

# Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen

Forschungsforum

27.03.2023

Seite 1

# Agenda

- |               |               |                           |
|---------------|---------------|---------------------------|
| 11:00 - 11:10 | <b>TOP 1:</b> | Digitale Spiele           |
| 11:10 - 11:30 | <b>TOP 2:</b> | Projektvorstellung InGame |
| 11:30 - 11:50 | <b>TOP 3:</b> | Spielsession              |
| 11:50 - 12:30 | <b>TOP 4:</b> | Austausch und Diskussion  |

# TOP 1: Digitale Spiele



# Spiel(en) verstehen

- Intrinsische Motivation – natürlicher Spieltrieb
- Tätigkeit, die aus Freude an ihr selbst geschieht
- Spiel = Entfaltung (frei, flexibel, überraschend, beweglich und lebendig)
- Befreit von „Ernstcharakter“ der analogen Welt
- Spielräume als Möglichkeitsräume (Prinzip des Scheiterns)



© Ralph Ruthe

# Faszination digitales Spiel

Erschaffung von Wunschidentitäten

Einfache und klare Regeln

Selbstwirksamkeit durch Interaktion



© Microsoft | Minecraft

Anerkennung und Erfolg

Gemeinsames Spielen und miteinander messen

Spannung und Abenteuer

# Gamingkultur(en)

gg ez inting salty

- Identifikation: Merch, RGB-Setup, Memes, Lifestyle
- Normen, Verhaltenskodizes und Sprache
- Musik, Kunst und Cosplays
- Messen/ Conventions, E-Sport und Turniere
- Maker Culture (Anpassung von Hard- und/oder Software)
- Let's Plays, Streamer:innen und deren Produkte

Cosplay von two moons workshop



Tatookünstler @4ndy\_w4lker



Streaming von Paluten



ESL – E-Sport Event



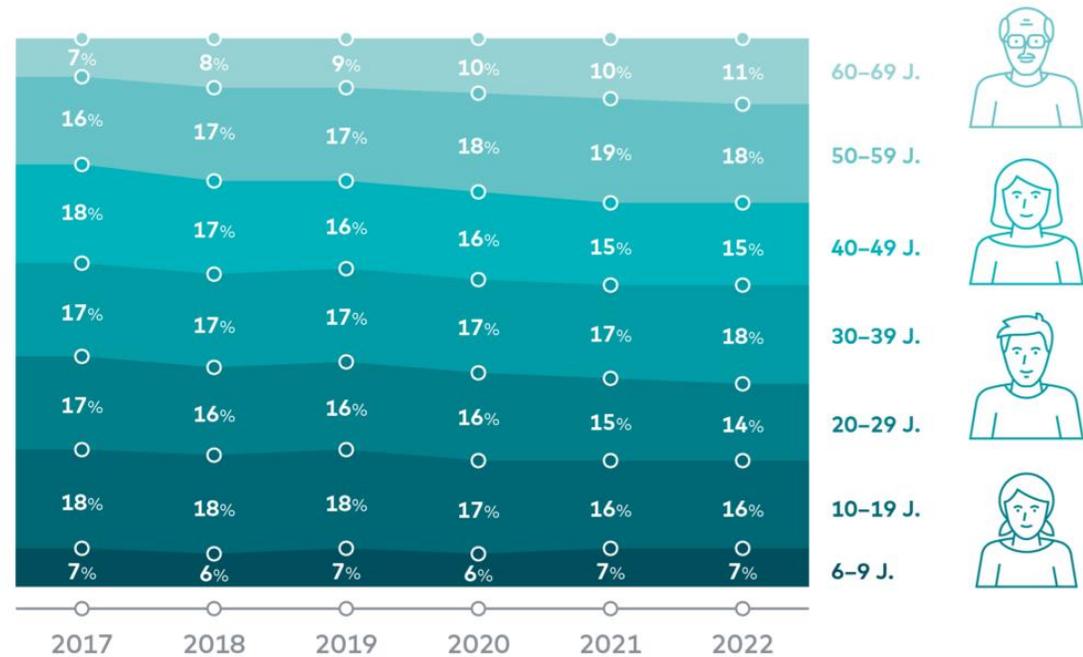
# Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



**59%**

der Deutschen spielen  
Computer- und Videospiele

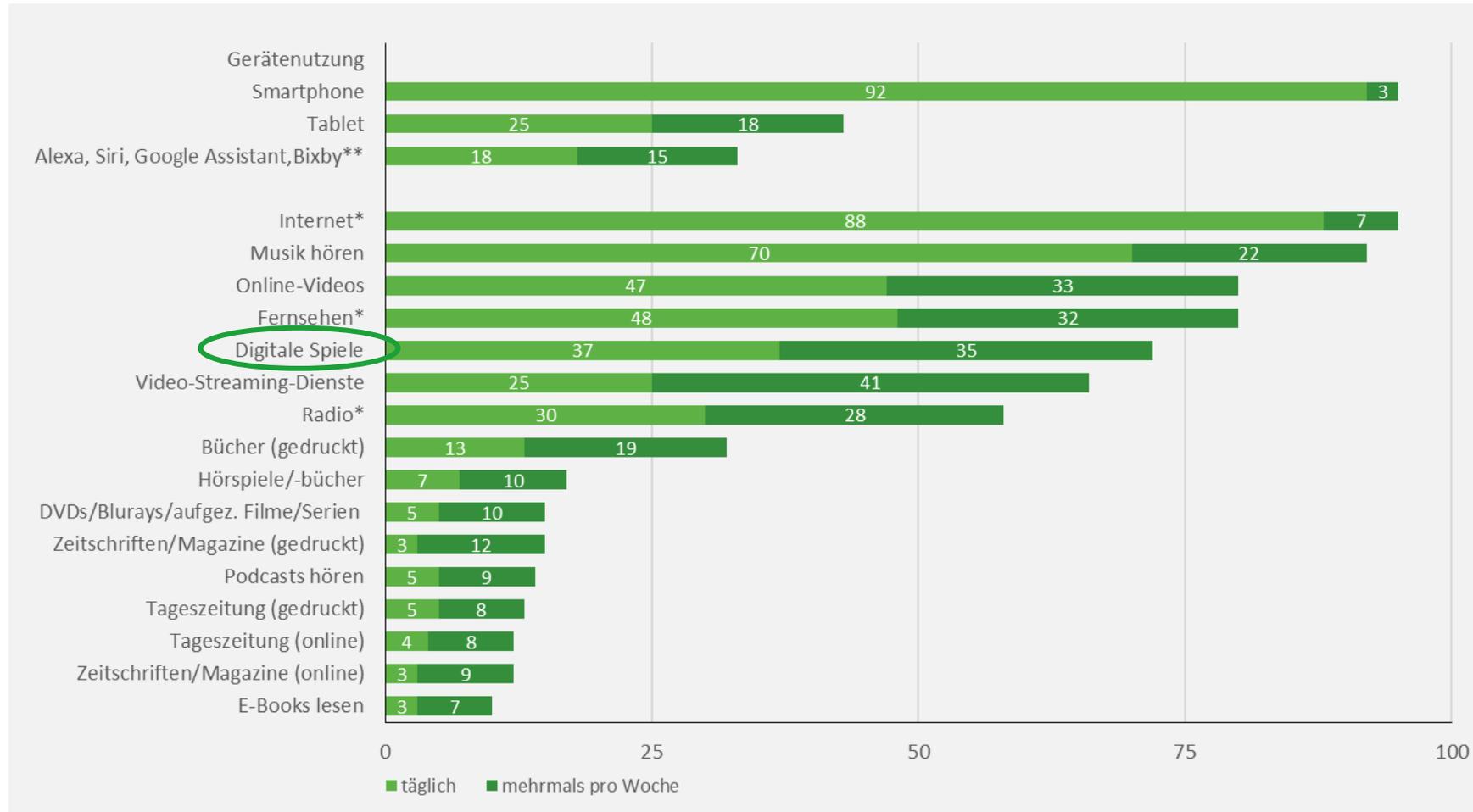


**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche

[www.game.de](http://www.game.de)

Hinweis: Für eine bessere internationale Vergleichbarkeit der Demographie wurde für den Anteil der Spielenden an der Gesamtbevölkerung die Auswahl der Altersgruppen auf 6-69 Jahre angepasst.  
Quelle: GfK. © game 2022

# Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent; \*egal über welchen Verbreitungsweg, \*\*2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200



**TOP 2:**

**Projektvorstellung  
„InGame“**

# Das Projekt

<b>Titel:</b>	Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen (InGame)
<b>Projektpartner</b>	
<b>*innen:</b>	JFF – Institut für Medienpädagogik, TH Köln – Institut Spielraum
<b>Fördermittelgeber:</b>	Stiftung Deutsche Jugendmarke e. V.
<b>Laufzeit:</b>	Mai 2022 bis Dezember 2023
<b>Ziel:</b>	Entwicklung von Leitlinien zur Gestaltung von inklusiven Bildungsangeboten mit digitalen Spielen

# Digitale Spielwelten und Inklusion

- In welcher Weise können Menschen unge/behindert und diskriminierungsfrei an digitalen Spielwelten teilhaben?
- In welcher Weise eignen sich insbesondere digitale Spiele/-welten, inkludierende Verhältnisse zu schaffen?
- Wie kann Pädagogik (Kinder- und Jugendhilfe) gleichberechtigte Beteiligung und Mitgestaltung unterstützen?

# Empirische Ausgangslage

- hoher Stellenwert digitaler Spiele bei Jugendlichen mit körperlicher und motorischer Behinderung und etwa 90 % der befragten Jugendlichen nutzen elektronische Geräte zum Spielen (Schliekmann/Korf/Bosse 2017)
- Jugendliche mit Behinderung gehen im Vergleich zu Jugendlichen ohne Behinderung in ihrer Freizeit tendenziell eher „rezeptiven“, medienkonsumorientierten Aktivitäten nach (Austin-Cliff et al. 2022)
- Jugendliche mit schweren Sehbeeinträchtigungen spielen deutlich seltener digitale Spiele, als Jugendliche mit anderen Formen von Beeinträchtigung (ebd.)
- 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 (Steiner et al. 2017)

# Erfahrungen aus der Digitale-Spiele-Community

Gaming ohne Grenzen  
(ComputerProjekt Köln e.V.)



AbleGamers  
(The AbleGamers Foundation Inc.)

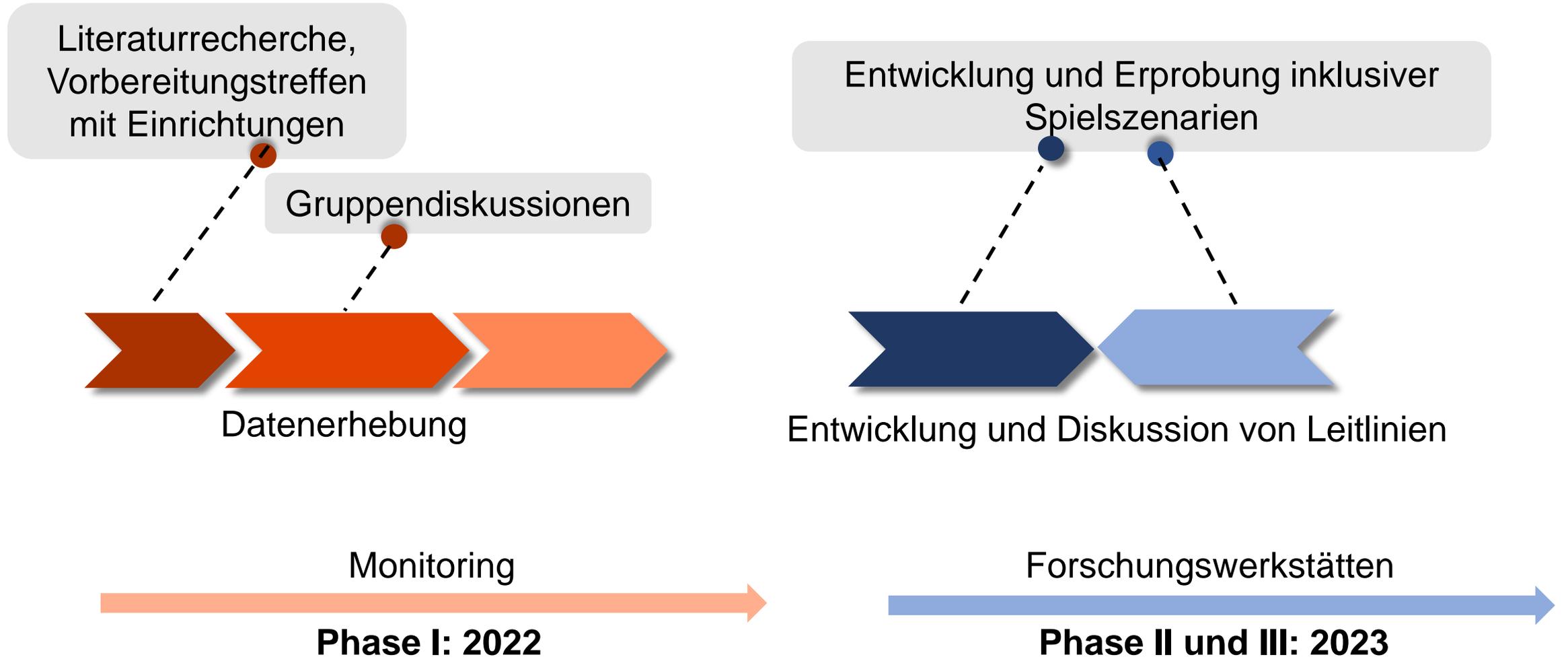


Sowie von Websites und Foren auf denen sich Menschen mit Behinderung austauschen (z. B. disabledgamers auf Reddit, Can I Play That?, etc.)

# Theoretische Anknüpfungspunkte

1. Medien- und Mediensozialisationsforschung
2. Spielforschung
3. digitale Ungleichheitsforschung
4. Disability Studies

# Zeit- und Ablaufplan des Projekts und aktueller Stand



# Aktueller Stand

## 1. Projektphase: Monitoring-Studie

- 7 Einzel- und 11 Gruppeninterviews mit insgesamt 47 Interviewten
- Transkription in Auftrag
- Kodierungsleitfaden – Qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz (induktives Vorgehen) → Kategorienbildung im Prozess und orientiert am Material

## 2. Projektphase: Forschungswerkstätten/ Spielszenarien

- Entwicklung von Leitfaden und Ideen für Spielszenarien, abgeleitet an Interviews
- Auswählen und Ansprache von Jugendlichen aus Interviews für die Teilnahme an Spielszenarien

## 3. Leitlinien zur Gestaltung von inklusiven Bildungsangeboten

- Sammlung von Learnings und Ideen im Prozess

# Vorstellung der Forschungsmethodik - Monitoring-Studie

## 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

(Teilnehmende Beobachtung)



© Gronkh



© Electronic Arts

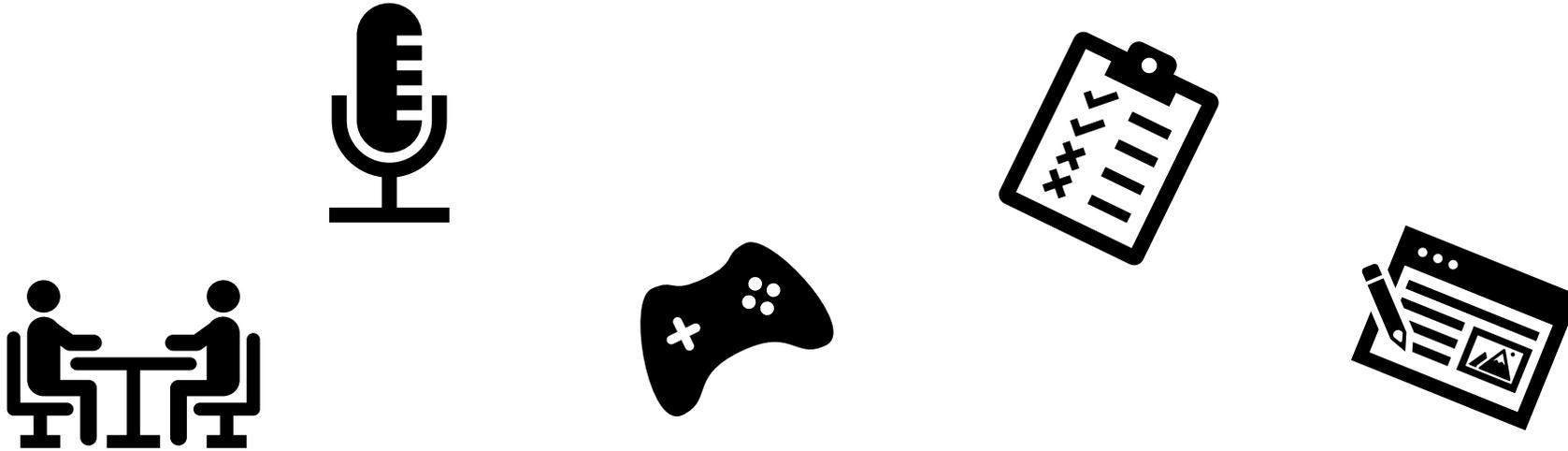


© CD Project RED



© Nintendo

# Vorstellung der Forschungsmethodik - Forschungs-Werkstätten



## Forschungs-Werkstätten

3. Schritt Erkenntnisse aus Gruppendiskussionen - Gestaltung von „inklusive Spielszenarien“
4. Schritt Erprobung und Reflexion der „inklusive Spielszenarien“

# Unsere Erkenntnisse

- Zeitintensive Akquise (Unterschiede in Erreichbarkeit)
- bürokratische Hürden (Auftragserteilung)
- leichte Sprache
- Selbstidentifikation mit Behinderung
- Heterogenität der Zielgruppe
- z. T. hohe Spielzeiten
- populäre Spiele
- sozialer Kontext

# Unsere Erkenntnisse nach Behinderungsform

## Sehen:

- VR-Affinität
- Modding-Szene
- individuelle Strategien zur Überwindung von Barrieren
- Spielen populäre Games

## Hören:

- "Körpersprache" des Avatars
- Mobile Gaming
- visuelle (An-)reize
- Chat-Möglichkeiten

# Unsere Erkenntnisse nach Behinderungsform

## Motorik:

- Feinmotorik verbessern
- Selbstwirksamkeit
- (Un-)Zugänglichkeit durch Eingabegeräte
- Anpassbarkeit der Eingabemöglichkeiten (Spieleinstellungen)
- Maker Space (3D-Druck)

## Kognitiv:

- (Über-)Forderung durch Anspruch des Spiels
- Selbstwirksamkeit und Kompetenzerleben
- Konzentrationsfähigkeit (ADHS/ Autismus)
- Simulatoren als Identifikationsmuster

# Quellen 1

Austin-Cliff, G., Hartl, J., Lien, S.-c., Gaupp, N., Küppers, L. (2022): Aufwachsen und Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung. Ergebnisse der Jugendstudie. Baden-Württemberg Stiftung gGmbH

Bosse, I., Korf, L., Schliekmann, S. (2017): Gaming and (Dis)Abilities – Zocken für alle?. In: Die Fachzeitschrift der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V. (Hrsg) Unterstützte Kommunikation. Spielen und UK. 2/2017. Online verfügbar unter: [https://www.vonloeper.de/uk/userfiles/downloads/pdf/uk-2017/02\\_2017\\_Bosse\\_Gaming.pdf](https://www.vonloeper.de/uk/userfiles/downloads/pdf/uk-2017/02_2017_Bosse_Gaming.pdf) [17.08.2022].

Degener, T. (2015): Vom medizinischen zum menschenrechtliche Modell von Behinderung. Konzepte für Behindertenrecht und -politik. In: Attia, I./Köbsell, S./Prasad, N. (Hrsg.): Dominanzkultur reloaded. Neue Texte zu gesellschaftlichen Machtverhältnissen und ihren Wechselwirkungen. Transcript: Bielefeld, S. 155-168.

Fritz, J., & Fehr, W. (1999). Identität durch Spiel : Computerspiele als Lernanreize für die Persönlichkeitsentwicklung Identity through games : computer games as learning incentives for personality development. In: Medien praktisch : medienpädagogische Zeitschrift für die Praxis: Bd. Jg. 23 (Nummer Nr. 4, S. 30–32).

## Quellen 2

Fromme, J., Jörissen, B., & Unger, A. (2008). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen (Bd. 15, S. 1–23). [https://doi.org/10.21240/mpaed/15\\_16/2008.12.22.X](https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X)

Gebel, C., Gurt, M., Wagner, U. (2004). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. Kurzfassung der Ergebnisse des Projekts „Kompetenzförderliche und kompetenzhemmende Faktoren in Computerspielen“. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. August 2004. Online verfügbar unter:

[https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/veroeffentlichungen/vor\\_2015/2004\\_kompetenzfoerderliche\\_potenziale\\_von\\_computerspielen/2004\\_Kurzfassung\\_computerspiele\\_jff\\_website.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/vor_2015/2004_kompetenzfoerderliche_potenziale_von_computerspielen/2004_Kurzfassung_computerspiele_jff_website.pdf)

Huizinga, J., Nachod, H., & Flitner, A. (2019). *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel* (26. Auflage, bibliographisch ergänzte Neuausgabe). Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Kyriakidis, N. (2005). Fun anyone!?: jugendliche Sozialisation und die Faszinationskraft von Video- und Computerspielen Fun anyone!?: adolescent socialization and the fascinating power of video and computer games. In Bochum: Europ. Univ.-Verl.: Bd. Bd. 12.

Oerter, Rolf. 2017. Zur Psychologie des Spiels. *Psychologie und Gesellschaftskritik* 31, 4. 7-32.

# Quellen 3

Rudolph, S. (2019). Digitale Medien, Partizipation und Ungleichheit: Eine Studie zum sozialen Gebrauch des Internets (1st ed. 2019). Springer Fachmedien Wiesbaden (2019) ; Imprint: Springer VS.

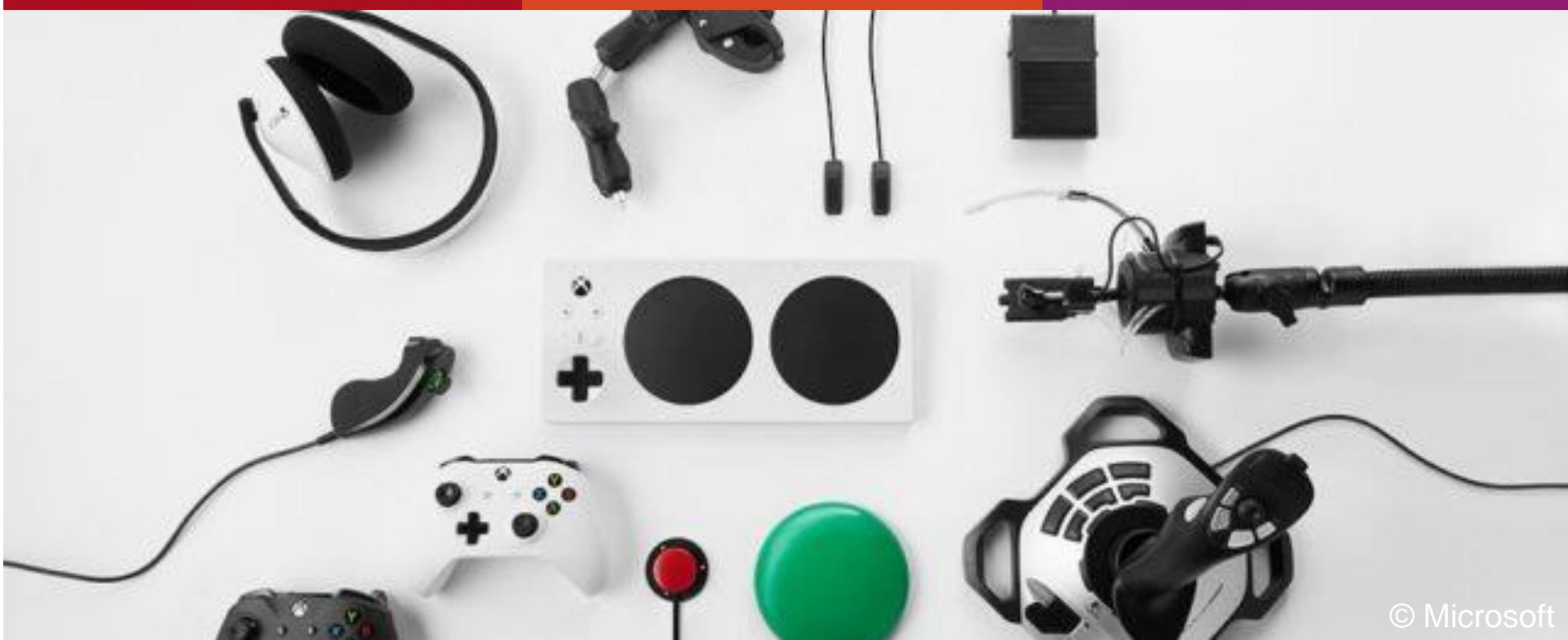
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-26943-2>.

Steiner, O., Heeg, R., Schmid, M., Luginbühl, M. (2017). MEKiS. Studie zur Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe. Hochschule für Soziale Arbeit, FHNW: Basel/Olten.

Vogelgesang, W. (2000). „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identitäten im Netz. In: C. Thimm (Hrsg.). Soziales im Netz, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2000, S. 240-259. [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-322-90768-4\\_12](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-322-90768-4_12)

Vollbrecht, R. (2008). Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In: J. Fritz (Hrsg.). Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen (S. 236– 262). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Waldschmidt, A., Schneider, W. (Hrsg.) (2007). Disability Studies, Kultursoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld. transcript: Bielefeld.



## TOP 3: Spielsession



## TOP 4: Austausch und Diskussion

# Kontakt zum Projekt

## Michael Gurt

Wissenschaftlicher Mitarbeiter



+49 89 68 989 132



[michael.gurt@jff.de](mailto:michael.gurt@jff.de)

JFF – Institut für  
Medienpädagogik  
Arnulfstraße 205  
80634 München

## Bastian Krupp

Wissenschaftlicher Mitarbeiter



+49 221-8275-5416



[bastian.krupp@th-koeln.de](mailto:bastian.krupp@th-koeln.de)

Technische Hochschule Köln  
Campus Südstadt  
Sachsenring 2-4  
50677 Köln