

blind-sehbehindert

Die Fachzeitschrift des Verbandes für Blinden- und Sehbehindertenpädagogik e.V.



„du kennst mich doch mit meinen Augen“ S. 120

Braille-Musiknotenschrift – neue digitale
Möglichkeiten S. 130Museen inklusiv für Gäste mit Sehbehinderung –
Handlungsspektrum der Bildungs- und
Vermittlungsarbeit für einen barrierefreien Besuch S. 133Schwimmunterricht am Bildungszentrum für Blinde
und Sehbehinderte (BZBS) in Hamburg S. 139

wbv

Der Beitrag fasst Ergebnisse von YouTube-Video-Analysen des Verfassers zusammen; dabei wird deutlich, dass die sehbehinderte Spielerin und YouTuberin Florida in ihren Videos (Let's Play) Erfahrungen des Scheiterns publiziert und eine defizitäre Selbsterfahrung öffentlich protokolliert. Es läge demgegenüber und angesichts ihrer spielbegleitenden Kommentare in den Videos der Schluss nahe, dass es Florida entweder an Kompetenzen mangelt, die aus medien- wie inklusionspädagogischer Sicht aufzubauen wären, oder dass die Spiele sowie YouTube Barrieren aufweisen, die abzubauen wären. Das möchte ich im Weiteren nicht ausschließen; aber die Frage adressieren, ob nicht andere Perspektiven auf das Medienhandeln sehbehinderter YouTube-Nutzenden ebenfalls weiterführend sind, die an den eigensinnigen, kollektiv-spielerischen Praktiken der Aneignung sowohl der Spielumgebung wie der YouTube-Nutzungsmöglichkeiten ansetzen. Dazu werden Passagen von Videos interpretiert, in denen die sehbehinderte Florida das Spielen mit ihrer Freundin Yvonne der YouTube-Öffentlichkeit präsentiert.

Schlagworte: Sehbehinderung; YouTube; Computerspiele; inklusive Medienpädagogik

Zitiervorschlag: Geimer, Alexander (2024). „du kennst mich doch mit meinen Augen“: Inklusionsorientiert-kritische Medienforschung und YouTube-Let's Plays einer sehbehinderten Jugendlichen. *blind-sehbehindert*, 144(3), 120–129. Bielefeld: wbv Publikation. <https://doi.org/10.3278/BSB2403W002>

E-Journal Einzelbeitrag
von: Alexander Geimer

„du kennst mich doch mit meinen Augen“

Inklusionsorientiert-kritische Medienforschung
und YouTube-Let's Plays einer sehbehinderten
Jugendlichen

aus: blind-sehbehindert 3/2024 (BSB2403W)

Erscheinungsjahr: 2024

Seiten: 120–129

DOI: 10.3278/BSB2403W002

„du kennst mich doch mit meinen Augen“

Inklusionsorientiert-kritische Medienforschung und YouTube-Let's Plays einer sehbehinderten Jugendlichen

1 Einleitung und Anliegen

Es ist heute ein Allgemeinplatz sozial-, erziehungs- und rehabilitationswissenschaftlicher Perspektiven, dass Personen nicht einfach behindert *sind*, sondern soziale und kulturelle Prozesse eines Behindert-Werdens stattfinden. Mehr oder weniger objektiv bestimmbare Beeinträchtigungen werden in Varianten eines „social and cultural model of disability“ (Waldschmidt 2018, 67) nicht als (alleinige) Ursache für Behinderungen angenommen, weshalb die Kontextualität, Vielschichtigkeit und Mehrdimensionalität von Lebenslagen in den Blick gerät (Wansing 2014, 213). Damit geht eine Ausweitung des Inklusionsbegriffs einher und entsprechend fordern auch Konzepte inklusiver „Medienbildung für alle“ (Bosse et al. 2019; vgl. Zorn et al. 2019) einerseits ein „weites Inklusionsverständnis, jenseits einer Verengung auf Menschen mit Behinderungen“ (Bosse et al. 2019, 207) sowie andererseits die Berücksichtigung der vielfältigen Bedingungen „des sozialen Ausschlusses durch Zugehörigkeiten zu bestimmten sozialen Gruppen“ (ebd.). Formen der Exklusion erscheinen dann als – mehr oder weniger trefflich benennbare – Chance für vulnerable Lebenslagen durch Kategorien-/Gruppenzugehörigkeiten(kreuzungen) und sind eine komplexe Herausforderung für die empirische Forschung. Dabei spielen aus mediensoziologischer und medienpädagogischer Sicht

Diagnosen und Untersuchungen der Teilhabe *an*, *in* und *durch Medien* eine wichtige Rolle (ebd., 208 f.): ‚*Teilhabe an*‘ bezeichnet die Darstellung in Medien; also (wie) werden Personen sozialer Kategorien repräsentiert? ‚*Teilhabe in*‘ fokussiert die Nutzung barrierefreier Zugänge und Angebote und ‚*Teilhabe durch*‘ meint Partizipationsmöglichkeiten etwa in den Bereichen Arbeit, Freizeit, persönliche Beziehungen, Politik etc. (häufig mit Blick auf Aspekte der Selbstvertretung, eines Empowerments bzw. Selbstausdrucks).

Hinsichtlich einer sich erst in groben Zügen abzeichnenden Medieninklusionsforschung, die in unterschiedlichen Disziplinen stattfindet, scheinen häufig zwei Konzepte zu helfen, eine Brücke zwischen generalisierenden Aussagen und Diagnosen und lokalen Lebensverhältnissen und der gelebten Alltagspraxis zu schlagen: *Kompetenzen*, die individuell aufzubauen sind, und *Barrieren*, die möglichst für alle abzubauen/zu vermeiden sind. Keineswegs möchte ich an dieser Stelle die Nützlichkeit und Tragweite dieser Konzepte, die vermehrt auch öffentliche und journalistische Diskurse prägen, hinterfragen – erlaube mir allerdings die Frage zu stellen, ob sie nicht unsere Wahrnehmung des Medienhandelns auch einschränken. Dies ist zwar prinzipiell die Aufgabe von Begriffen und Konzepten: Komplexität zu reduzieren. Allerdings müssen wir uns der Komplexität des Alltagshandelns mit und in Medien auch so stellen, dass wir mit

Handlungsweisen rechnen können, die unsere Sicht auf Kompetenzen und Barrieren verändern können (vgl. zur Kritik des Medienkompetenzdiskurses u. a.: Marotzki 2004; Geimer 2012).

Ich möchte vor diesem Hintergrund auf den Fall einer jugendlichen sehbehinderten YouTuberin (anonymisiert als Florida¹) eingehen. Anhand ihrer Let's-Play-Videos (YouTube-Clips in denen Computerspiele mit Kommentierung gespielt werden, siehe unten) ließe sich zunächst über Kompetenzen der YouTuberin oder Barrieren von YouTube sowie von Computerspielen nachdenken (*Abschnitt drei*), was hier jedoch nicht angestrebt wird. Denn zugleich weisen einige von Floridas Spielvideos deutlich andere Charakteristiken auf, die (in der Protokollierung des Spielens mit ihrer Freundin Yvonne) auf eigensinnige Praktiken der Überwindung von Barrieren und die Irrelevanz von Kompetenzen, mithin eine Neutralisierung von (Seh-)Behinderung verweisen (*Abschnitt vier*), was zum Ausgangspunkt von Überlegungen zu einer inklusionsorientiert-kritischen Medienforschung werden kann (*Abschnitt fünf*). Aus Platzgründen kann ich hier nicht den Forschungsstand zur Nutzung von Sozialen Medien (und Computerspielen) durch Menschen mit Behinderungen referieren (in Bezug auf die Nutzung Sozialer Medien durch blinde und sehbehinderte Personen: Geimer 2023). Auf die Methode der qualitativen Sozialforschung zur Interpretation des Materials (gemäß der Dokumentarischen Methode, vgl. Bohnsack 2021) werde ich kurz in einem folgenden Abschnitt (*zwei*) zur methodi-

schen Vorgehensweise eingehen. Das Transkriptionssystem für die Lektüre der ausgewählten Passagen (Kommentare während des Spielens) ist am Ende des Beitrags erläutert. Es ist anzumerken, dass dieser Beitrag auf einen Vortrag anlässlich des VBS-Kongresses in Marburg zurückgeht (03.08.2023) und begonnene Analysen (Geimer 2023) durch neues Material weiterführt.

2 Methodischer Hintergrund und Untersuchungsdesign

Der Beitrag steht im Kontext von Vorstudien zu einem größeren Projekt, das mittlerweile (06.03.2024) von der DFG (Deutsche Forschungsgemeinschaft) bewilligt wurde (Titel: „Partizipation in Sozialen Medien von Menschen mit Seheinschränkungen. Zur alltäglichen Bedeutung und biografischen Relevanz soziomedialer Transaktionsräume“, Projektnummer: 537384361). In diesem Projekt sollen habituelle Orientierungen *in ihrer Bedeutung für* Praktiken der Nutzung Sozialer Medien durch Menschen mit Seheinschränkungen (Sehbeeinträchtigung und Blindheit) sowie die Transformation dieser Orientierungen *durch* Praktiken der Nutzung untersucht werden. Dabei wird auch die *Materialität* und (gegebenenfalls) *Visualität* von Praktiken der Onlinekommunikation in den Blick genommen und es sind neben Interviews mit Nutzerinnen und Nutzern detaillierte Untersuchungen ihrer Umgangsweisen mit digitalen

1 Ich stieß durch die Masterarbeit von Ulrike Hübner an der HU Berlin in unserer Abteilung *Pädagogik bei Beeinträchtigungen des Sehens* auf den Kanal von Florida, um diesen dann im Rahmen von Vorarbeiten zu einem (mittlerweile bewilligten) DFG-Projekt genauer in den Blick zu nehmen. In der Interview-Studie von Hübner wurden weder Videos analysiert noch wurde der Kanal detailliert berücksichtigt. Hier werden aus Anonymisierungsgründen der Kanal und auch Titel von Floridas Videos nicht genannt. Ferner sind nicht nur alle Namen der Beteiligten anonymisiert, sondern auch alle Videoinhalte so maskiert, dass nur die Genres der Spiele erkennbar bleiben. Aus den Videos und dem Kanal geht nicht hervor, *welche* Seheinschränkung Florida *seit wann* hat und *welche Hilfsmittel* sie nutzt, sondern nur *dass* eine Seheinschränkung vorliegt.

Endgeräten, der Bewegung in Software-Interfaces sowie Analysen von Eigenproduktionen in Sozialen Medien (user generated content) geplant. In diesem Beitrag wird *lediglich* der letzte Aspekt berücksichtigt und dieser basiert weitgehend auf Analysen anhand der sprachlichen Einlassungen der beiden Produzentinnen (Kommentare während des Spielens, protokolliert durch die YouTube-Videos). Das Interpretationsverfahren folgt der Logik der Dokumentarischen Methode (Bohnsack 2021, 60 ff.), deren Anliegen insbesondere in der Rekonstruktion implizit-handlungsleitender, habituell verankerter Orientierungen besteht. Besonders charakterisiert ist das Verfahren durch zwei zentrale Arbeitsschritte: formulierende Interpretation und reflektierende Interpretation (ebd., 139–143). Erstere konzentriert sich auf die Untersuchung des ‚Was‘ von ausgewählten Textpassagen (die spezifisch bildliche Ebene des Videos wird hier nicht berücksichtigt). Die reflektierende Interpretation fokussiert das ‚Wie‘ des kommunikativen Austauschs in einer möglichst komparativen Sequenzanalyse des Materials. Ziel der Analyse ist die Herausarbeitung von Orientierungen und Praktiken, die weitgehend implizit und vorreflexiv das Handeln anleiten; dazu werden weniger Inhalte kategorisiert und katalogisiert und Themen isoliert, sondern vielmehr die Formen der Verkettung von Äußerungen und Handlungsweisen analysiert. Im Weiteren werden die Ergebnisse der Analysen zusammengefasst. Die Auswahl der Videos folgt einerseits der Aktualität, das Let’s Play (siehe *Abschnitt 3*) war zum Erhebungszeitpunkt (August 2022) das neueste Video von Florida, und andererseits der möglichst aufschlussreichen Kontrastierung (durch das gemeinsame Spielen mit der Freundin, siehe *Abschnitt 4*). Die Auswahl der Passagen innerhalb der Videos folgt

insbesondere den Kriterien der Fokussierung (hier: besondere Irritationen und Engagement beim Spielen) sowie der Vergleichsmöglichkeiten (durch Kontraste bzw. Gemeinsamkeiten). Bei dem Video, welches das gemeinsame Spielen auf YouTube protokolliert, werden zudem der Beginn und die Beendigung desselben genauer analysiert.

3 Defizitäre Selbsterfahrung in Let’s-Play-Videos

Florida ist eine 12-jährige jugendliche YouTuberin mit einer mir nicht bekannten Sehbehinderung; sie ist Schülerin an einem Förderzentrum (FSP ‚Sehen‘) und rezipiert und produziert in ihrer Freizeit YouTube-Videos, die sich mit Computerspielen beschäftigen, wobei sie diese selbst dem Genre des Let’s Play zuordnet (wie schon die Titel ihrer Videos zeigen). In diesem Genre wird das Spielen eines Computerspiels kommentiert (Geimer 2021); es wird zumeist das gekonnte Führen einer selbst gespielten Spielfigur inszeniert, es werden also die eigenen Fähigkeiten des Spielens präsentiert (häufig auch besondere Spielsituationen, kluge, schräge oder gewagte Lösungen). Im Folgenden wird das damals aktuellste Let’s-Play-Video von Florida kurz charakterisiert. Es handelt sich um ein Spiel, in dem die Simulation einer Parkpflege stattfindet (Pflanzen, Wässern, Dekorieren, Bebauen etc.) und Florida startet mit einer genretypischen Begrüßung, kommt allerdings nach wenigen Sekunden bereits mit dem Einstellungsmenu nicht zurecht („aber gerade bin ich zu dumm, um diese Einstellung wegzukriegen“, Min.: 0:59). Im weiteren Verlauf der Aufnahme des Spiel(en)s steigert sich die Desorientierung zunehmend; deutlich in der folgenden Sequenz ca. sieben Minuten später:

Passage 1 (ab Min. 7:28): Orientierungsprobleme

„Ähm, wat? (2) So, wo ist diese Tasse? Die er gerne haben will, Dings. (5) Sie haben noch nichts gek-k, hä? (6) Maa::n. (3) Oh Leude, das ist doch voll unlogisch. (2) Dort ist es nicht mal. Außerdem ist des Tutorial total im Weg. (4) Des steht dort nicht. Hää? (9) Okeeei. Ich bin grade hilflos. (2) Vor allem diese Taste ist hier nirgends. (1) Oder seht ihr die? (1) So ich tipp jetzt einfachmal überall rum. (2) Diese Taste ist aber nirgends. Bin ich dumm oder die? (3) Also; ich seh diese Taste nirgends. Äh, ich mach mal kurz Pause.“

Trotz Ansätzen einer Kritik an der Spielmechanik dokumentiert sich in den begleitenden Kommentaren eine in hohem Maße defizitäre Selbsterfahrung; insbesondere durch die (Darstellung der) Wahrnehmung des Interfaces, aber letztlich auch der Hardware: Es werden an anderer Stelle im gleichen Video Schmerzen beim Spielen geäußert („Oh Gott. Und ich muss mich mal dringend, mein Arm tut weh. Aua“, Min. 14:45). Diese Präsentationen einer (sich wiederholenden) Erfahrung einer Unzulänglichkeit könnten Anlass geben für diskriminierende Kommentare von anderen Nutzenden (die allerdings bislang ebenso ausbleiben wie auch andere, zumindest sehr seltene ermutigende Kommentare). Vor diesem Hintergrund ist von einer gesteigerten Vulnerabilität und in diesem Sinne risikobehafteten Praxis der YouTube-Nutzung zu sprechen. Als Grund für diese ließen sich mangelnde Kompetenzen des Umgangs mit den Interfaces und Barrieren des Spiels angeben, was freilich noch genauer zu bestimmen wäre, vor allem durch weitere Feinanalysen des Tonmaterials in Triangulation mit dem Bildmaterial sowie durch Interviewanalysen. Letztere sind in dem genannten DFG-Projekt, das die Vorarbeiten weiterführen wird, als eine Variante des „Trace-Interviews“ (vgl. Geimer 2023) geplant, in welchem mit Nutzerinnen und Nutzern über ihre Onlinespuren und Eigenproduktionen (Videos, Texte/Kommentare, Bilder etc.) gesprochen wird. Demgegenüber ist allerdings festzuhalten, dass in *anderen*

YouTube-Videos von Florida, die auch, aber eher lose an dem Let's-Play-Genre ausgerichtet sind, Orientierungsschwierigkeiten in sehr ähnlichen Spielsituationen *nicht* zur Problematisierung von gleichfalls stattgefundenen Irritationen führen. Solche Spielsituationen möchte ich im Weiteren vorstellen.

4 Neutralisierung von Behinderung im Spielen

Gegenüber der defizitären Selbsterfahrung im Let's-Play-Format finden sich deutliche Hinweise, dass andere Videos von Florida zu teils gleichen, teils sehr ähnlichen Spielen ganz andere Erfahrungen ermöglichen. Diese sind zwar auch – wie Einleitung und Beendigung sowie wenige Sequenzen innerhalb des ausgewählten Videos (siehe unten) verdeutlichen – an eine YouTube-Öffentlichkeit gerichtet und rufen teils den Genre-Rahmen des Let's Play auf. Der Unterschied dieser Videos zu den (klassischeren) Let's Plays liegt jedoch insbesondere in ihrem erstens stärker spielerisch-experimentellen und zweitens kollektiven Charakter. Es handelt sich um – nicht geschnittene – Dokumentationen des gemeinsamen Spielens (Florida mit ihrer Freundin Yvonne). Die folgende Passage umfasst Kommentare beim Spielen von Tiercharakteren (Tiger, deren Alltagsleben organisiert wird und die spezifische Herausforderungen in der Spielumgebung meistern sollen).

Passage 2 (ab Min. 0:46): Beginn des Spielens

F: „Und ähm (1), ja, äh, wir sch- werden heute en-ein paar Challenges spielen hier einfach, oder?
Y: L @@@@ L @@@@ L @ Ja
F: Jetzt mensch, jetzt () beiseite. Und ich fang selber an zu lachen, toll. ähm, ja, äh wollen wir weiter verstecken spielen, ode::r?
Y: L Ja
F: L hast du ne andere?
Y: L Ne verstecken.
F: Ich fang an weil ich hatte in der letzten Runde verstecken schon ne richtig gute Idee, ähm ich versteck mich in der Wüste, ok?
Y: L oke:. dann tele-portieren wir uns mal dahin.
F: L Ja, od-
Y: L Oder wollen wir dahin rennen?
F: Ja, wir rennen hin weil, äh
Y: L ja, is schöner
F: L Ja
Y: L ok, aber ich kenn nicht den Weg
F: L Ja, dann musst du mal mitkommen
Y: Bin ich doch. Ich bin bin vor dir
F: L Ich glaub das is, hä? @@@@ Total dumm. Hier im Wasser siehst du meinen Namen, ok
Y: L Jaa.

Florida fragt zunächst nach dem Spielgegenstand, was also im Spiel gespielt werden soll, und schlägt „Challenges“ vor, worauf ihre Freundin Yvonne mit Lachen reagiert – der von Florida veranschlagte Rahmen einer gemäß dem Let’s Play genretypischen Präsentation von Spielherausforderungen wird damit von Yvonne unterlaufen, was Florida zunächst mit dem Hinweis versieht, dass dieses Lachen hier nicht angemessen ist; aber dennoch nimmt sie die damit verbundene Aufforderung, anders (weiter) zu spielen, an: Statt Challenges schlägt sie nun „Verstecken“ vor. Yvonne stimmt dem zu und es ist deutlich, dass sie bereits zuvor (also vor der Passage) entsprechend Verstecken gespielt haben, d. h.: Mit Beginn der Aufnahme versucht Florida zunächst einen neuen Spielrahmen herzustellen, der jedoch nicht angenommen wird. Es besteht aber schnell Einigkeit, dass ein Verstecken in der Spielwelt der „Wüste“ (Floridas Vorschlag) passend ist. Anstatt in die Wüste zu „teleportieren“, wollen die beiden den schöneren Weg nehmen und „rennen“, kennen diesen aber nicht. Außerdem ist für Florida beim Rennen unklar, wer sich wo befindet. Die doppelte Orientierungslosigkeit (wie kommen

wir zum Ziel und wer befindet sich eigentlich gerade wo?) hat allerdings keinerlei Auswirkungen auf die Spielfreude, es setzen keine Formen der Überwindung oder den Spielfluss sonderlich unterbrechenden Problematisierung der Orientierungslosigkeit ein; vielmehr handelt es sich um Irritationen, die zur Belustigung führen. Im Anschluss teleportieren sich die beiden schließlich lachend in die „Wüste“.

Dort sind sie ins Spielen vertieft, während eine anwesende dritte Person wenige Minuten nach Beginn der Aufnahme (Min.: 3:21) nachfragt: „Und was hat des was ihr jetzt macht mit nem Video zu tun?“ Offensichtlich sieht die (sonst sich nicht weiter äuernde und gegebene falls nicht mehr anwesende) Person nicht ein, warum das gemeinsame Spielen als Video aufgenommen und auf YouTube veröffentlicht werden muss – und tatsächlich wird eine Öffentlichkeit auch kaum adressiert. Ausnahmen stellen der Beginn des Videos in der Begrüßung und die sehr kurze Verabschiedung am Ende dar (auch kurz, da der Akku eines Rechners nur noch 4 % hat). Zudem gibt es eine Sequenz, in der Floridas Freundin ‚sich‘ (also ihren gespielten Tigercharakter) in einem Pause-Menü ‚umzieht‘

(ihm also ein anderes Tigerdesign gibt) und deswegen nicht verfügbar ist. Florida verdeutlicht dann alleine am Mikrofon explizit, dass sie sich jetzt in anderer Gesellschaft wähnt, wenn die (Spiel-)Gemeinschaft mit Yvonne aufgelöst ist, und schlägt Verbesserungen des Spiels vor: „also jetzt mal unter Youtubern [...] also die wären auch theoretisch rein machbar, also die wären kein Fliegen in den Weltraum“.

Mit der Adressierung „unter YouTubern“ schließt Florida ihre Freundin aus, da sie erst diesen Personenkreis anspricht, wenn Yvonne weg ist, allerdings verdeutlicht das intensiv-gemeinsame Versunken-Sein ins Spielen, dass die fehlenden Features keineswegs als problematisch empfunden werden, sondern es wird nun ein anderer kommunikativer Rahmen (gemäß dem klassischen Let's-Play-Genre) eröffnet, wenn sie sich *alleine* im Spiel vor der YouTube-Öffentlichkeit wähnt (wie in der deutlichen Mehrzahl der Videos auf ihrem Kanal). Mit der Anwesenheit der Freundin in der gemeinsamen Spielumgebung, die Florida auch einfordert („Bist du bald fertig?“) ist die Kommunikation über die Optimierung der Spielmechanik nicht nur erledigt, sondern in der fordernden Nachfrage zeigt sich auch eine gewisse Ungeduld, die gerade *nicht* darauf verweist, dass Florida lieber weiter im klassischen Modus des Let's Play agieren würde, der metakommunikativ das Spielgeschehen adressiert; vielmehr fordert sie eine baldige Herstellung des gemeinschaftlichen Spielerlebens, in dem von einer Evaluation des Tiger-Games ausnahmslos abgesehen wird.

Die Thematik des Umziehens (die hier zu Abwesenheit von der Freundin führte) taucht im gemeinsamen Spiel häufiger auf und impliziert eine widersprüchliche Handlungsweise im Spiel, weil das Umziehen mit dem Einpassen in die

Umgebung des Spiels im Sinne eines Tarnens verbunden wird, damit man beim Versteckspielen möglichst nicht gefunden werden kann. Allerdings haben beide die Funktion der Anzeige des Namens über dem Tiercharakter aktiviert (siehe auch Ende der Passage 2 oben), sodass einer Tarnung keine Funktion zukommt, da der Name (auch für Florida) deutlich über den Tiercharakteren steht und die Figuren sichtbar macht, als es selbst *keine Tarnung* könnte. Darin dokumentiert sich eine gemeinsame ‚Als-Ob-Orientierung‘, die das Spielgeschehen ernst (das Umziehen, das Suchen, Finden) macht, obschon die Gegebenheit der Sichtbarkeit ebendiesen Ernst unterläuft. Das bedeutet, das erfolgreiche Absolvieren der Übung des Versteckens spielt eine untergeordnete Rolle. Dies dokumentiert sich auch darin, dass das Versteckspielen Teil einer kollektiven Aneignung der Spielmechanik ist, da letztere nicht dafür ausgelegt ist; die beiden haben immer wieder Schwierigkeiten, überhaupt geeignete Plätze zu finden, weil dafür keine spezifischen Orte vorgesehen sind. Diese ‚Als-Ob-Orientierung‘, die den Ernst des Spiels auflöst zugunsten einer gemeinschaftlichen Spielerfahrung des Herumalberns und des eher ziellosen Durchquerens der Spielwelt (wobei dann Besonderheiten gefunden werden, auf die man sich gegenseitig aufmerksam macht, wie einen toten Hasen oder einen blauen Krug, mit denen man allerdings nicht interagieren kann) wird besonders deutlich vor dem Hintergrund der Seheinschränkung von Florida. Ohne die Einblendung des Namens könnte sie ihre Freundin gar nicht finden, aber mit Einblendung kann sich Yvonne nicht verstecken bzw. Florida sie allzu leicht finden – allerdings bleibt das ohne Konsequenzen für das gemeinsame Spielvergnügen, wie kurz vor Beendigung des Videos in folgender Passage deutlich wird:

Passage 2 (ab Min. 30:28): Schluss

F: Da, ich seh deinen Namen hinter dem Stei:n (1) Äh, Ich komm dort nicht @hin.@@@
Y: L Schei:ße.
F: L Hallo?
Y: Ich hab doch Namen aktiviert
F: L Deaktiviert. Ja aber ma, ja aber, der and-die anderen sehen die trotzde:m
Y: L Schei::ße
F: J, aber gugg mal, aber wenn ich das, du kennst mich doch mit meinen Augen, ich seh sonst, ich find, ich hätte dich sonst ga:r nicht gefunden
Y: OK, ja stimmt, auf...
F: OK, jetzt müssen wir aber aufhören
Y: L wartewarte, wir müssen nebeneinander sein
F: OK, dann komm her.

Die Aufregung von Yvonne, dass der Name angezeigt ist, ist als ‚gespielt‘ zu verstehen, da dieser seit Beginn des Spiels (siehe Ende von Passage 1) und über 30 Minuten bei *beiden* zu sehen war (das wird auch deutlich durch ihren Versprecher „Namen aktiviert“, den Florida korrigiert: „deaktiviert“). Die Nähe der Sozialbeziehung zwischen beiden lässt auch ausschließen, dass ihre Freundin nicht über den visuellen Wahrnehmungsspielraum von Florida Bescheid weiß. Vielmehr ist die Beeinträchtigung irrelevant im gemeinsamen Spiel, um dann kurz beim ‚Gefundenwerden‘ markiert und dann wiederum als nicht bedeutsam deklariert zu werden. Man könnte hier von der Neutralisierung der Kategorie ‚Behinderung‘ sprechen, einem Undoing Disability in Anschluss an Hirschauers Konzept des „Undoing Gender“ (Hirschauer 2001; 1994, 677). Damit ist gemeint, dass durch das Übersehen kategorialer Differenzen (in Bezug auf Geschlecht oder eben Behinderung) diese interaktiv-situativ nicht mehr bestehen, weil sie für die die Koordination gemeinsamer Aktivitäten keine Rolle spielen (sodass auch keine stereotypen Verhaltenserwartungen die Handlungsabstimmung anleiten).

Hirschauer selbst beschäftigt sich mit Behinderung nicht weitergehend, hält jedoch fest (ebd.): „Frauen und Männer werden so sexuiert, wie Behinderte behindert werden“ und meint

dabei insbesondere die interaktive Relevantsetzung oder Dramatisierung sozialer Kategorien, die jedoch auch ruhen und nicht aktiviert werden können bzw. von denen abgesehen werden kann. Eine solche Form der Neutralisierung betreiben die beiden Spielenden. Die Spielmechanik wird dabei eigensinnig uminterpretiert, neu kontextualisiert und auf ‚unsinnige‘ bzw. eigensinnige wie kreative Weise (Tarnen und Verstecken mit angezeigten Namen, was ein Verstecken unmöglich macht) genutzt. Die Rezeption dieser Praktiken durch andere auf YouTube wird dabei nicht vorweggenommen; es findet in diesem Sinne keine Inszenierung von Kontrollfähigkeiten und Spielkompetenz vor einem Publikum statt, an der man auch scheitern kann (wie Florida in ihrem letzten eigenen Let’s Play, s. o.), eher werden eine Freundschaftlichkeit und ein gemeinsamer Erfahrungsraum öffentlich im Spiel realisiert. Erst ganz am Ende kommt kurz (auch angesichts des geschrumpften Akkus) nochmals ein imaginiertes Publikum ins Spiel: Beide stellen sich nebeneinander und lassen ihre Tiger hüpfen und vor allem Florida – Yvonne streut lediglich zwei „Tschüss“ ein – verabschiedet die Zuschauenden mit den Worten: „Tschüssikowski, sehr schönes Video, hoffentlich hats euch auch gefallen, ey, wir hüpfen immer abwechselnd. Tschüss!“

5 Fazit

Abschließend lässt sich folgern, dass die beiden das *Let's Play* wörtlich nehmen und nicht ein Spiel vorstellen und ihr Spielen desselben inszenieren, sondern dies einfach tun: *spielen*. Dabei verfolgen sie nicht nur nicht die Genrekonventionen der Inszenierung eines klassischen Let's Play, sondern hebeln auch die Spiellogik aus. Sie erfinden in ihrer gemeinsamen Aneignung des Spiels vielmehr neue und eigene Regeln (des Versteckspiels), gewissermaßen handelt es sich um ein Spiel in einem Spiel (protokolliert auf YouTube). Dabei entstehende Irritationen sind Teil des Vergnügens, Chaos ist erlaubt und Ordnung wird in einer ‚Als-ob-Orientierung‘ ausgehandelt. Mit der Vertreterin der *Disability Media Studies* Ellcessor (2016, 22) gesprochen, die sich an der nachfolgend zitierten Stelle auf ein Konzept subversiven Medienhandelns der *Cultural Studies* bezieht (Geimer 2022, 142), handelt es sich um „oppositional uses and user positions“, welche die die beiden vor- bzw. einnehmen und die die „hegemony of the preferred arrangements“ (ebd., 77) konterkarieren (während umgekehrt Florida an der Hege-monialität des Nutzungsprofils und entsprechenden Genrenormen in ihren eigenen Let's Plays scheitert).

Vor diesem Hintergrund ist die besondere Leistung der beiden Spielenden, (sozio)mediale Praktiken an ihrer Beziehung auszurichten und für eigene soziale Zwecke fruchtbar verwenden zu können. Möchte man dies als eine ‚Kompetenz‘ verstehen, dann ist diese nicht an den Regeln eines Interface, einer Spielmechanik oder eines YouTube-Genres orientiert, sondern an der Überschreitung ebendieser Regeln. Meines Erachtens sollte der Ansatz einer *inklusiven Medienpädagogik* (als eine *kritische Medienpädagogik*, vgl. Winter 2004) solche Formen der eigensinnig-kreativen Aneignung

einerseits berücksichtigen und andererseits fördern.

Damit ist freilich nicht gesagt, dass die Ausbildung von Kompetenzen im Sinne der Ausbildung von (spiel)interface- und plattform-abhängigen Fähigkeitsprofilen und der Umgang mit Barrieren etwa kein Thema sein sollten, aber der Blick sollte sich nicht auf die Erfüllung von Leistungsmerkmalen, welche digitale Umgebungen vorgeben, beschränken. Freilich könnte dennoch über eine Erweiterung der O&M-Trainings oder LPF-Inhalte nachgedacht werden; im Sinne einer Öffnung derselben gegenüber sozio-medialer Orientierung und digitaler Mobilität und entsprechenden Fähigkeiten. Aber mir scheint ein gesondertes Medienbildungstraining oder Medienkompetenzprogramm für Kinder und Jugendliche mit (Seh-)Behinderungen eher komplementär sinnvoll, also begleitend und ergänzend gegenüber inklusiven Projekten, etwa im Sinne der aktiv-praktischen Medienarbeit (Demmler & Rösch 2014). Diese versucht, durch (angeleitete) Medienproduktion in Teamarbeit technische, kreative und soziale Fähigkeiten sowie Analyse-, Präsentations- und Produktionskompetenzen zu entwickeln (ebd.). Und vor allem können entsprechende Projekte dazu dienen, Nutzerinnen und Nutzer sowie gegebenenfalls Spielende in Kontakt zu bringen mit ihren eigenen Medienerfahrungen, um Reflexionsräume zu schaffen für eine Sensibilität für Ein- und Ausschlüsse, die nicht *nur* durch technologische Barrieren *und* mehr oder weniger gegebene individuelle Kompetenzen entstehen, sondern auch wesentlich durch normative Adressierungen in soziomedialen Plattformkulturen sowie Video- und Spielgenres, die Selbst- und Fremdwahrnehmungen prägen.

Die sich abzeichnende Neutralisierung der Kategorie der „(Seh-)Behinderung“ im Spiel der beiden Jugendlichen lässt zudem die Frage aufwerfen, ob Aspekte einer „Ambivalenztole-

ranz“ (Hirschauer 2001, 232) sowie „Agnosietoleranz“ (ebd.) gegenüber sozialen Kategorien, also die Fähigkeit, sich einem Identifikationszwang zu entziehen oder gar Unterscheidungsweisen von sozialen Kategorien situativ zu verlernen/vergessen, nicht ein Aspekt pädagogischer Maßnahmen sein könnte; im Sinne einer entdramatisierenden Anerkennung der Vielfalt sozialer Differenz, die dazu führt, dass letztere auch unmarkiert bleiben können, nicht adressiert und interaktiv aufgerufen werden müssen. Entsprechend könnte auch Floridas Satzteil „du kennst mich doch *mit meinen Augen*“ (Passage 2, s. o.) gelesen und wörtlich genommen werden, im Sinne von ‚*Du siehst mich, wie ich mich selbst sehe*‘ (und nicht als Person einer spezifischen sozialen Kategorie). Der ‚Nachteilsausgleich‘ und dessen Notwendigkeit werden von Yvonne jedenfalls nicht weiter infrage gestellt oder problematisiert, sondern sie stimmt Florida zu und verleiht der legitimierenden Aussage eine Selbstverständlichkeit, welche die Behinderung Floridas in der gemeinsamen Spielsituation zugleich anerkennt und nicht für relevant erklärt.

Die Limitationen des Beitrags liegen einerseits bei einer weiteren Detaillierung wie Verzahnung sonder-/inklusions- und medienpädagogischer Maßnahmen und einer ausstehenden Konkretisierung von Handlungsvorgaben. Andererseits ist die Argumentation – zudem anhand eines Falls – ausschließlich auf *sehbehinderte* Kinder und Jugendliche bezogen; allerdings muss sie dies angesichts der bislang kaum verbreiteten und wenig elaborierten Computer-Audiogames für *blinde* Nutzende wohl auch bleiben (vgl. zur Nutzung von Audio-*games* auch: Nunes 2024). Freilich gelten solche Einschränkungen nicht für andere Aktivitäten im (sozio)digitalen Raum (Geimer 2023). Eine umfassende Auseinandersetzung mit Online- und Gaming-Praktiken blinder und sehbehin-

derter Personen und deren wissenschaftliche Reflexion stehen also noch weitgehend aus, aber versprechen fruchtbare Einsichten in Prozesse der ‚Behinderung‘ wie ‚Enthinderung‘ in digitalen Umwelten und soziomediale geprägten Formen der Kommunikation.

Transkriptionshinweise (nach Bohnsack 2021, 255)

(.)	Pause bis zu einer Sekunde
(3)	Anzahl der Sekunden, die eine Pause dauert, bzw. kurze Pause
<u>nein</u>	betont
.	stark sinkende Intonation
;	schwach sinkende Intonation
?	stark steigende Intonation
,	schwach steigende Intonation
viellei-	Abbruch eines Wortes
nei::n	Dehnung, die Häufigkeit von : entspricht der Länge der Dehnung
(doch)	Unsicherheit bei der Transkription
@nein@	lachend gesprochen
@(.)@	kurzes Auflachen
@(3)@	3 Sekunden Lachen
L	Überlappung der Redebeiträge

Literatur

- Bohnsack, Ralf (2021). Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden. Opladen, Barbara Budrich.
- Bosse, Ingo/Haage, Anne/Kamin, Anna-Maria/Schluchter, Jan (2019). Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten: Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e. V. (GMK). In: Marion Brüggemann/Sabine Eder/Angela Tillmann (Hg.). Medienbildung für alle: Digitalisierung, Teilhabe, Vielfalt. München, kopaed, 207–219.
- Demmler, Kathrin/Rösch, Eike (2014). Aktive Medienarbeit in einem mediatisierten Umfeld. In: Rudolf Kammerl/Alexander Unger/Petra Grell/Theo Hug (Hg.). Jahrbuch Medienpädagogik 11. Wiesbaden, VS, 191–207.

- Ellcessor, Elisabeth (2016). *Restricted Access. Media, Disability, and the Politics of Participation*. New York, University Press.
- Geimer, Alexander (2023). Behinderung und Paradoxien der Partizipation in Sozialen Medien. Subjektnormen des Ableism und Chancen inklusiver Medienbildung im Kontext von Seheinschränkungen. In: Anna-Maria Kamin/Jens Holze/Melanie Wilde/Klaus Rummeler/Valentin Dander/Nina Grünberger/Mandy Schiefner-Rohs (Hg.). *Jahrbuch Medienpädagogik 20/Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*. Online verfügbar unter <https://www.medienpaed.com/issue/view/111/61> (abgerufen am 15.04.2024).
- Geimer, Alexander (2022). Medienpädagogik und Cultural Studies. In: Uwe Sander/Friederike von Gross,/Kai-Uwe Hugger (Hg.). *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden, VS, 139–146.
- Geimer, Alexander (2021). YouTube-Videos und ihre Genres In: Alexander Geimer/Carsten Heinze/Rainer Winter (Hg.). *Handbuch der Filmsoziologie*. Wiesbaden, VS, 1417–1430.
- Geimer, Alexander (2012). Das Verhältnis von Medienaneignung und Medienkompetenz am Beispiel ‚Film‘. Eine medien- und kunstpädagogische Reflexion von Praktiken der Rezeption. *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation* 32 (1), 4–17.
- Hirschauer, Stefan (2001). Das Vergessen des Geschlechts: Zur Praxeologie einer Kategorie sozialer Ordnung. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Sonderheft 41, 208–235.
- Hirschauer, Stefan (1994). Die soziale Fortpflanzung der Zwei-Geschlechtlichkeit. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 46 (4), 668–692.
- Marotzki, Werner (2004). Von der Medienkompetenz zur Medienbildung. In: Rainer Brödel/Julia Kreimeyer (Hg.). *Lebensbegleitendes Lernen als Kompetenzentwicklung. Analysen, Konzeptionen, Handlungsfelder*. Bielefeld, Bertelsmann, 63–73.
- Nunes, Catarina Fernandes (2024). Digitale Spiele als Freizeitbeschäftigung blinder und sehbehinderter Kinder und Jugendlicher. *blind-sehbehindert* 144 (1), 19–29. <https://doi.org/10.3278/BSB2401W004>
- Waldschmidt, Anne (2018). Disability – Culture – Society: Strengths and weaknesses of a cultural model of disability. *ALTER, European Journal of Disability Research* 12(2), 67–80.
- Wansing, Gudrun (2014). Konstruktion – Anerkennung – Problematisierung: Ambivalenzen der Kategorie Behinderung im Kontext von Inklusion und Diversität. *Soziale Probleme* 25 (2), 209–230.
- Winter, Rainer (2004). Cultural Studies und kritische Pädagogik. *Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*. Online verfügbar unter <http://www.medienpaed.com/article/view/50/50> (abgerufen am 26.05.2022).
- Zorn, Isabel/Schluchter, Jan-René/Bosse, Ingo (2019). Theoretische Grundlagen inklusiver Medienbildung. In: Ingo Bosse/Jan-René Schluchter/Isabel Zorn (Hg.). *Handbuch Inklusion und Medienbildung*. München, Juventa, 16–33.

Dr. Alexander Geimer
 HU Berlin
alexander.geimer@hu-berlin.de
 [0009-0002-8948-1201](https://orcid.org/0009-0002-8948-1201)

