

Game | Play | Ability – Spielerische Zugänge: Roundtable zu Barrieren im digitalen Spiel im Zeppelin Museum

Am Samstag, den 24.2.2024 findet von 11 bis 13 Uhr ein Roundtable zu Barrieren im digitalen Spiel im ZeppLab des Zeppelin Museums statt. Unter dem Titel *Game | Play | Ability – Spielerische Zugänge* kommen Expert*innen aus den Bereichen Medien, Disability und Accessibility mit Gamer*innen zusammen. Die Diskussionsrunde ist Teil eines Projekts der Universität Konstanz, das die inklusiven Möglichkeiten und Bedingungen im Bereich des digitalen Gamings beleuchtet und bildet einen spannenden Prolog zur Ausstellung *Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel*, die ab dem 17.5.2024 im Zeppelin Museum zu sehen sein wird. Besucher*innen sind herzlich eingeladen, zuzuhören, aktiv am Dialog teilzunehmen und sich in die adaptive Gestaltung inklusiver Spielpraktiken einzubringen. Im Anschluss besteht die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen und die diskutierten Ideen praktisch zu erleben.

Digitale Spiele sind populärer als je zuvor. Während die Videospieleindustrie das Filmbusiness hinsichtlich Produktionsaufwand und Einspielergebnissen mittlerweile übertrifft, wächst die Bedeutung digitaler Spiele in Bereichen wie Arbeit, (Aus-) Bildung und Gesundheit kontinuierlich. Nicht erst seit der Pandemie, aber verstärkt in diesem Kontext, werden Videogames auch von der Medien- und Sozialpädagogik als hochgradig gemeinschaftsbildend eingeschätzt. Dies gilt in besonderem Maße im Bereich Inklusion. Dennoch sehen sich Menschen mit Behinderungen noch immer mit grundlegenden Zugangsbarrieren konfrontiert. So scheitern Spieler*innen mit motorischen Behinderungen häufig an auf beidhändige Betätigung ausgelegten Game-Controllern, taube oder schwerhörige Menschen vermissen in Spielen mit Sprachausgabe die Untertitel oder visuelle Hinweise auf Klangereignisse.

Während kultur-, technik- und mediengeschichtliche Diskussionen bezüglich der Entwicklung, oder Nicht-Entwicklung, barrierefreier digitaler Spiele und Spielgeräte zunimmt, bleibt die breitere Vermittlung dieses Diskurses in außerwissenschaftlichen Bereichen auf Fachzeitschriften oder spezifische Nischen in sozialen Medien begrenzt. Hier setzt die Universität Konstanz, genauer der Fachbereich Medienwissenschaft unter der Leitung von Prof. Dr. Beate Ochsner, mit einer interaktiven Installation an. Im ZeppLab des Zeppelin Museums werden am Samstag, den 24.2.2024 von 11 bis 13 Uhr beim Roundtable unter dem Titel *Game | Play | Ability – Spielerische Zugänge* historische und medienkulturtheoretische Einsichten in das komplexe Verhältnis von Behinderung und digitalen Spielen im Alltag sowie in den Kontexten Bildung, Therapie und Beruf von Expert*innen und Gamer*innen ermöglicht, um die Bedingungen von Inklusion bei(m) digitalen Spielen sichtbar zu machen. Bis 16 Uhr ist die Installation im Anschluss für Besucher*innen zugänglich.

Presseinformation

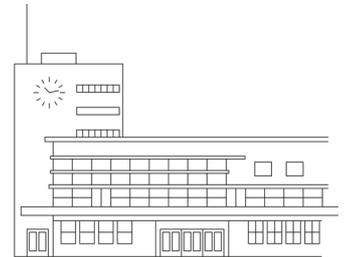
31.1.2024

Pressekontakt

Stefanie Strigl

presse@zeppelin-museum.de

+49 (0) 7541 3801-21



Zeppelin Museum

Friedrichshafen

Seestraße 22

88045 Friedrichshafen

www.zeppelin-museum.de

#zeppelinmuseum

Öffnungszeiten

Mai–Oktober:

Mo–So, 9–17 Uhr

November–April:

Di–So, 10–17 Uhr

Zeppelin Museum

Das Zeppelin Museum macht Innovationen in Technik und Kunst erlebbar. Es begeistert Menschen für die Idee, das scheinbar Unmögliche zu wagen und als Pioniere der Kunst, des Handwerks oder der Industrie die Zukunft aktiv zu gestalten. Seinen Namen verdankt es den von Graf Zeppelin in Friedrichshafen am Bodensee entwickelten Luftschiffen. Seinem Pioniergeist folgend widmet sich das Zeppelin Museum interdisziplinär, diskursiv, partizipativ und inklusiv historischen, gegenwärtigen und zukünftigen gesellschaftlichen Prozessen.