


Jahrbuch Medienpädagogik 20: Inklusive Medienbildung in einer mediatisierten Welt: Medienpädagogische Perspektiven auf ein interprofessionelles Forschungsfeld. Herausgegeben von Anna-Maria Kamin, Jens Holze, Melanie Wilde, Klaus Rummmler, Valentin Dander, Nina Grünberger, Mandy Schiefner-Rohs

Inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen

Theoretisch-konzeptionelle Überlegungen zur Verbindung digitaler Spiele, digitaler Teilhabe und Medienbildung

Angela Tillmann¹ , Bastian Krupp¹ , Susanne Eggert² , Michael Gurt², Nils Astrath², Johanna Maria Fink¹  und Franziska Schäfer¹ 

¹ Technische Hochschule Köln

² JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Zusammenfassung

Davon ausgehend, dass auf der einen Seite digitales Spiel und digitale Spielkultur hochbedeutsam für Teilhabe- und Partizipationsprozesse junger Menschen sind, auf der anderen Seite insbesondere junge Menschen mit Behinderung nicht in dem Mass daran teilhaben (können) wie Gleichaltrige ohne Beeinträchtigung, setzt sich das Projekt InGame im Rahmen einer qualitativen Studie mit entsprechenden Potenzialen und Hürden des digitalen Spiels auseinander. Ziel des Projekts ist die Entwicklung von pädagogisch-praktischen Spielsettings sowie eines Leitfadens für den pädagogischen Einsatz des digitalen Spiels in der Kinder- und Jugendhilfe. Im Beitrag werden zunächst die dem Projekt zugrunde liegenden Verständnisse von Inklusion sowie von Behinderung dargelegt. Darauf aufbauend werden mit einem Rückbezug auf die Spiele- und Jugendmedienforschung

die sozial-integrativen sowie die peer- und jugendkulturell relevanten Potenziale des digitalen Spiel(en)s herausgearbeitet und erläutert. Diese bieten den Hintergrund für die Entwicklung der theoretisch-konzeptionellen Überlegungen des Projekts zur Erforschung der Potenziale einer handlungsorientierten Medienbildung im Feld des digitalen Spiels. Den Abschluss des Beitrags bildet eine skizzenhafte Beschreibung der Limitationen des Projekts.

Inclusive Media Education with Digital Games. Theoretical-Conceptual Considerations on the Connection between Digital Games, Digital Participation and Media Education

Abstract

Based on the assumption that, on the one hand, digital games and digital game culture are highly significant for participation processes of young people, and on the other hand, young people with disabilities in particular do not (or cannot) participate in digital games and digital gaming to the same extent as their peers without disabilities, the project InGame is dealing with the corresponding potentials and obstacles of digital games within the framework of a qualitative study. The aim of the project is to develop pedagogical-practical game settings as well as a guideline for the pedagogical use of digital games in child and youth welfare. The article first explains the project's underlying understandings of inclusion and disability. Based on this, the socially integrative as well as the peer- and youth-culturally relevant potentials of digital games are elaborated and explained with reference to games and youth media research. These provide the background for the development of the theoretical-conceptual considerations of the project for researching the potentials of action-oriented media education in the field of digital games. The article concludes with an outline of the limitations of the project.

1. Einführung

Digitale Spiele sind heute ein fester Bestandteil im Alltag von jungen Menschen. Das Spiel(e)spektrum ist umfangreich; es reicht vom einfachen Spielen auf dem Smartphone bis hin zu aufwendig programmierten und hochkomplexen Spielen für Einzelpersonen oder Gruppen. Drei Viertel der Zwölf- bis 19-Jährigen (76 %) spielten im Jahr 2022 regelmässig digitale Spiele, mit steigender Tendenz (2019: 63 %, 2020: 68 %, 2021: 72 %) (MPFS 2022, 49). Unterstützt wird diese Entwicklung durch den anhaltenden Trend zum mobilen Spielen. So wird bereits jetzt ein Grossteil der im Durchschnitt verwendeten Spielzeit (109 Minuten pro Tag) vor allem auf das Spiel am Smartphone verwendet (2021: 56 %), weiterhin gespielt wird an Konsole (2021: 28 %), PC (2021: 27 %) und Tablet (18 %) (MPFS 2021, 58).

Nachdem digitale Spiele in der Öffentlichkeit und Forschung lange Zeit kritisch vor allem bezogen auf damit einhergehende Risiken wie Spielsucht oder gefährdende Gewaltdarstellungen und -handlungen betrachtet wurden, werden von pädagogischer Seite seit einigen Jahren verstärkt die ihre entwicklungs- und lernförderlichen Potenziale des digitalen Spiels hervorgehoben. Neben Möglichkeiten bei der zur Bearbeitung von Entwicklungsthemen und Identitätsaspekten (Vogelgesang 2000; Vollbrecht 2008; Misoch 2010; Groen und Tillmann 2019), werden vor allem auch Lern- und Bildungsoptionen (Fehr und Fritz 19973; Fromme 2006; Fromme et al. 2010; Breuer 2010; Demmler, Lutz, und Ring 2014; Fromme und Könitz 2014; Boyle et al. 2016; Tillmann und Weßel 2018; Fromme und Hartig 2019) und sowie Möglichkeiten zur Entwicklung der Medienkompetenzentwicklung über das digitale Spiel in den Blick genommen (Fritz 2010; Gebel et al. 2005). Damit werden digitale Spiele zunehmend auch für Schule und Unterricht (Zielinski et al. 2017; Baetge und Ganguin 2018) sowie auch die Soziale Arbeit (Kohring und Sindermann 2018; Nölp 2019; Witting 2022) interessant. Über die Lern- und Bildungsmöglichkeiten hinaus, wird weiterhin die Faszinationskraft digitaler Spiele betont. Diese besteht unter anderem darin, dass diese vielfältige Motive bedienen: lebensweltliche, leistungs- (z. B. Wettbewerb) und erlebnisbezogene (z. B. Fantasie, Spass), personale (z. B. Identitätsbildung), kompensatorische (z. B. Eskapismus, Ausübung von Macht, Stress- und Aggressionsabbau) und soziale (z. B. Geselligkeit) (Ganguin 2010, 245). Ergänzend dazu eröffnen digitale Spiele auch

Möglichkeiten zur Partizipation und Vergemeinschaftung: Unter Gleichgesinnten wird sich per Messenger und Chat («Discord», «Teamspeak»), in Spielgemeinschaften («Clans», «Gilden») und in der Spiele-Community ausgetauscht; weiterhin werden Spielerfahrungen und Let's Plays, Walkthroughs oder Mods geteilt und entwickelt (Schott und Burn 2004; Illing 2006; Biermann, Fromme, und Unger 2010; Behr 2008; Kuhn 2010; Unger 2014; Ackermann 2016). Aktuell ergänzt der E-Sport die digitale Spielekultur um neue Facetten von Event-, Clan- und Fankultur (Groen et al. 2020).

Nutzungszahlen, Motive, soziale und kulturelle Praktiken liefern damit vielfältige Hinweise darauf, dass das digitale Spiel und die digitale Spielekultur für die Teilhabe und Partizipation junger Menschen heute hochbedeutsam sind. Gleichzeitig wird deutlich, dass weiterhin nicht alle Menschen gleichermassen teilhaben (können). Neben der Differenzkategorie Geschlecht (Jenson und de Castell 2007; Krause 2010; Cote 2015; Groen und Tillmann 2019; Groen 2020) nimmt insbesondere auch die Kategorie Behinderung Einfluss darauf, ob und in welcher Weise Menschen an digitalen Welten und insbesondere Spielwelten partizipieren können (Bosse und Hasebrink 2016; Schliekmann et al. 2017; Austin-Cliff et al. 2022). Wir haben uns daher die Frage gestellt, wie inklusiv sich sowohl die digitalen Spielwelten als auch die Medienbildung bezogen auf das digitale Spiel präsentieren bzw. in welcher Weise insbesondere Menschen mit Behinderung unge-/behindert und diskriminierungsfrei an der digitalen Spielekultur teilhaben, sie mitgestalten können und welche Perspektiven das digitale Spiel auch «für die Analyse, Reflexion und (Weiter-)Entwicklung von Medien(angeboten, -inhalten und medialer Infrastruktur sowie medienpädagogischen Angebotsformen in Richtung Inklusion» eröffnet (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019, 46).

Diesen Fragen gehen wir im Projekt «InGame – Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen» nach: einem Projekt, das seit Mitte 2022 und bis Ende 2023 von der *Stiftung Deutsche Jugendmarke* gefördert und vom IMM – *Institut für Medienforschung und Medienpädagogik* der TH Köln und dem JFF – *Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis* München durchgeführt wird. Im Mittelpunkt des Projekts InGame stehen die inklusiven Potenziale digitaler Spiele und Spielwelten, die für die medienpädagogische Praxis fruchtbar gemacht werden sollen. Ziel ist, auf der Grundlage

von (1) Einzel- und Gruppeninterviews mit Menschen mit Behinderung, der (2) Entwicklung und Erprobung inklusiver Spielsettings und Methoden in Forschungswerkstätten wie auch im engen Austausch mit einem wissenschaftlichen Beirat (3) Leitlinien zur Ermöglichung inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen zu entwickeln.

Im Folgenden wollen wir – anknüpfend an Überlegungen sowohl der Medienpädagogik zur inklusiven Medienbildung, der Disability Studies zum Behinderungsverständnis als auch an Erkenntnisse der Digital Divide- sowie Spiele- und Jugendmedienforschung – die theoretisch-konzeptionellen Überlegungen zur Verbindung von Inklusion, digitaler Teilhabe und digitalen Spielen darlegen.

Unser Fokus liegt auf dem Handlungsfeld der Kinder- und Jugendhilfe, in dem planmässig ab 2028 unter dem Dach des SGB VIII alle Leistungen für Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung gebündelt und inklusiv gestaltet werden sollen (Art. 1 Nr. 10 und 12 iVm Art. 10 Abs. 3 Kinder- und Jugendstärkungsgesetz v. 3.6.2021 Bundesgesetzblatt 2021, N. 29, 1446–1464). Dies bedeutet nicht nur, dass die Kinder- und Jugendhilfe an alle Kinder- und Jugendlichen mit Behinderung Eingliederungshilfe erbringen muss, sondern dass sie alle ihre Angebote diskriminierungsfrei anzubieten hat, sodass diese immer auch für Kinder und Jugendliche mit Behinderung zugänglich und nutzbar sind (§§ 9 Nr. 4, 79a SGB VIII). Der Bereich der digitalen Spiele liefert aus unserer Sicht hier ein vielversprechendes Reflexions- und Handlungsfeld.

2. Digitales Spielen als Ansatz und Methode zur Reflexion und Förderung inklusiver Medienbildung

Zur Beantwortung der Frage, in welcher Weise digitale Spiele eine hilfreiche Perspektive für die Analyse, Reflexion und (Weiter-)Entwicklung von inklusiven medienpädagogischen Angeboten in der Kinder- und Jugendhilfe liefern, ist es notwendig, zunächst das dem Projekt zugrunde liegende Inklusionsverständnis zu klären. Ergänzend dazu wird anknüpfend an die Zielgruppe des Projekts das Verständnis von Behinderung in Verbindung auch mit digitalen Spielen reflektiert, um mit Rückgriff auf die Spiele- und Jugendmedienforschung im Weiteren die sozial-integrativen und auch

peer- und jugendkulturell relevanten Potenziale des digitalen Spiels darzulegen. Am Ende werden die theoretisch-konzeptuellen Überlegungen zusammengefasst, das weitere Vorgehen im Projekt dargelegt und auch Limitationen des Projekts aufgezeigt.

2.1 Inklusion und digitale Spielewelten

In der Medienpädagogik zeichnet sich in Anknüpfung insbesondere an Kronauer (2013) ein eher breites Verständnis von Inklusion ab, wonach sich diese nicht als Herausforderung mit Blick auf einzelne Gruppen, sondern als gesellschaftspolitische Aufgabe darstellt und

«die (Weiter-)Entwicklung von Gesellschaft nicht ausschliesslich um die Lebensverhältnisse und Bedingungen einzelner Gruppen wie Menschen mit Behinderung kreist, sondern um gesellschaftliche Strukturen und Prozesse der Benachteiligung, Diskriminierung und des Ausschlusses von Menschen (vgl. Kronauer 2013, 24).» (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019, 37)

Berücksichtigt wird, dass die zu ermöglichende Teilhabe aller Menschen heute in einer mediatisierten Gesellschaft erfolgt, Medien und mediale Infrastrukturen alle Alltags- und Lebensbereiche durchdringen, deren Strukturen mitbestimmen und das soziale Miteinander, Denken und Handeln der Menschen mit beeinflussen (Krotz 2007, 25–50), sodass der heute gesellschaftlich geforderte Anspruch an Inklusion zunehmend an Medien und mediale Infrastrukturen gebunden ist (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019, 37). Gleichzeitig wird auf ein Paradoxon hingewiesen, da das ursprüngliche Ziel der Medienpädagogik bereits die Ermöglichung und Befähigung darstelle, alle Menschen «aktiv an der Weltkonstruktion» zu beteiligen – eine aktive Medienpartizipation» aller Menschen zu gewährleisten (Baacke 1997, S. 51, 56). Damit drängt sich die Frage auf, was denn dann das Spezifische der inklusiven Medienbildung ist, wenn doch «Medienbildung und inklusive Medienbildung im Prinzip identische Ansprüche haben, nämlich alle Menschen zur Teilhabe und Mitgestaltung einer mediatisierten Gesellschaft zu befähigen» (Kamin, Schluchter, und Zaynel 2018, 31) und «in weiten Teilen gemeinsamen theoretisch-konzeptuellen

Grundideen» folgen (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019, 39). Eine Antwort lautet, dass inklusive Medienbildung als «Katalysator und Kontrastmittel für die Medienbildung in Theorie und Praxis angesehen werden» könne (Zorn, Schluchter, und Bosse 2019, 27). Notwendig sei in diesem Kontext sowohl die stärkere Berücksichtigung von Barrierefreiheit, Universal Design, assistiven Technologien und angemessenen Vorkehrungen in der Medienpädagogik als weiterhin auch auf ein stärker am Prinzip der Heterogenität orientiertes zielgruppensensibles und individualisiertes methodisches Vorgehen (Bosse, Kamin, und Schluchter 2019, 39) sowie eine Berücksichtigung auch von Formen des gemeinschaftlichen Lernens in heterogenen Gruppen (Schaumburg 2019, 23). Der Dachverband der Medienpädagogik erkennt insgesamt einen Nachholbedarf in der Entwicklung von Konzepten und Modellen zielgruppenoffener und -sensibler sowie inklusiver Formen der Medienbildung (GMK 2018, 4). Ergänzend dazu wird bezogen auf die Gruppe von Menschen mit geistiger, schwerer, mehrfacher Behinderung «die Frage nach der Operationalisierung von Medienkompetenz» gestellt (Schluchter 2019, 45).

An einige dieser Punkte knüpft das Projekt InGame an. Vor dem Hintergrund der dargelegten Überlegungen zur inklusiven Medienbildung gilt es – bezogen auf digitale Spiele und die Zielgruppe junger Menschen – zu untersuchen, inwieweit Menschen mit Behinderung selbstbestimmt und somit unge-/behindert und diskriminierungsfrei an digitalen Spielwelten als einem hochbedeutsamen Teil der Alltagskultur junger Menschen teilhaben und diese mitgestalten können. Auf dieser Grundlage wird weiterhin untersucht, welche Perspektiven insbesondere das digitale Spiel für die Analyse, Reflexion und (Weiter-)Entwicklung von medienpädagogischen Angeboten in der Kinder- und Jugendhilfe in Richtung Inklusion eröffnet und inwieweit digitale Spielerlebnisse dabei behilflich sein können, inklusive Verhältnisse in der Medienbildung herzustellen.

Das Projekt InGame konzentriert sich auf Menschen mit Behinderung, da es zu Barrieren in der digitalen Spielkultur bisher kaum Forschung gibt, sich aber bereits einige Barrieren im Zugang zu digitalen Spielen und Spielwelten andeuten, die insbesondere Menschen mit Behinderung an der Teilnahme hindern. Der Fokus auf Menschen mit Behinderung

erweitert damit die Perspektive der Medienpädagogik in Richtung Inklusion um wichtige Aspekte, die es freilich in Interdependenz mit anderen Kategorien wie zum Beispiel Alter und Geschlecht zu erweitern gilt (Raab 2007).

2.2 Be-/gehindert werden in digitalen Spielwelten

Im wissenschaftlichen Diskurs wird zwischen den Begriffen der Behinderung und der Beeinträchtigung unterschieden. Die Differenzierung ist zentral für die Suche nach einer Antwort auf die Frage, welche Massnahmen es braucht, um eine inklusive Gesellschaft zu gestalten – eine Gesellschaft, in der idealerweise alle Menschen gleichermaßen teilhaben und autonom entscheiden können, wie sie die Teilhabe ausgestalten – so auch bezogen auf das digitale Spiel. Zur Begriffsklärung knüpfen wir an eine gesellschaftliche Debatte an, die ihren Anfang in der Behindertenrechtsbewegung in den 1980er-Jahren und den aus ihr hervorgegangenen *Disability Studies* nahm und eine wichtige Grundlage für die Ausgestaltung der UN-Behindertenrechtskonvention, die von Generalversammlung der Vereinten Nationen im Dezember 2006 angenommen wurde, lieferte. So geht die UN-BRK heute von einem dynamischen Verständnis von Behinderung aus, wonach Behinderung «aus der Wechselwirkung zwischen Menschen mit Beeinträchtigungen und einstellungs- und umweltbedingten Barrieren entsteht, die sie an der vollen, wirksamen und gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft hindern» (Präambel lit.e), Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen 2018). Diese Definition ist das Ergebnis einer langjährigen Debatte und eines Paradigmenwechsels, der sich weg vom medizinischen hin zu einem menschenrechtlichen Verständnis von Behinderung vollzogen hat (Degener 2019). Verabschiedet wurde sich damit von einer Gleichsetzung von individueller Gesundheitsbeeinträchtigung mit Behinderung, die dazu geführt hatte, dass die gesellschaftliche Ausgrenzung behinderter Menschen allein auf individuelle funktionale Defizite zurückgeführt wurde. Die *Disability Studies* setzten diesem Konzept zunächst ein soziales Modell von Behinderung entgegen, wonach Menschen nicht durch individuelle Beeinträchtigungen («impairment»), sondern vor allem durch bestehende Strukturen

an der gesellschaftlichen Teilhabe ge-/behindert werden (Degener 2003, 25). Behinderung («disability») ist damit «kein Ergebnis medizinischer Pathologie, sondern das Produkt sozialer Organisation. Sie entsteht durch systematische Ausgrenzungsmuster, die dem sozialen Gefüge inhärent sind» (Waldschmidt 2005, 18). Infolgedessen beschäftigte sich ein Teil der Disability Studies bezogen auf die Kategorie Behinderung vor allem mit Fragen der sozialen Benachteiligung. Vor dem Hintergrund dessen, dass Strukturen aber nicht alle Menschen gleichermaßen ausgrenzen, forderten Vertreter:innen des menschenrechtlichen und kulturellen Modells von Behinderung weiterhin die Berücksichtigung der Kategorie Beeinträchtigung ein sowie einen noch stärker kritischen Blick auf die Mehrheitsgesellschaft und die kulturellen Repräsentationen zu werfen. Damit verweisen sie mit Nachdruck sowohl auf die Wechselwirkung zwischen Menschen mit Beeinträchtigungen sowie einstellungs- und umweltbedingten Barrieren als auch auf die Notwendigkeit eines soziokulturellen Wandels (Waldschmidt 2005; Waldschmidt und Schneider 2015). Mit dem Begriff «disable» wird in den Disability Studies somit insgesamt das «behindert werden» (engl. to disable) in den Mittelpunkt der Analyse gerückt (Campbell 2009, 4), das sich sowohl im Kontext sozialer und kultureller Stigmatisierungs- und Ausgrenzungsprozesse als auch umweltbedingter Barrieren vollzieht. Damit geht die kritische Reflexion der soziokulturellen Produktion von Normen und Normalität einher, «die den leistungsfähigen (nicht behinderten) Körper als selbstverständliche und privilegierte Existenzweise voraussetzt» (Pieper und Mohammadi 2014, 227). Dieses Verständnis von Behinderung ist, wie anfangs dargestellt, in die UN-BRK eingeflossen. Infolgedessen haben sich alle Staaten, die das Abkommen ratifiziert haben, dazu verpflichtet, Menschen eine gleichberechtigte Teilhabe an der Gemeinschaft in den Bereichen zum Beispiel auch der unabhängigen Lebensführung und Einbeziehung in die Gemeinschaft (Art. 19), Bildung (Art. 24), Teilhabe am kulturellen Leben sowie an Erholung, Freizeit und Sport (Art. 30) zu ermöglichen (Präambel lit. e).

Wir knüpfen im Projekt an das dargelegte Verständnis von Behinderung und die Forderungen der UN-BRK an. Demnach gilt es hinsichtlich der Ermöglichung einer inklusiven Medienbildung bezogen auf das digitale Spiel zu analysieren, welche einstellungs- und umweltbedingten

Barrieren Menschen den Zugang zum digitalen Spiel und die Beteiligung an digitalen Spielwelten verwehren. Gleichzeitig gilt es, Massnahmen zu überlegen, wie diese Barrieren beseitigt und die inklusiven Potenziale des digitalen Spiels für die Gesellschaft und auch für die Medienbildung nutzbar gemacht werden können. In den Blick zu nehmen sind dann einerseits die technischen Barrieren – die Hard- und Software, da sich bereits Hinweise dafür finden, dass ein Grossteil der zum Spielen notwendigen Geräte je nach Beeinträchtigung nur eingeschränkt bedienbar ist oder eine sehr feingliedrige motorische Steuerung erfordert. Auch fehlt es im digitalen Spiel selbst an Untertitelungen oder Möglichkeiten zur Anpassung der Spielgeschwindigkeit, sodass digitale Spiele nicht von allen Menschen gleichermaßen spielbar sind. Neben den sich bereits andeutenden umweltbedingten – hier vor allem technischen – Barrieren sind weiterhin kulturelle und einstellungsbedingte Barrieren in den Blick zu nehmen. So finden sich in der digitalen Spielekultur Hinweise auf bestehende, teils recht klare Vorstellungen darüber, was ein «richtiges Spiel» ausmacht und wer mitspielen darf. Insbesondere die «Gamergate-Debatte», aber auch Studien über toxisches Spielverhalten in Spiele-Communitys haben gezeigt (Blackburn und Kwak 2014; Groen und Schröder 2014; Fox und Tang 2016), dass bei Menschen in Minderheitenpositionen ein hohes Stigmatisierungs- und Diskriminierungspotenzial besteht. Darüber hinaus wären im Rahmen einer vollumfänglichen Analyse freilich auch die kulturellen Stigmatisierungs- und Ausgrenzungsprozesse zu analysieren, also die Repräsentation von Behinderung im Spiel selbst in den Blick zu nehmen, was allerdings im Rahmen des vorliegenden Projekts aus forschungsökonomischen Gründen nicht leistbar ist. Mit kritischer Bezugnahme auf das Konzept der «Normalität» versucht das Projekt aber insgesamt, sich einen möglichst umfassenden Blick über die exklusiven und inklusiven sozialen und kulturellen Praktiken in der digitalen Spielekultur zu verschaffen.

2.3 Ungleiche Teilhabe an digitalen Medienwelten

Der Hinweis auf bestehende technische und soziokulturelle Barrieren im Zugang zu digitalen Spielen und Spielwelten verweist auf einen weiteren für das vorgestellte Projekt relevanten Ansatz, der sich sowohl auf die

ungleiche Möglichkeit der Wissensbildung als auch auf die Partizipation an der Gesellschaft durch Zugangshindernisse zu Medien und neuen Technologien konzentriert hat – den Ansatz des *Digital Divide*. Unter diesem Oberbegriff gehen seit einigen Jahrzehnten die kommunikationswissenschaftliche und die sozialwissenschaftliche Forschung der Frage nach, welche «sozialen und transnationalen Disparitäten im Zugang zu und in der Nutzung von digitalen Technologien im Allgemeinen und im Internet im Besonderen» (Marr und Zillien 2010, 257) zu beobachten sind. Forschungen der letzten Jahre konnten dabei hinlänglich nachweisen, dass es einen Zusammenhang zwischen sozialer und digitaler Ungleichheit in Bezug auf den Zugang («First Level Digital Divide») und die Nutzung («Second Level Digital Divide») digitaler Medien und Technologien gibt (Iske, Klein, und Kutscher 2004; Borgstedt et al. 2014; Initiative D21 2018; Iske und Kutscher 2020). Bisher vernachlässigt wurde im deutschsprachigen Raum der Fokus auf Menschen mit Behinderung. Einige internationale Studien weisen aber bereits darauf hin, dass sich hier Anzeichen sowohl eines «First Level» als auch «Second Level Digital Divide» finden, und sprechen von einem «Digital Disability Divide»:

«People with disabilities are less likely to live in households with computers, are less likely to use computers and are less likely to be online.» (Dobransky und Hargittai 2006, 313)

Sachdeva et al. differenzieren diesbezüglich zwischen Barrieren auf technologischer, sozialer, finanzieller und motivationaler Ebene (Sachdeva et al. 2015). Folgenreich ist aus Sicht der Autor:innen die beschriebene Kluft vor allem aus einem Grund: Die Technologien können den Personen auch ein grosses Potenzial für mehr Teilhabe in allen Lebensbereichen bieten, da sie «Behinderungen ausgleichen, die sich aus der mangelhaften Passung von (analogen) Umweltbedingungen und körperlichen, kognitiven oder Sinnesbeeinträchtigungen ergeben» (Bosse und Haage 2020, 531; vgl. auch Sachdeva et al. 2015, 283). Deutlich wird dies zum Beispiel daran, dass assistive Technologien bei Tätigkeiten unterstützen können, die nicht (mehr) aus eigener Kraft durchgeführt werden können (Dirks und Linke 2019). Zudem spielen digitale Medien in der unterstützten Kommunikation eine zentrale Rolle (Krstoski 2019). Darüber hinaus wurde deutlich, dass

das Internet insbesondere für gehörlose Menschen die Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten enorm erweitert hat (Bosse und Hasebrink 2016) und sich mithilfe von Sozialen Medien eine Kultur des «disability culture online» hat etablieren können (Dobransky und Hargittai 2016).

Gleichzeitig zeigt sich, dass es weiterhin technische Barrieren gibt, die die Nutzungsautonomie von Menschen mit Behinderung einschränken.

«Da neue Anwendungen in der Regel nicht von vornherein barrierefrei konzipiert sind, erfolgen Anpassungen erst nachträglich, assistive Technologien wie Screenreader für blinde Nutzer*innen müssen ständig auf Updates und Neuentwicklungen reagieren. Behinderte Nutzer*innen sind gezwungen, ihre assistiven Technologien immer auf dem neuesten Stand der Technik zu halten und oft kostenpflichtige Updates zu installieren (Haage und Bühler 2019).» (Bosse und Haage 2020, 532ff.)

Darüber hinaus wird auf *motivationale Barrieren* hingewiesen. So fehlt es nach wie vor an Unterstützung im sozialen Umfeld, da Jugendliche mit Behinderung häufig

«in einem durch Betreuung geprägten Umfeld (leben), in dem eher die Risiken der Computertechnologie für Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen in den Vordergrund gestellt werden und die Unterstützung der digitalen Teilhabe nicht als ein Schwerpunkt der Förderung und Assistenz gesehen wird.» (Mayerle 2015, 7ff.)

Auch finden sich Hinweise, dass Haltungen und Einstellungen in der Behindertenhilfe häufig noch bewahrpädagogisch geprägt sind (Bosse et al. 2018). Im Sozialbericht der Bundesregierung von 2013 finden sich zudem Anzeichen für eine weniger Sozialkapital-bildende, sondern stärker extensive und unterhaltungsorientierte Mediennutzung bei «Förderschüler:innen». Deutlich wird in dem Bericht ebenfalls, dass Menschen mit Behinderung häufiger in armutsgefährdeten Haushalten leben, durchschnittlich häufiger arbeitslos oder nur geringfügig beschäftigt sind, Leistungen der sozialen Grundsicherung beziehen (BMAS 2013, 128ff.) als auch häufiger mit nur einem Elternteil zusammenleben (ebd., 74). Erwähnenswert ist dies vor allem, da aus der Medienforschung bekannt ist, dass

neben dem sozio-ökonomischen Hintergrund auch das soziale Umfeld grossen Einfluss auf die Entwicklung von Nutzungsstilen hat (Paus-Hasebrink und Kulterer 2014).

2.4 Ungleiche Teilhabe an digitalen Spielwelten

Bezogen auf die Nutzung digitaler Spiele durch Menschen mit Behinderung fehlen derzeit insgesamt sowohl international als auch national Studien, die das Feld erhellen. Gross angelegte nationale Befragungen, etwa die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (2022), ermitteln zwar die Mediennutzung Jugendlicher im Hinblick auch auf digitale Spiele. Inwieweit aber Jugendliche mit Behinderung Teil der Stichprobe waren, geht aus der JIM-Studie jedoch nicht hervor.

Erste Hinweise auf Zugang und Nutzung digitaler Spiele bei Menschen mit Behinderung liefert eine eng an die JIM-Studie angelehnte quantitative Pilotstudie von Schliekmann et al. (2017), in der 89 14- bis 17-jährige Jugendliche mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen zu ihrem Computer- und Konsolenspielverhalten befragt wurden. Deutlich wurde hier, dass das digitale Spiel in der Freizeitgestaltung der Jugendlichen eine grosse Rolle spielt, sie im Vergleich zu den Daten der JIM-Studie sogar häufiger spielten (Schliekmann et al. 2017, 3). Auch lag das digitale Spiel auf Platz 5 der beliebtesten Freizeitaktivitäten, deutlich vor dem Treffen mit Freund:innen (ebd., 5). Die jungen Menschen in dieser Studie spielen bevorzugt allein. Die Spielpräferenzen sind mit denen aus der JIM-Studie (MPFS 2015) vergleichbar. Barrieren im Umgang mit dem Spiel werden vor allem bei der Steuerung von Geräten deutlich (ebd., 4).

In einer weiteren quantitativ angelegten Studie des Deutschen Jugendinstituts (DJI) wurden bundesweit Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung erhoben und im Zuge dessen verschiedene Aspekte der Mediennutzung als Freizeitaktivität abgefragt, so auch das digitale Spiel (Austin-Cliff et al. 2022). Der Zugang zu den jungen Menschen wurde über den sonderpädagogischen Förderbedarf (SPF) gewählt. Deutlich wurde in der Studie das Risiko eines zunehmenden bzw. sich verhärtenden Digital Divide. Gefragt nach dem Besitz eines Smartphones zeigt sich zum Beispiel, dass es bedeutsame Abweichungen gibt: Auffallend niedrig sind die

Anteilswerte bei Jugendlichen mit mehrfachen Beeinträchtigungen sowie bei Jugendlichen mit dem SPF geistige Entwicklung, vor allem, wenn diese zusätzlich Schwierigkeiten im körperlich-motorischen Bereich haben (ebd., 36). Jugendliche, die regelmässig in institutionellen Kontexten wie Internaten und Wohnheimen wohnen, verfügen mit 84 Prozent ebenfalls signifikant seltener über ein eigenes Smartphone als Jugendliche, die hauptsächlich bei ihrer Familie wohnen (ebd.). Ein Grund hierfür scheint in den in einigen Wohngruppen geltenden Handyregeln zu liegen, die mitunter bis hin zu einem kompletten Verbot reichen können. Befragt nach digitalen Aktivitäten geben 83 Prozent der jungen Menschen an, «am Computer oder Handy oder Spielkonsole zu spielen (zocken)», gleich nach «Videos anschauen (z. B. YouTube, Netflix)» (97,6 %), «Musik hören (z. B. Spotify, YouTube) (95 %), «mit Freund:innen Nachrichten schreiben» (91,8 %) (ebd., 37). Bei Jugendlichen mit einem SPF im Bereich geistige Entwicklung und mit schwereren Sehbeeinträchtigungen deuten die Daten auf Erschwernisse im Umgang mit digitalen Medien hin. Statistisch signifikant wie auch inhaltlich bedeutsam wird die Differenz allerdings nur beim Item «Spielen oder zocken»: 66 Prozent der schwerer sehbeeinträchtigten Befragten geben an, zu spielen, im Vergleich zu 88 Prozent der Gesamtstichprobe; bei Jugendlichen mit einem SPF im Bereich geistige Entwicklung sind es 77,8 Prozent. Insgesamt zeigt die Studie, dass junge Menschen mit Behinderung noch auf vielfältige Barrieren treffen und digitale Spiele noch keine selbstverständliche Freizeitbeschäftigung für sie darstellen. Deutlich wird ebenfalls, dass die Gruppe der jungen Menschen sehr heterogen ist. So zeigen sich Unterschiede zwischen den Teilgruppen bezogen sowohl auf umweltbedingte – hier vor allem technische, kulturelle und einstellungsbedingte – Barrieren (z. B. Handyverbot) als auch bezogen auf Aktivitäten, die ein höheres Mass an aktiver Betätigung voraussetzen. Ein wichtiges Ergebnis der Studie ist auch, dass die Selbstbestimmung – als eine wesentliche Dimension der Freizeitgestaltung – bei jungen Menschen mit Behinderung noch nicht vorausgesetzt werden kann (ebd., 35). Dies hat freilich auch Auswirkungen auf die Möglichkeit zur Partizipation an digitalen Spielwelten. Zudem lassen die Ergebnisse Rückschlüsse auch auf eine derzeit stärkere rezeptive Nutzung von digitalen Medien durch junge

Menschen mit Behinderung zu und liefern damit erste wichtige Hinweise darauf, warum das Potenzial digitaler Spiele bisher noch nicht von jungen Menschen mit Behinderung ausgeschöpft werden kann.

2.5 Digitales Spiel (in der Kinder- und Jugendhilfe) verbindet

Anknüpfend an die dargelegten Studien möchten wir im Projekt InGame – trotz weiterhin bestehender Barrieren in digitalen Spielwelten – das sozial-integrative und peer- sowie jugendkulturelle Potenzial digitaler Spiele nutzbar machen. Als Handlungsfeld haben wir die Kinder- und Jugendhilfe gewählt, da der Zugang zum digitalen Spiel freiwillig erfolgen soll, auch um die motivationalen Barrieren gering zu halten. Zudem ist die Kinder- und Jugendhilfe aufgefordert, planmässig ab 2028 unter dem Dach des SGB VIII alle Leistungen für Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung gebündelt und inklusiv zu gestalten.

Weiterhin gehen wir insbesondere davon aus, dass dem digitalen Spiel ein sowohl sozial-integratives als auch ein peer- und jugendkulturelles Potenzial innewohnt. Vielversprechende Ansatzpunkte liefert hier die Spiele- und Jugendmedienforschung. So wird dem Spiel von spieltheoretischer Seite schon seit vielen Jahren bescheinigt, dass es nicht nur eine universelle, sondern auch bedeutsame Verhaltensweise des Menschen ist, die in allen Kulturen der Welt anzutreffen ist. Während aus kulturhistorischer Perspektive insbesondere auch die soziale und kulturelle Funktion des Spielens betont wird – das Spiel hier aber auch um des Spielens willen seine Berechtigung hat (z. B. Huizinga 1949) –, stellen Entwicklungspsycholog:innen stärker die lernförderlichen Potenziale des Spiels heraus (z. B. Oerter 2011). Der Psychologe Winnicott bescheinigt dem Spiel mit *Identitäten* auch eine schöpferische Kraft (Winnicott 1973).

Grundsätzlich wird dabei immer wieder auch auf die vielfältigen Erscheinungsformen des Spiels hingewiesen. Einige Merkmale werden dabei als konstitutiv angesehen: Freiwilligkeit, Konstruktion einer anderen Realität (Als-Ob-Haltung) und Selbstzweck (Handlung um der Handlung willen) (Huizinga 1938; Caillois und Massenbach 1982; Oerter 2011). Diese Aspekte lassen sich auch auf das digitale Spielen anwenden. So kommt Ring in einer zusammenfassenden Betrachtung der Grundzüge von Spieltheorien und

einer Bezugnahme auf das digitale Spielen zu der Annahme, dass digitale Spiele vor allem eines sind: Spiele (Ring 2021, 47). Er zählt die Freiwilligkeit zu den wesentlichsten Aspekten des Spiels:

«Freiwilligkeit im Sinne der freiwilligen Zuwendung zum Spiel, der freiwilligen Vereinbarung der Mitspieler*innen über Zeit, Ort und Raum, der freiwilligen Gestaltung und Akzeptanz von Regeln, sowie die Selbstzwecklichkeit des Spiels.» (ebd.)

Der Hinweis auf Freiwilligkeit – so wurde im Kontext der DJI-Studie bereits dargestellt – ist nicht für alle jungen Menschen selbstverständlich, «denn Jugendliche mit Förderbedarfen im Bereich körperlich-motorischer und geistiger Entwicklung, mit Mehrfachbeeinträchtigungen sowie Jugendliche, die mobilitäts- oder sehbezogene Hilfsmittel nutzen, erleben finanzielle, mobilitätsbezogene oder freizeitbezogene Autonomie bis heute sehr eingeschränkt.» (Austin-Cliff et al. 2022, 66)

Hier kann Kinder- und Jugendhilfe anknüpfen und Möglichkeiten für selbstbestimmte Aktivitäten, soziale Begegnungen und Austausch schaffen. Sie kann sich dabei darauf verlassen, dass der Einstieg ins Spiel einfach ist, da die gemeinsame Aktivität bzw. das Treffen «mit Freunden/Leuten» laut Jugendmedienstudien zu den beliebtesten non-medialen Freizeitbeschäftigungen junger Menschen gehört (73 %), gefolgt von «Sport» (59 %) und «Familienunternehmungen» (32 %) (MPFS 2021, 11). Zudem eröffnet das gemeinsame Spiel Möglichkeiten auch zur Anschlusskommunikation unter Gleichaltrigen. So finden sich in der Jugendmedienforschung vielfältige Hinweise, dass der Austausch über Medieninhalte und die Nutzung immer auch der Integration in den Freund:innenkreis dient (Weber 2015, 320) und digitale Medien inzwischen grundlegend für Konstitution und Gestaltung von Peer-Beziehungen sind (Schulz 2012; Weßel 2022). Ergänzend dazu zeigt die Jugendkulturforschung (Hugger et al. 2017), dass die Peer-Kultur eng mit der Medienkultur verknüpft ist.

Anknüpfend an diese Überlegungen gehen wir davon aus, dass das digitale Spiel auch in der Kinder- und Jugendhilfe verbinden kann. Junge Menschen wenden sich dem digitalen Spiel in der Freizeit und somit

freiwillig zu, sodass motivationale Barrieren aufgehoben sind. Zudem erfüllen digitale Spiele soziale Funktionen, werden genutzt, um Zeit miteinander zu verbringen, in Kontakt zu gehen sowie Beziehungen aufzubauen und zu pflegen – an der Peer-Kultur teilzuhaben, sodass ihnen gleichermaßen ein sozial-integratives wie auch ein jugendkulturelles Potenzial (Vogelgesang 2000; Vollbrecht 2008) innewohnt.

3. Fazit und Ausblick

Zusammenfassend möchte das Projekt InGame – anknüpfend an die dargestellten theoretisch-konzeptionellen Überlegungen – Potenziale einer handlungsorientierten Medienpädagogik für die inklusive Medienbildung bezogen auf das digitale Spiel erforschen. Hierfür werden Einzel- und Gruppeninterviews mit jungen Menschen mit Behinderung geführt und es wird somit erstmals systematisch erhoben, welche Zugänge und Erfahrungen sie haben. Ausgehend von Erkenntnissen zum Zugang und zur Spielpraxis, zu Spielvorlieben und -motiven, zu Spielerfahrungen, auch in der Spielekultur sowie zu bestehenden Barrieren und Problemlagen werden sowohl erste Ideen für Leitlinien zur Ermöglichung inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen als auch Ansatzpunkte für die Entwicklung von Spielsettings und Methoden entwickelt, die dann in Forschungswerkstätten erprobt und evaluiert werden. In den Forschungswerkstätten wird mit Beteiligung auch von jungen Menschen mit Behinderung überlegt, in welcher Weise – über das gemeinsame Spiel, die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Dimensionen des digitalen Spiels sowie im Austausch über Erfahrungen, Normen und Werte in der digitalen Spielekultur – ein gemeinsames Spiel möglich und ein weiterführender Zugang zur digitalen Spielekultur eröffnet werden kann. Die Erkenntnisse aus den dokumentierten Forschungswerkstätten fließen ebenfalls in die Leitlinien ein, die flankierend mit einem Fachbeirat diskutiert werden. Somit wird auf vielfältigen Ebenen gemeinsam diskutiert, welche Bedingungen es braucht, damit inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen gelingen kann.

Zwar ist derzeit noch davon auszugehen, dass viele digitale Spiele an Normen ausgerichtet sind, die einen leistungsfähigen, nicht beeinträchtigten Körper voraussetzen und für Menschen mit körperlichen, kognitiven

und Sinnesbeeinträchtigungen nicht oder nur schwer spielbar sind, sodass hier vor allem Anpassungen vonseiten der Gaming-Industrie notwendig sind. Allerdings deuten sich aus unserer Sicht schon jetzt vielfältige Ansatzpunkte auch für die Medienpädagogik an. Diese beziehen sich sowohl auf die sozial-integrative als auch auf die peer- und jugendkulturelle Funktion des digitalen Spiels sowie darüber hinaus im Rahmen einer DIY-Kultur zum Beispiel auf Maker Spaces, wo gemeinsam alternative Ansteuerungsmöglichkeiten über 3D-Drucker hergestellt werden können.

Der Einbezug von digitalen Spielen liefert aus unserer Sicht damit insgesamt ein vielversprechendes Reflexions- und Handlungsfeld für die Medienpädagogik, indem es am konkreten Beispiel digitaler Spiele als einem hochbedeutsamen Teil jugendlicher Alltags- und Peerkultur die Verbindung von Inklusion und Medienbildung verdeutlicht. Dabei sehen wir das Projekt auch als Möglichkeit, um einen Beitrag zum Abbau sozialer Ungleichheiten im Zugang und im Umgang mit digitalen Spielen zu leisten.

Als Limitation des vorliegenden Projekts kann angeführt werden, dass das Projekt bezogen auf den Förderzeitraum auf zwei Jahre begrenzt ist und die Erforschung der Barrieren, Auswahl an Spielen und Erprobung von Spielsettings damit explorativ bleiben muss. Auch wäre die Berücksichtigung der Repräsentation von Behinderung im Spiel eine wichtige Ergänzung, die aus Zeitgründen nur sporadisch erfolgen kann. Zudem liesse sich bezogen auf das digitale Spiel auch die Frage nach der Dimensionierung und Operationalisierung von Medienkompetenz stellen, was jedoch an anderer Stelle zu leisten ist.

Literatur

- Ackermann, Judith. 2017. *Phänomen Let's Play-Video*. Wiesbaden: Springer VS.
- Austin-Cliff, George, Johann Hartl, Shih-cheng Lien, Nora Gaupp, und Lara Küppers. 2022. *Ergebnisse der Jugendstudie. Aufwachsen und Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung*. Stuttgart: Baden-Württemberg Stiftung gGmbH. In Kooperation mit dem Deutschen Jugendinstitut. https://www.bw-stiftung.de/fileadmin/bw-stiftung/Publikationen/Gesellschaft_und_Kultur/BWS_SR_Inklusionsstudie.pdf.
- Baacke, Dieter. 1997. *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer.

- Baetge, Caroline, und Sonja Ganguin. 2018. «Games in der Schule: Potentiale und Herausforderungen». In *Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel*, herausgegeben von Friederike von Gross, und Renate Röllecke, 59–64. München: kopaed.
- Bbeauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen. 2018. *UN-Behindertenrechtskonvention*, November. https://www.institut-fuer-menschenrechte.de/fileadmin/Redaktion/PDF/DB_Menschenrechtsschutz/CRPD/CRPD_Konvention_und_Fakultativprotokoll.pdf.
- Behr, Katharina-Maria. 2008. «Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen». In *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, herausgegeben von Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, und Jens Wolling, 193–207. Wiesbaden: VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-90823-6_11.
- Biermann, Ralf, Johannes Fromme, und Alexander Unger. 2010. «„Serious Games‘ oder ‚taking games seriously‘?». In *Digitale Lernwelten*, herausgegeben von Kai-Uwe Hugger, und Markus Walber, 39–57. Wiesbaden: VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92365-9_3.
- Blackburn, Jeremy, und Haewoon Kwak. 2014. «Stfu Noob! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games». *International World Wide Web Conference Proceedings*, Seoul, Korea: 877–88. <https://doi.org/10.1145/2566486.2567987>.
- Borgstedt, Silke, Ingo Roden, Inga Borchard, Beate Rätz, und Susanne Ernst. 2014. *DIVSI U25-Studie: Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt*. Hamburg: SINUS-Institut Heidelberg.
- Bosse, Ingo, und Uwe Hasebrink. 2016. *Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht*. https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Publikationen/Weitere_Veroeffentlichungen/Studie-Mediennutzung_Menschen_mit_Behinderungen_Langfassung.pdf
- Bosse, Ingo, Anna-Mara Kamin, und Jan-René Schluchter. 2019. «Inklusive Medienbildung. Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften». In *Medienbildung für alle. Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt*, herausgegeben von Marion Brüggemann, Sabine Eder, und Angela Tillmann, 35–52. München: kopaed.
- Bosse, Ingo, Nadja Zaynel, and Claudia Lampert. 2018. *MeKoBe – Medienkompetenz in der Behindertenhilfe in Bremen. Bedarfserfassung und Handlungsempfehlungen für die Gestaltung von Fortbildungen zur Medienkompetenzförderung. Abschlussbericht*. https://www.bremische-landesmedienanstalt.de/uploads/Texte/Meko/Forschung/MekoBe_Endbericht.pdf.
- Bosse, Ingo, und Anne Haage. 2020. «Digitalisierung in der Behindertenhilfe». In *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*, herausgegeben von Nadia Kutschner, Thomas Ley, Udo Seelmeyer, Friederike Siller, Angela Tillmann, und Isabel Zorn, 529–540. Weinheim: Beltz Juventa.
- Bosse, Ingo, und Uwe Hasebrink. 2016. *Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen: Forschungsbericht*. Berlin: Aktion Mensch & Die Medienanstalten.

- Boyle, Elizabeth A., Thomas Hainey, Thomas M. Connolly, Grant Gray, Jeffrey Earp, Michela Ott, Theodore Lim, Manuel Ninaus, Claudia Ribeiro, und Joao Pereira. 2016. «An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games». *Computer & Education* 94:178–92. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003>.
- Breuer, Johannes. 2010. *Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning*. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.
- Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS). 2013. Teilhabebericht der Bundesregierung über die Lebenslagen von Menschen mit Beeinträchtigungen: Teilhabe – Beeinträchtigung – Behinderung. Bonn: Reinhardt. <http://dx.doi.org/10.2378/vhn2014.art33d>.
- Caillois, Roger, und Sigrid von Massenbach. 1982. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Frankfurt, Berlin, Wien: Ullstein.
- Campbell, Fiona. 2009. *Contours of ableism: The production of disability and abledness*. New York: Springer.
- Cote, Amanda C. 2015. «I Can Defend Myself»: Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online». *Games and Culture* 12(2): 136–55. <https://doi.org/10.1177/155541201558760>.
- D21 DIGITAL INDEX 2018/2019 *Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft*. o. J. Zugriffen 13. Februar 2023. https://initiated21.de/app/uploads/2019/01/d21_index2018_2019.pdf.
- Degener, Theresia. 2003. «Behinderung neu denken». *Disability Studies als wissenschaftliche Disziplin in Deutschland*. In *Disability Studies in Deutschland – Behinderung neu denken!* Dokumentation der Sommeruni 2003, herausgegeben von Gisela Hermes, und Swantje Köbsell, 23–26. Kassel: Bifos.
- Degener, Theresia. 2019. Die UN Behindertenrechtskonvention – Ansatz einer inklusiven Menschenrechtstheorie. *Jahrbuch des öffentlichen Rechts der Gegenwart Neue Folge* 67: 487–508. <https://doi.org/10.5771/0042-384X-2010-2>.
- Demmler, Kathrin, Klaus Lutz, und Sebastian Ring. 2014. *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München: kopaed.
- Dirks, Susanne, und Hanna Linke. 2019. «Assistive Technologien». In *Handbuch Inklusion und Medienbildung*, herausgegeben von Ingo Bosse, Jan-René Schluchter, und Isabel Zorn, 241–51. Weinheim: Beltz/Juventa.
- Dobranksy, Kerry, and Eszter Hargittai. 2006. «The disability divide in Internet access and use». *Information, Communication & Society*, 9(3): 313–34. <https://doi.org/10.1080/13691180600751298>.
- Dobranksy, Kerry, und Eszter Hargittai. 2016. «Unrealized potential: Exploring the digital disability divide». *Poetics* 58: 18–28.
- Fehr, Wolfgang, und Fritz Jürgen. 1997. *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

- Fox, Jesse, und Wai Yen Tang. 2016. «Womens experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies». *New Media & Society* 19(8): 1–18. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.
- Fritz, Jürgen. 2010. «Virtuelle Spielwelten mit Kompetenzrahmen». In *Digitale Spielkultur*, herausgegeben von Sonja Ganguin, und Bernward Hoffmann, 105–14. München: kopaed.
- Fritz, Jürgen, und Wolfgang Fehr. 1999. «Identität durch Spiel: Computerspiele als Lernanreize für die Persönlichkeitsentwicklung». *Medien praktisch: medienpädagogische Zeitschrift für die Praxis* 23 (4): 30–32.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen». In *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*, herausgegeben von Winfred Kaminski, und Manfred Lorber, 177–209. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, und Tom Hartig. 2019. «Online Spielkulturen als Lern- und Wissensgemeinschaften?». In *Digitale Freizeit 4.0. Analysen – Perspektiven – Projekte*, herausgegeben von Renate Freericks, und Dieter Brinkmann, 213–35. Bremen: IFKA.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Marotzki, Winfried, and Meder Norbert, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.
- Ganguin, Sonja. 2010. *Computerspiele und lebenslanges Lernen: eine Synthese von Gegensätzen*. Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-92433-5>.
- Gebel, Christa, Michael Gurt, and Ulrike Wagner. 2005. «Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele». In *Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele*, herausgegeben von Reiner Matiaske, Gerhart Hölbling, Thomas Reglin, Bernd Schorb, Anne-Kathrin Kaelcke, Susanne von Holten, Christa Gebel, Michael Gurt, und Ulrike Wanger, 241–376. Bochum: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e. V.
- GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. 2018. *Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten. Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK)*. <https://www.gmk-net.de/2018/09/20/medienbildung-fuer-alle-medienbildung-inklusive-gestalten/>.
- Groen, Maïke. 2020. «Digital Governmentality: Toxicity in Gaming Streams». In *Games and Ethics. Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Culture*, herausgegeben von Maïke Groen, Nina Kiel, Angela Tillmann, und André Weßel, 97–111. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_7.

- Groen, Maike, Hannah Jäkel, Angela Tillmann, und Ivo Züchner. 2020. «E-Sport – Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens». In *Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaften*, herausgegeben von Isabell van Ackeren, Helmut Breer, Fabian Kessl, Hans-Christoph Koller, Nicolle Pfaff, Carolin Rotter, Esther D. Klein, und Ulrich Salascheck, 477–90. Berlin: Barbara Budrich. <https://doi.org/10.3224/84742385>.
- Groen, Maike, und Arne Schröder. 2014. «Crowd Control für die Gaming-Community. Formen der Begegnung mit unerwünschten Verhalten in MMOGs». In *Spielwelt – Weltspiel: Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel; Clash of Realities 2014*, herausgegeben von Winfred Kaminski, und Martin Lorber, 145–52. München: kopaed.
- Groen, Maike, und Angela Tillmann. 2019. «Let`s play (gender)? Genderkonstruktionen in digitalen Spielewelten». In *Digital Diversity. Bildung und Lernen im Kontext gesellschaftlicher Transformationen*, herausgegeben von Holger Angenent, Birte Heidkamp, and David Kergel, 143–59. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-26753-7_9.
- Haage, Anne, und Christian Bühler. 2019. «Barrierefreiheit». In *Handbuch Inklusion und Medienbildung*, herausgegeben von Ingo Bosse, Jan-René Schluchter, und Isabel Zorn, 207–15. Weinheim und Basel: Juventa.
- Huizinga, Johan. 1938. *Der Mensch und die Kultur*. Stockholm: Bermann-Fischer. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-2013102514394>.
- Huizinga, Johan. 1949. «Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur». Basel u.a.: Pantheon.
- Huizinga, Johan, Hans Nachod, und Andreas Flitner. 2019. *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 26. Auflage. Reinbek: Rowohlt.
- Illing, Daniela. 2006. ««Richtige Männer schlafen auf der Tastatur!» Eine Einführung in die LAN-Party-Szene». In *Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten*, herausgegeben von Angela Tillmann, und Ralf Vollbrecht, 89–102. Frankfurt a. M.: Peter Lang.
- Iske, Stefan, Alexandra Klein, und Nadia Kutscher. 2004. «Nutzungsdifferenzen als Indikator für soziale Ungleichheit im Internet». *kommunikation@ gesellschaft* 5: 1–18. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0228-200405015>.
- Iske, Stefan, und Nadia Kutscher. 2020. «Digitale Ungleichheiten im Kontext Sozialer Arbeit». In *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung*, herausgegeben von Nadia Kutscher, Thomas Ley, Udo Seelmeyer, Friederike Siller, Angela Tillmann, und Isabel Zorn, 115–28. Weinheim: Beltz Juventa.
- Jenson, Jennifer, und Suzanne De Castell. 2007. «Girls and Gaming: Gender Research, «Progress» and the Death of Interpretation». *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference*: 769–71.
- Kamin, Anna-Maria, Jan-René Schluchter, und Nadja Zaynel. 2018. Zur Theorie und Praxis einer inklusiven Medienbildung. In *Inklusive Medienbildung. Ein Projektbuch für pädagogische Fachkräfte*, herausgegeben von Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, 15–42. Köln: BZgA.

- Kohring, Torben, und Markus Sindermann. 2018. Digitale Spiele weitergedacht. Der kreative Einsatz von Games in der Kinder- und Jugendarbeit. In *Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel*, herausgegeben von Friederike von Gross, und Renate Röllecke, 59–64. München: kopaed.
- Krause, Melanie. 2010. *Weibliche Nutzer von Computerspielen. Differenzierte Betrachtung und Erklärung der Motive und Verhaltensweisen weiblicher Nutzer von Computerspielen*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-92565-3>.
- Kronauer, Martin. 2013. «Soziologische Anmerkungen zu zwei Debatten über Inklusion und Exklusion». In *Zugänge zu Inklusion: Erwachsenenbildung, Behindertenpädagogik und Soziologie*, herausgegeben von Reinhard Burtcher, Eduard Jan Ditschek, Karl-Ernst Ackermann, Monika Kil, und Martin Kronauer, 17–25. Bielefeld: W. Bertelsmann. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-369>.
- Krotz, Friedrich. 2007. *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel der Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krstoski, Igor. 2019. «Assistierende, Assistive und Unterstützende Technologien». *Unterstützte Kommunikation* 3: 6–15.
- Kuhn, Alex. 2010. «Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielewelten». In *Clash of Realities*, herausgegeben von Winfried Kaminski, und Martin Lorber, 129–46. München: kopaed.
- Marr, Mirko, und Nicole Zillien. 2010. «Digitale Spiele». In *Handbuch Online-Kommunikation*, herausgegeben von Wolfgang Schweiger, und Klaus Beck, 257–82. Wiesbaden: VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92437-3_11.
- Mayerle, Michael. 2015. *Woher hat er die Idee?: Selbstbestimmte Teilhabe von Menschen mit Lernschwierigkeiten durch Mediennutzung. Abschlussbericht der Begleitforschung im PIKSL-Labor*. Siegen: Universitätsverlag Siegen, Zentrum für Planung und Evaluation Sozialer Dienste.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). 2015. *JIM-Studie 2015. Jugend, Information (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: LFK. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). 2022. *JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart: LFK. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>.
- Misoch, Sabina. 2010. «Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten». In *Digitale Jugendkulturen*, herausgegeben von Kai-Uwe Hugger, 169–85. Wiesbaden: VS.
- Nölp, Romina. 2019. «Digitale Spiele in der Berufsorientierung. Das Projekt «Games Class – Zocken in der BvB»». *merz* 63 (2): 36–43.
- Oerter, Rolf. 2011. *Psychologie des Spiels ein handlungstheoretischer Ansatz*. 2. Auflage. Weinheim [u.a.]: Beltz.

- Paus-Hasebrink, Ingrid, und Jasmin Kulterer. 2014. «Kommerzialisierung von Kindheit». In *Handbuch Kinder und Medien*, herausgegeben von Angela Tillmann, Theo Hug, und Kai-Uwe Hugger, 47–57. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-18997-0_3.
- Pieper, Marianne, und Haji Mohammadi. 2014. «Partizipation mehrfach diskriminierter Menschen am Arbeitsmarkt. Ableism und Rassismus – Barrieren des Zugangs». In *Behinderung und Migration, Inklusion, Diversität, Intersektionalität*, herausgegeben von Gudrun Wansing, und Manuela Westphal, 221–51. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19401-1_12.
- Raab, Heike. 2007. «Intersektionalität in den Disability Studies. Zur Interdependenz von Behinderung, Heteronormativität und Geschlecht». In *Disability Studies, Kultursoziologie und Soziologie der Behinderung. Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld*, herausgegeben von Anne Waldschmidt, und Werner Schneider, 127–48. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839404867-006>.
- Ring, Sebastian. 2021. «Theoretische Zugänge zu Spielen in der digitalen Kultur». In *Spiel- und Medienpädagogik. In Theorie – Methoden – Praxis*, herausgegeben von Martin Geisler, 43–50. Stuttgart: Kohlhammer.
- Sachdeva, Neeraj, Anne-Marie Tuikka, Kai Kristian Kimppa, und Reima Suomi. 2015. «Digital disability divide in information society: A framework based on a structured literature review». *Journal of Information, Communication and Ethics in Society* 13 (3/4): 283–98. <https://doi.org/10.1108/JICES-10-2014-0050>.
- Schaumburg, Melanie. 2019. «Alles inklusiv? Zum Inklusionsverständnis innerhalb der medienpädagogischen Praxis». *merz* 63 (5): 17–23.
- Schliekmann, Sina, Lioba Korf, und Ingo Bosse. 2017. Gaming and (Dis)Abilities – Zocken für alle? https://verlagvonloeper.ariadne.de/media/pdf/6c/11/2d/02_2017_Bosse_Gaming.pdf.
- Schluchter, Jan-René. 2019. «Medienpädagogik und heterogene Lerngruppen. Didaktische Überlegungen». *merz* 63 (5): 17–23.
- Schott, Gareth, und Andrew Burn. 2004. «Art (Re)production as an Expression of Collective Agency within Oddworld Fan-culture». *Works & Days, Capitalizing on Play: Politicized Readings of the Computer Game Industry*, 22(1): 251–74.
- Schulz, Iren. 2012. *Mediatisierte Sozialisation im Jugendalter. Kommunikative Praktiken und Beziehungsnetze im Wandel*. Berlin: Vistas.
- Tillmann, Angela, und André Weßel. 2018. «Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse». In *Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum – Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven*, herausgegeben von Manuela Pietraß, Johannes Fromme, Petra Grell, und Theo Hug, 111–32. Wiesbaden: VS Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-19839-8_7.
- Unger, Alexander. 2014. «Wenn Spieler Spiele umschreiben. Modding als Aneignungs- und Umdeutungsform digitaler Spiele in der manipulativen Jugendkultur». In *Digitale Jugendkulturen*, herausgegeben von Kai-Uwe Hugger, 69–88. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19070-9_4.

- Vogelgesang, Waldemar. 2000. «Ich bin, wen ich spiele». Ludische Identitäten im Netz». In *Soziales im Netz*, herausgegeben von Thimm, Caja: 240–59. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-322-90768-4_12.
- Vollbrecht, Ralf. 2008. «Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung». In *Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen*, herausgegeben von Fritz Jürgen, 236–62. Bonn: bpb.
- Waldschmidt, Anne. 2005. «Disability Studies: individuelles, soziales und/oder kulturelles Modell von Behinderung?». *Psychologie und Gesellschaftskritik* 29 (1): 9–31.
- Waldschmidt, Anne, und Werner Schneider. 2015. *Disability studies, Kultursociologie und Soziologie der Behinderung: Erkundungen in einem neuen Forschungsfeld*. Bd. 1. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839404867-001>.
- Weber, Mathias. 2015. *Der soziale Rezipient: Medienrezeption als gemeinschaftliche Identitätsarbeit in Freundeskreisen Jugendlicher*. Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-08748-7>.
- Weßel, André. 2022. «Die anderen haben ja immer ihr Handy dabei.» – Zur Relevanz digitaler Medien für die Peerbeziehungen von Jugendlichen in stationären Einrichtungen der Erziehungshilfe». *Gesellschaft, Individuum, Sozialisation (GISo)* 3 (2). <https://doi.org/10.26043/GISo.2022.2.2>.
- Winnicott, Donald W. 1997. *Vom Spiel zur Kreativität. Konzepte der Humanwissenschaften*. 9. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Witting, Tanja. 2022. «Man kann nicht ‚nur‘ spielen!» Gamingbezogene Beziehungsarbeit und kompetenz- und teilhabeförderliche Lerngelegenheiten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit». In *Love, Hate & More: Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen*, herausgegeben von Friederike Gross, und Renate Röllecke, 25–30. München: kopaed.
- Zielinski, Wolfgang, Sandra Aßmann, Kai Kaspar, und Peter Moormann. 2017. *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. Düsseldorf, München: kopaed.
- Zorn, Isabel, Jan-René Schluchter, und Ingo Bosse. 2019. «Theoretische Grundlagen inklusiver Medienbildung». In *Handbuch Inklusion und Medienbildung*, herausgegeben von Isabel Zorn, Jan-René Schluchter, und Ingo Bosse, 16–33. Weinheim und Basel: Juventa.