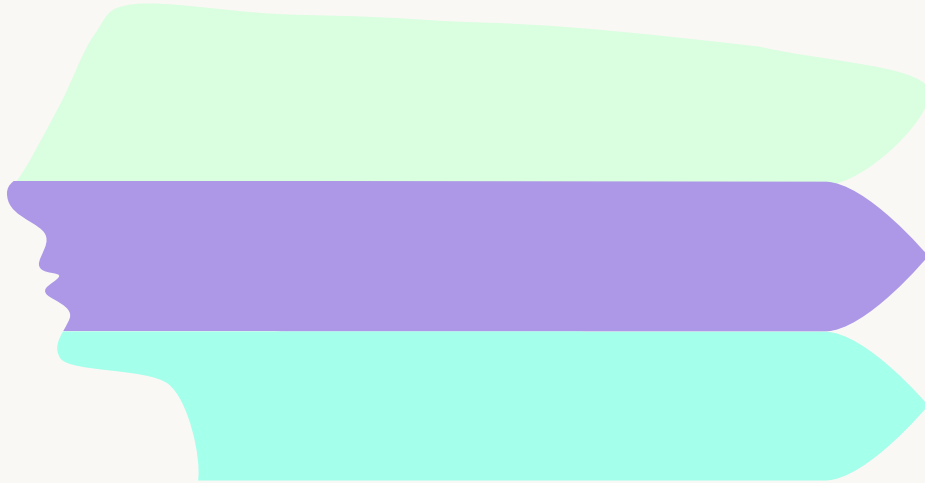
- 94% der Bevölkerung ab 14 Jahre nutzen das Internet, 76% davon täglich
- Inhalte: Fernsehen oder On-Demand-Videos und Audio-Streaming
- Soziale Medien werden mind. 1x/Woche genutzt
 - 14- bis 29-Jährige: Instagram (65%); Facebook (44%); Snapchat (41%)
 - Erwachsene ab 14 Jahre: Facebook (26%); Instagram (20%)
 - Bedeutung von Online-Videos, -Artikeln und Messengern seit Corona gestiegen

(ARD/ZDF-Online-Studie 2021)

Menschen mit Behinderung

- 71% nutzen das Internet; Einfluss von Alter und Art der Behinderung (Bosse & Hasebrink 2016)
- v.a. Web 2.0-Anwendungen werden intensiv genutzt (Berger 2010)
- Negative Effekte kaum bzw. gering vorhandener Nutzungsmöglichkeiten in der Corona-Pandemie für Menschen mit geistiger Behinderung in nicht-priv. Wohnformen (Bernasconi & Keeley 2021)
- Eingeschränkte technische Voraussetzungen steigern das Risiko der digitalen Exklusion (Williamson et al. 2019)

Alle nutzen Medien



01

Es gibt keinen Alltag ohne digitale Medien

02

Digitale Medien erfüllen unterschiedliche Funktionen

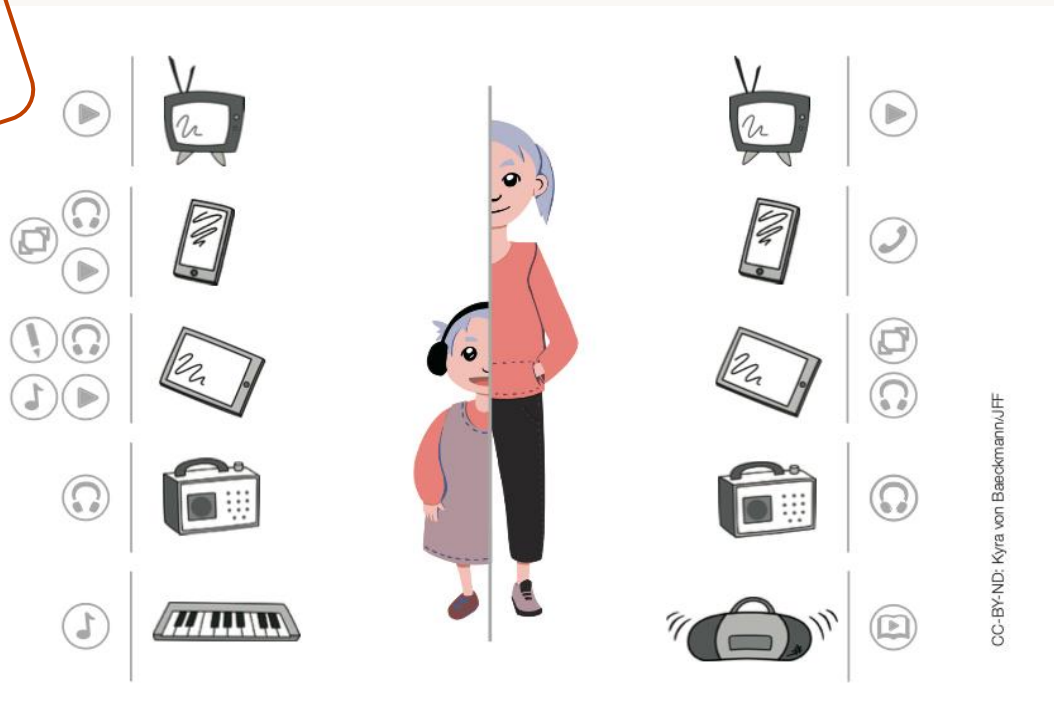
03

Digitale Medien haben einen Mehrwert

Ich höre/sehe und entspanne

Emilias Mediennutzung (4,5 bis 7 Jahre)

Digitale Medien haben
einen Mehrwert



CC-BY-ND: Kyra von Baackmann/JFF

Studie: Eggert/Oberlinner/Pfaff-Rüdiger/Drexl (2021). Familie digital gestalten. München: kopaed;

<https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/familie-digital-gestalten/>

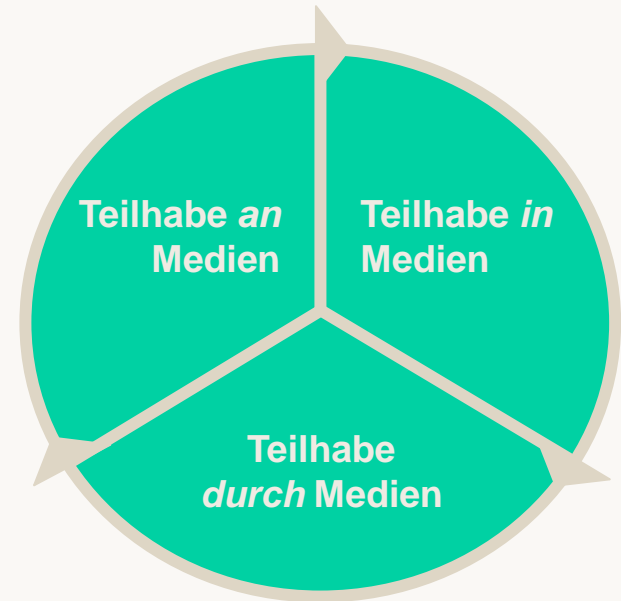
TEILHABE

Möglichkeit, (an etwas) teilzunehmen

1. Dabei sein, beiwohnen
2. Sich beteiligen, sich aktiv mitbetätigen
3. Sich zugehörig fühlen, mitfühlen

DIGITALE TEILHABE

(Bosse 2014)



Zugang eröffnen zu digitalen Medien

BL-Kurs inklusiv digital

PADIGI
PARTIZIPATION DIGITAL

Willkommen bei PADIGI

STARTSEITE KURS „INKLUSIV DIGITAL“ HANDREICHUNG BUCHUNGSPAKETE KURSENTWICKLUNG LEICHTE SPRACHE KONTAKT IMPRESSUM

ZUM KURS

DIGITAL-ANALOGE WEITERBILDUNG FÜR FACHKRÄFTE AUS PÄDAGOGIK UND HEILERZIEHUNGSPFLEGE

 DIGITALE MEDIEN KREATIV
EINSETZEN

 DIGITALE MEDIEN IN DEN
ARBEITSALLTAG
EINBRINGEN

 MEDIENPÄDAGOGISCHE
GRUNDLAGEN ERWERBEN

Infos zum Projekt und alle Materialien (z.T. in leichter Sprache): www.padigi-medienkompetenz.de

Digitale Medien haben
einen Mehrwert

inklusiv digital: Projekte



Bedienung eines
Kaffee-/
Getränkeautomaten
(PuppetPals)



Erklärung
Cerebralparese
(PowerPoint)



Verhaltensregeln bei
Ausbruch eines
Feuers
(mysimpleshow)



Kurzfilm Zeitmaschine
PuppetPals



Mediennutzung ermöglichen durch Barrierefreiheit/-armut



Menschen mit Lernschwierigkeiten

Texte in leichter/einfacher Sprache, (audio-)visuelle Darstellungen statt nur Text.



Menschen mit Sehbehinderung und blinde Menschen

bildliche Darstellung mit Kontrasten, Beschreibung von Bildern




Schwerhörige und gehörlose Menschen

Videos mit Untertiteln



Menschen mit motorischen Einschränkungen

technische Hilfsmittel, Einstellungsmöglichkeiten



„die Prinzipien der Barrierefreiheit und universellen Nutzbarkeit sind in der Breite von Medienangeboten und -technik nur in Ansätzen verwirklicht.“
(Zorn, Schluchter, Bosse 2019)

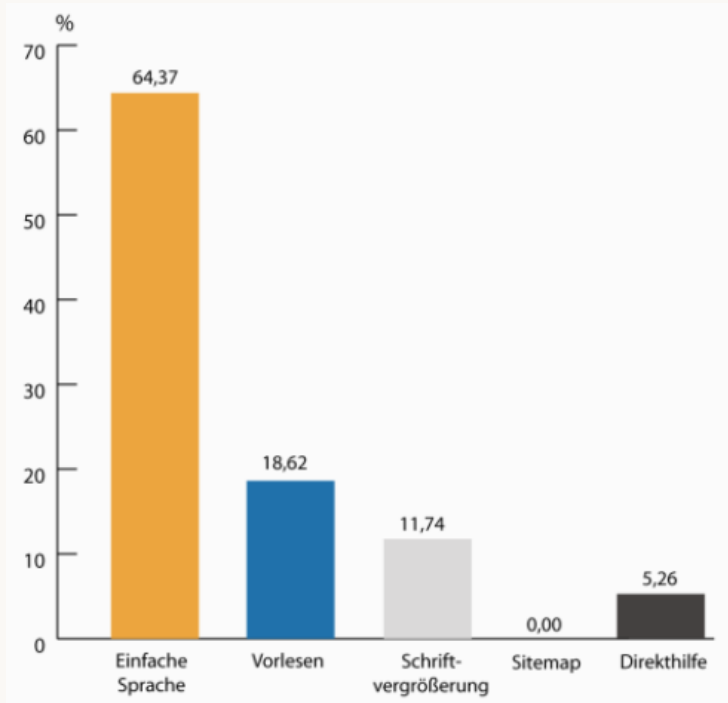
Barrierefreiheit unterstützen

Kombination von Darstellungsmethoden, Verwendung von leichter/einfacher Sprache, technische Unterstützung ...



Barrierefreiheit unterstützen

Kombination von Darstellungsmethoden, Verwendung von leichter/einfacher Sprache, technische Unterstützung ...



Online kommunizieren

Das spricht man so: onlain ko-muni-ziren.

Kommunizieren bedeutet:

Miteinander sprechen oder miteinander schreiben.

Zum Beispiel:

- jemandem einen Brief schreiben
- mit jemandem telefonieren
- oder sich mit jemandem treffen



Online bedeutet:

Im Internet sein.

Die Kommunikation hat sich durch Smartphones, das Internet und andere technische Erfindungen stark verändert:

- Man kann jemandem auch eine E-Mail schreiben.
Das spricht man so: I-Mejl.
- Oder man kann mit jemandem chatten.
Das spricht man so: Tschätten.
- Oder man kann einen Video-Anruf machen.
Dann kann man die andere Person über das Smartphone oder den Computer sehen und hören.



Durch das Internet können wir schnell und einfach mit anderen Menschen kommunizieren.

Egal, wo wir gerade sind.

Und egal, wo auf der Welt die anderen Menschen sind.



FORSCHUNG: POTENZIALE und RISIKEN des INTERNETS für MENSCHEN mit BEHINDERUNG

Potenziale

- Persönlichkeitsentwicklung durch **Selbst-Darstellung** und **Selbst-Wahrnehmung** (vgl. Steinfield et al. 2008; Caton/Chapman 2016)
- „free zone“: Möglichkeiten zur **Erweiterung sozialer Kontakte** und Interaktionen, **gesehen werden** (Löfgren-Mårtenson2008)
- positive Erfahrungen mit sozialen Medien durch Menschen mit geistiger Behinderung (Caton/Chapman 2016)
- Austausch mit anderen, Selbstpräsentation, Erweiterung von sozialen Netzwerken, **gleichberechtigte Partizipation** (Shpigelman/ Gill 2014)

Risiken

- Ausschluss aus sozialen Gruppen, Beleidigungen oder Bedrohungen (Molin et al. 2017)
- Cyberbullying (Didden et al. 2009)
- Anstiftung zu sexuellen Handlungen (Normand/Sallafranque St. Louis 2016)
- Erfahrungen von Kontaktabbrüchen und Einsamkeit (Wells/Mitchell 2014)

“the potential benefits outweigh the potential harm“ (Seale 2014)



Identitätsentwicklung und Vergemeinschaftung mit digitalen Spielen

- 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

Digitale Spielwelten und Inklusion

- ✓ 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?



Methodisches Vorgehen

Monitoring-Studie

1. Schritt

Gruppendiskussionen/Einzelinterviews

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
Spiele ausprobieren

Forschungswerkstätten

3. Schritt: Erprobung und Reflexion von „inkluisiven Spielszenarien“



„Ich mag viel bauen und kreativ sein –
Minecraft, Citys Skylines Tropical“

–Tobias, 16, Autismus

Digitale Medien haben
einen Mehrwert

„Computerspiele sind mein Hobby.
Man muss dabei nachdenken, was
man als nächstes tut. Was man als
nächstes anstrebt und Aufgaben
lösen.“

–Jonathan, 15, körperliche Behinderung

Digitale Medien haben
einen Mehrwert

Besondere Herausforderungen für Jugendliche mit Behinderung



Video-Statements Jugendlicher: https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/video_abschlussstagung_na_final.mp4

Leitlinien für ...

- Kinder- und Jugendhilfe
- Spielentwicklung
- Politik



Foto: Jürgen Slegers

Forderungen an Spieleentwicklung und Politik

Spielentwicklung

- Zugänglichkeit zu digitalen Spiele(welte)n grundlegend ermöglichen
- Barrierefreies Design in Software und Hardware als Standard setzen
- Diversität und gleichberechtigte Repräsentation von Menschen mit Behinderung fördern
- Expertise von Menschen mit Behinderung einbeziehen
- Bedingungen und Inhalte in Ausbildung und Studium inklusiv gestalten

Politik

- Inklusive Medienbildung im Kinder- und Jugendplan stärken
- Barrierefreiheit und Rechte von Menschen mit Behinderung in der digitalen Spielkultur durch gesetzliche Rahmenbedingungen und Förderinstrumente verankern
- Selbstvertretung von Menschen mit Behinderung und deren Fachverbände stärken
- Über den Einbezug von Menschen mit Behinderung Zugänge zum ersten Arbeitsmarkt eröffnen
- Vernetzung und Verzahnung für eine barrierefreie Spielkultur unterstützen
- Sensibilisierungskampagnen für eine inklusive Spielkultur starten

Kontakt

Michael Gurt

JFF – Institut für Medienpädagogik
 Arnulfstraße 205 | 80634 München
 michael.gurt@jff.de

Jürgen Slegers

Technische Hochschule Köln
 Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
 Ubiering 48 | 50678 Köln
 juergen.slegers@th-koeln.de



Leitlinien für eine inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen



Ausführliche Darstellung der Leitlinien auf: jff.de/ingame

Leitlinien für die Kinder- und Jugendhilfe

- ✓ Anerkennung digitaler Spiele(-welten) als bedeutsamen Teil von Peer-/Jugendkultur und Bildung
- ✓ Inklusive Potenziale digitaler Spiele durch eine offene und fördernde Haltung sichtbar und nutzbar machen
- ✓ Förderung einer inklusiven diskriminierungskritischen pädagogischen Praxis
- ✓ Ausbau der Medien- bzw. Spiele-Infrastruktur und medienpädagogischen Angebotsstruktur zu digitalen Spielen unter Mitwirkung Jugendlicher





Leitlinien für die Politik

- ✓ Stärkere Berücksichtigung der (inklusive) Medienbildung in Kinder- und Jugendplan
- ✓ Förderung von Barrierefreiheit in der digitalen Spielekultur
- ✓ Unterstützung bei der Vernetzung unterschiedlicher Akteur*innen
- ✓ Stärkung von eSport als anerkannte und gleichwertige Sportarten zum analogen Sport



Medienpädagogik in
Forschung und Praxis

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Arnulfstr. 205
80634 München



+49 89689-152



susanne.eggert@jff.de

