

Pressemitteilung

Nr. 77 vom 5. Dezember 2022

Mehr Teilhabe durch digitale Spiele

TH Köln entwickelt Leitlinien zur inklusiven Medienbildung

Digitale Spielewelten sind für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen sehr bedeutsam. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten zur jugendkulturellen Teilhabe, Identitätsfindung und Gemeinschaftsbildung. Welche Potenziale sie für junge Menschen mit Behinderung eröffnen, hat bisher aber noch vergleichsweise wenig Beachtung gefunden. Im Projekt „InGame“ wird diese Frage genauer untersucht, mit dem Ziel, Leitlinien für eine inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen zu erarbeiten.

„Im digitalen Spiel können körperliche oder kognitive Beeinträchtigungen in den Hintergrund treten. Beispielsweise können sich junge Menschen mit und ohne Behinderung in E-Sport-Wettkämpfen miteinander messen. Darüber hinaus eröffnet die digitale Spielekultur neue Kommunikationsoptionen und Sozialwelten über das sozial-räumliche Umfeld hinaus“, sagt Prof. Dr. Angela Tillmann vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln.

Allerdings werden diese Möglichkeiten bislang nicht voll ausgeschöpft, so Tillmann: „Menschen mit Behinderung stoßen im Umgang mit digitalen Spielen hard- und softwareseitig weiterhin auf Barrieren. Zudem fehlt es Eltern und Pädagog*innen häufig an der erforderlichen Medienkompetenz, um Spielewelten richtig einschätzen zu können und die notwendige Unterstützung zu leisten.“ Darüber hinaus seien die Vorbehalte weiterhin groß und Aspekte der Mediensucht würden im öffentlichen Diskurs stärker thematisiert als die Potenziale von digitalen Spielen.

Soziale Teilhabe und Medienbildung fördern

Im Vorhaben „InGame“ soll daher die sozial-integrative und jugendkulturelle Bedeutung von digitalen Spielen in den Mittelpunkt gestellt und deren inklusives Potenzial beleuchtet werden. Dazu arbeitet das Team der TH Köln mit dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis aus München zusammen. Das Projektteam wird von einem Beirat begleitet. Dieser setzt sich aus Vertreter*innen des Blinden- und Sehbehindertenvereins, der Behindertensportjugend, der Kinder- und Jugendhilfe, der Gaming-Szene und der inklusiven Medienbildung zusammen.

In einem ersten Schritt ist eine Monitoring-Studie über die Spielerfahrungen und das inklusive Potenzial von digitalen Spielen aus Sicht von Jugendlichen mit Behinderung geplant. Anknüpfend daran werden Lernszenarien und Methoden entwickelt, erprobt und in partizipativ angelegten Forschungswerkstätten evaluiert.

„Unser Ziel ist es, Leitlinien für die Gestaltung von inklusiven Bildungsangeboten unter Einsatz von digitalen Spielen zu entwickeln, um soziale Teilhabe und Medienbildung zu fördern“, sagt Dr. Susanne Eggert vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis aus München. „Diese Leitlinien und Methoden sollen mit Vertreter*innen sozialer Einrichtungen und von Bildungsträgern der freien Wohlfahrtspflege diskutiert und erprobt werden. Sie werden dann als Open-Access-Dokumente zur Verfügung gestellt, so dass die

Referat Kommunikation und
Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Marcel Hönighausen
0221-8275-5205
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 77 vom 5. Dezember 2022
InGame

generierten Erkenntnisse nachhaltig in der Kinder- und Jugendhilfe eingesetzt werden können.“

Über das Vorhaben

Das Projekt „Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen“ (InGame) wird von Prof. Dr. Angela Tillmann vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln und Dr. Susanne Eggert vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis aus München geleitet. Mitglieder des Expert*innen-Beirats sind Melanie Eilert (Aktivistin für barrierefreies Gaming), Daniel Heinz (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Heiko Kunert (Blinden- und Sehbehindertenverein Hamburg e.V.), Dr. Leopold Rupp (Deutsche Behindertensportjugend DBSJ) und Dr. Jan-René Schluchter (Pädagogische Hochschule Ludwigsburg). Das Vorhaben wird von der Stiftung Deutsche Jugendmarke e.V. über 20 Monaten gefördert.

Die **TH Köln** zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Sie bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 25.000 Studierende in etwa 100 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin.