****

 **Teilnehmendeninformation zur Studie „Neurodivergents Erleben von Gaming in der Öffentlichkeit (im ZKM, Karlsruhe)“**

Sehr geehrte Studienteilnehmende,

anhand dieser Studie soll untersucht werden**, welche Barrieren Sie im Kontext von Gaming in der Öffentlichkeit (bspw. in Ausstellungen) erfahren** und wie solche öffentlichen Räume gestaltet sein müssten, um weitergehend zum Abbau bestehender Barrieren beitragen können.

**Ziel der Studie** ist es, Bedürfnisse und Anforderungen neurodivergenter Personen hinsichtlich Barrierefreiheit und Gestaltung öffentlicher Räume für Gaming zu erheben.

**Die Ergebnisse** werden genutzt, um Empfehlungen für die Gestaltung von öffentlichen Gaming-Umgebungen mit dem Ziel zu entwickeln, betroffene Personen in diesem Kontext zu unterstützen.

Für die Teilnahme an der Studie ist es vorausgesetzt, dass Sie **innerhalb der letzten drei Monate die zkm\_gameplay Ausstellung des ZKM in Karlsruhe mindestens einmal besucht** haben oder diese zum Anlass der Studie vor Durchführung des Interviews besuchen.

Falls Sie die zkm\_gameplay Ausstellung des ZKM in Karlsruhe zum Zweck der Studie noch einmal besuchen wollen, wird Ihnen ein **kostenfreier Eintritt zur Ausstellung** ermöglicht. Nach Belieben kann das Interview in direktem Anschluss an Ihren Besuch oder zu einem separaten Termin stattfinden.

Die Teilnahme an der Studie wird mit der Zahlung einer **Aufwandsentschädigung** von 20 € vergütet.

Die folgenden Informationen sollen Ihnen die Entscheidung erleichtern, ob Sie an dieser Studie teilnehmen möchten. Bitte lesen Sie das Dokument sorgfältig durch, bevor Sie eine Entscheidung treffen. Die Versuchsleitung wird dieses Dokument mit Ihnen besprechen. Es ist wichtig, dass Sie nachfragen, wenn Ihnen etwas unklar ist.

**Studienleitung**

Forschungsgruppe Mensch-Maschine-Interaktion und Barrierefreiheit
Institut für Anthropomatik und Robotik (IAR)
Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
Vincenz-Prießnitz-Straße 3
76131 Karlsruhe

Runa Steinmüller

Email: runa.steinmueller@student.kit.edu
Telefon: +49 151 655 26008

**Studieninhalte**

Die Studie umfasst die Teilnahme an einem semi-strukturierten Interview, welches Ihr Erleben von digitalen Spielen in der zkm\_gameplay Ausstellung des ZKM in Karlsruhe thematisiert. Hierbei werden demografische Daten und Besuchsdaten erhoben, sowie der weitere Kontext von Gaming in der Ausstellung thematisiert: Die Gaming-Umgebung innerhalb der Ausstellung, sowie die Interaktion mit sowohl den Spielen in der Ausstellung, als auch mit anderen Personen während des Besuchs. Ein besonderes Augenmerk wird bei diesen Punkten auf das Wohlbefinden und mögliche Barrieren betreffende Aspekte gelegt.

**Methoden**

Die Studie wird als semistrukturiertes Interview durchgeführt. Das Gespräch wird mittels eines Laptops bzw. eines Diktiergeräts digital aufgezeichnet. Je nach Teilnahmemodus (online / in Präsenz) dient zusätzlich BigBlueButton (am KIT gehostet) als Gesprächsplattform.

**Aufgaben und Ablaufplan**

Der Ablauf der Studie ist wie folgt: Zunächst werden demografische Informationen erfragt, und Ihnen wird Gelegenheit gegeben, über Ihren individuellen Hintergrund zu sprechen. Dann werden verschiedene Themenbereiche zu Ihrem Besuch/ Ihren Besuchen der zkm\_gameplay Ausstellung im ZKM besprochen (siehe Studieninhalte). Anschließend besteht Gelegenheit zum Stellen abschließender Fragen von beiden Seiten.

Insgesamt nimmt das Interview ca. 60 Minuten in Anspruch.

**Risikoeinschätzung**

Durch das Interview entsteht den Teilnehmenden kein Risiko. Wir möchten jedoch darauf hinweisen, dass sich das Gespräch explizit über Barrieren und Diskriminierungserfahrungen drehen wird, und somit gegebenenfalls eine Reflektion negativer Erlebnisse stattfinden kann.

**Weitere Informationen**

Wenn Sie noch weitere Fragen über den Studienablauf haben oder Ihnen noch etwas unklar ist, wenden Sie sich bitte an die Versuchsleitung. Sollten Sie nach dem Studientermin noch Fragen haben, können Sie sich jederzeit an die Studienleitung wenden.