G. MING GRENZ®N

"Spielen ist eine zutiefst menschliche Eigenart wie soziales Interagieren, Musizieren oder Geschichtenerzählen."

Eric Zimmermann, Game-Designer und Spieltheoretiker



Das Projekt

- Wir möchten herausfinden, welche digitalen Spiele mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind.
- Dazu testen wir diese in fünf wöchentlich stattfindenden inklusiven Spieletestgruppen im Raum Köln und Umgebung.
- Wir sind keine Initiative, sondern ein Projekt der außerschulischen Jugendarbeit.
- Die medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen von 12 bis 27 Jahren mit und ohne Behinderung steht im Fokus!
- Welche Spiele sind besonders barrierearm?
 Mit welchen Technologien lassen sich Hürden überwinden?
 Die Ergebnisse unserer Tests halten wir auf dieser Website fest:

www.gaming-ohne-grenzen.de



Die Ziele

- Räume der Begegnung schaffen
- Werte der Inklusion stärken
- Medienkompetenz fördern
- Vielfalt positiv hervorheben
- Förderung von unterschiedlichen Stärken

Wir wünschen uns mehr Diversität und Inklusion in der Gaming-Community.



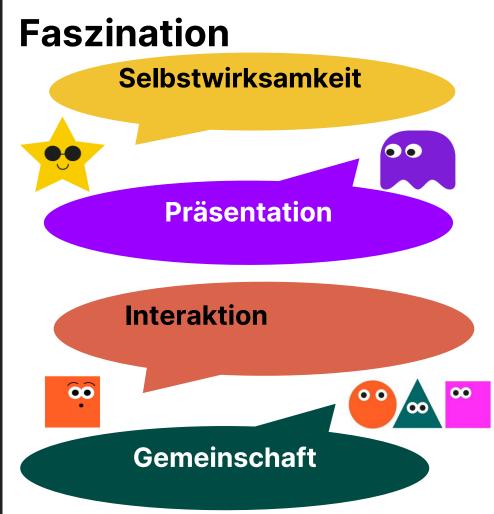


Wir wollen Gaming ohne Grenzen - Für Alle!











Barrieren in Games

Wir testen Spiele in vier verschiedenen Bereichen:



Hören

Funktioniert das Spiel auch ohne Ton? Gibt es Untertitel, die du gut lesen kannst?



Verstehen

Musst du knifflige Rätsel lösen? Ist die Sprache kompliziert? Gibt es viele gruselige Momente, wo du dich erschreckst?



Sehen

Kannst du das Spiel auch spielen, wenn du nicht so gut sehen kannst? Oder wenn du bestimmte Farben nicht unterscheiden kannst?



Steuern

Gibt es Hilfsmittel in den Einstellungen, die du benutzen kannst, um die Steuerung einfacher zu machen?

Steuern



- Tasten gedrückt halten
- Button Mashing
- Quick-Time-Events
- Keine freie Tastenbelegung (Button Remapping)

Hören



- Keine oder schlechte Untertitel
- Wenig oder kein nicht-auditives
 Feedback
- Keine anpassbaren Soundeinstellungen

Verstehen



- Schwere und nicht anpassbare
 Texte & Schriftsprache
- Keine Tutorials oder Trainingsmodi
- Keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade
- Informationen nicht jederzeit abrufbar

Sehen



- Schwere und nicht anpassbare
 Texte & Schriftsprache
- Keine Tutorials oder Trainingsmodi
- Keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade
- Informationen nicht jederzeit abrufbar

Medienbildung ist wichtig für die:

- Persönlichkeitsentwicklung,
- Gesellschaftliche Teilhabe,
- Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit.

Probleme:

- Partizipationslücke (Kutscher: Digitale Ungleichheit)
- Transparenz-Problem
- ethische Herausforderung
- das "Massenphänomen" ist nicht barrierefrei
- "Spiele für Alle" (noch) nicht Standard
- mangelndes Problembewusstsein
- ästhetische Frage
- Kostenfrage





ESJL NRW



- Einrichtungen aus NRW stellen Jugendgruppen (12-18 Jahre)
- Digital durchführbar
- Barrierearme Angebote sollen
 Erfolgserlebnisse ermöglichen
- Leihmöglichkeit von technischen Geräten
- Selbstdefinierte Siegbedingungen verbessern Teilhabechancen
- Projekt mit starkem Netzwerkcharakter

Gefördert von





Mitmachen

In diesen Einrichtungen finden die Gruppentreffen statt:











(Café Leichtsinn, Bürgerzentrum Deutz, Support 51, OT Ohmstraße und Jugendzentrum.digital)

Und darüber hinaus? Schreibt uns gerne einfach an. Eure Erfahrungen fließen in unsere Beurteilungen mit ein!



Kontakt

Homepage:	www.gaming-ohne-grenzen.de
E-Mail Adresse	Info@gaming-ohne-grenzen.de
Twitter	@ggrenzen
Instagram	@gaming-ohne-grenzen
Twitch	Gaming_ohne_Grenzen
Telefon	0221 67 77 41 926

Wichtige Links

- Die AbleGamers Foundation ist eine gemeinnützige Organisation und Stiftung, die sich der Verbesserung der Zugänglichkeit im Videospielbereich widmet https://ablegamers.org/
- Methodenkarte zu Inklusion und Games https://www.inklusive-medienarbeit.de/wp-content/uploads/2020/08/Karte_SaskiaMoes.pdf
- Methode "The Unstoppables, https://digitale-spielewelten.de/methoden/the-unstoppables-vielfalt-erleben-und-wertschatzen/236
- Artikel "Mit digitalen Spielen inklusiven Unterricht gestalten, https://leaschulz.com/mit-digitalen-spielen-inklusiven-unterricht-gestalten/
- KuMaSta-Initiative Stärker mit Games https://staerkermitgames.de/
- Artikel "Computerspiele und assistive Technologien, https://www.inklusive-medienarbeit.de/thememonat-3-computerspiele-und-unterstuetzende-technologien-spielend-lernen-und-sensibilisieren/