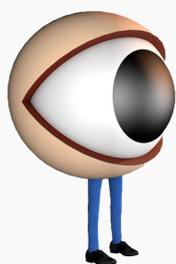


The **VIP** Simulator

•••• •••• ••••••••••••••••

by  bonogames



Die Virtual Reality Simulation, die es ermöglicht, durch die Augen eines VIP (Visually Impaired Person - Person mit Sehbehinderung) zu sehen.

OKTOBER 2023

WAS IST VIP SIMULATOR?

Toleranz, Empathie und Verständnis für die Herausforderungen und Bedürfnisse des Gegenübers kann man nicht einfach einfordern oder als selbstverständlich voraussetzen. Ausschließlich Erlebnisse und Begegnungen können auch zu Denkanstößen und letztendlich Verhaltensänderungen führen. Dies ist uns in beruflichen wie privaten Begegnungen immer wieder deutlich geworden.

VR Anwendungen bieten eine hervorragende Möglichkeit für beeindruckende Erlebnisse. In mehreren Umgebungen (Wohnung, Arbeit, Freizeit) können im VIP Simulator unterschiedliche Sehbehinderungen in verschiedenen starken Ausprägungen - auch mit kombinierten Symptomen - „ausprobiert“ werden. Hilfsmittel wie Lupe, Langstock, Smartphone und Monokular ermöglichen eine realitätsnahe Alltagssimulation. Unter anderem wird so gezeigt, dass Behinderung nicht mit Hilflosigkeit und Einschränkung verknüpft sein muss. Vielmehr ermöglichen Hilfsmittel neben einem inklusiven Umfeld sehbehinderten Menschen eine Teilhabe am kulturellen, beruflichen und gesellschaftlichen Leben, die letztendlich für reale Begegnungen so wichtig ist.

Wir wollen mit dem Projekt also zweierlei ermöglichen:

- die Perspektive eines VIP einzunehmen
- eine neue Perspektive für Menschen, die mit VIPs in Kontakt sind

Die Anwendung ist als Simulation konzipiert, verwendet aber bewusst spielerische Elemente: Das Maskottchen des Spiels ist Oggi, ein „Hilfsmittel“, welches mit einer Fernsteuerung bewegt wird und aus dessen Sicht die/der Anwender_in die Umwelt sieht. Zudem können herausfordernde Aufgaben erfüllt werden, an den täglichen Herausforderungen von VIPs orientiert. Die Umwelt lädt zum Interagieren und Ausprobieren ein, Gegenstände können bewegt, manipuliert und zerstört werden.

Ein weiteres Feature der Anwendung ist der Operater-Modus. Eine zweite Person kann am Bildschirm nicht nur mitverfolgen, was die Spieler sehen, sondern aktiv ins Geschehen eingreifen. Der Modus ermöglicht die externe Aktivierung und Deaktivierung von Sehbehinderungen, Teleportation der Spieler_innen, die Bereitstellung von Hilfsmitteln sowie die Aktivierung von Controllerhilfen für VR-Neulinge.

Auch ausführliche Infos zu Sehbehinderungen und Hilfsmitteln werden angezeigt. Die Funktion ist insbesondere für Fachkräfteschulungen/Multiplikatorenschulungen und Bildungssettings entwickelt worden. Ein weiterer konkreter Anwendungsfall ist die Nutzung des Simulators von einem Menschen mit Sehbehinderung, der Angehörigen die eigene Sicht während des Erlebnisses erläutern und das Erlebnis aktiv begleiten kann.

ZIELGRUPPE

Wir wollen erstens eine möglichst breite Spielermasse erreichen, die durch die spielerischen Elemente die App selbstständig ausprobieren und nebenbei eine weitreichende (Selbst)Erfahrung machen können (verfügbar ab 2024 auf Steam).

Zweitens wollen wir auf Tagungen und Konferenzen Menschen verschiedener Professionen (z.B. Medizin, Erziehung, Bildung) einen kurzen Einblick in die Welt von VIPs geben.

Drittens bieten wir an, während ein- oder mehrtägiger Workshops Fachkräfte und Personalverantwortliche gezielt zu sensibilisieren. Dadurch kann ein besseres Verständnis für Klienten/Patientinnen/Besucherinnen erreicht und ein neues Potential für die Gewinnung von Fachkräften ermöglicht werden.

ENTWICKLUNG

Wo stehen wir und wo gehts hin?

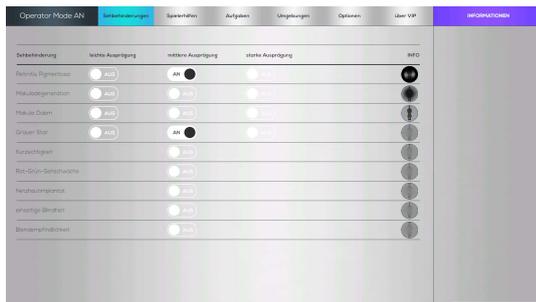


Foto: Ingamescreenshot mit aktiviertem Operator-Menu für Fachkräfte



Foto: Kirsten Schall



Foto: Ingamescreenshot mit Retinopathia Pigmentosa im mittlerem Stadium und grauem Star

Michel ist durch eine erblich bedingte Netzhauterkrankung (Retinopathia Pigmentosa) von zunehmendem Sehverlust betroffen. Er war nach Operationen am Auge, die anders als erhofft verliefen, auf der Suche nach einer Antwort auf die Frage: „Wie siehst du eigentlich?“.

Diese Frage wird VIPs häufig gestellt - die Antwort ist nicht leicht zu geben. Nachdem Michel kurz zuvor erstmals die Virtuelle Realität erleben durfte, war die Idee geboren, anderen Menschen mit dieser Technologie einen Einblick in die Welt der VIPs zu ermöglichen. Hannes machte sich alsbald ans Werk und so entstand der erste Prototyp des Visually Impaired Person Simulators. Seitdem befindet sich der Simulator in kontinuierlicher Entwicklung.

Die App wird seit 2019 überwiegend von Michel auf Tagungen, Messen und Kongressen vorgestellt. Neben dem Marketing sind dies wichtige Möglichkeiten um Feedback einzuholen.

Gerne kommen wir auch zu Ihrer Veranstaltung - unser Angebot reicht von Vorträgen zum Themenkomplex Sehbehinderung im Alltag über Inklusion bis hin zu mehrtägigen Workshops. Möglich ist aber auch eine einfache Präsentation mit niedrigschwelligem Zugang für möglichst viele Besucher_innen.

Durch die Corona-Pandemie wurde es nach erfolgreichem Start etwas ruhiger um das Projekt. Die Zwischenzeit konnten wir nutzen, um die Anwendung weiterzuentwickeln. Der VIP Simulator ist ab sofort wieder auf Tour.

WER STECKT DAHINTER?

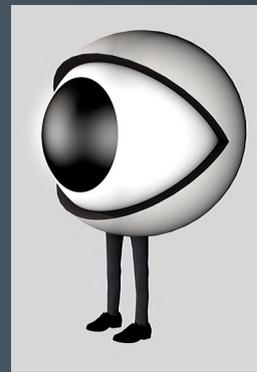
roever & roever GbR: bonogames



HANNES
ROEVER



MICHEL
ROEVER



OGGI

Hannes (41) schöpft seine Motivation und Kraft aus den kleinen und insbesondere großen Herausforderungen, die das Leben und die Arbeit bieten. Diese löst er möglichst effizient, durch schnelles Lernen, oft kreativ und mit einem “think outside the box - Ansatz”. Nach vielen Jahren in der inklusiven Jugendarbeit, hat er nun in nach einem Studium der Wirtschaftsinformatik in der Softwareentwicklung seine neue berufliche Heimat gefunden.

Michel (39) ist hauptberuflich Projektleitung im Nonprofit-Bereich und verantwortlich für die Themen Diversität und (soziale) Inklusion. Zudem arbeitet er freiberuflich als Bildungsreferent für verschiedene Organisationen und engagiert sich ehrenamtlich in der politischen Bildung. Michel ist selbst von einer progressiven Netzhauterkrankung und dem damit einhergehenden fortschreitenden Verlust des Sehens betroffen.

2019 gründeten die Brüder die Roever & Roever GbR: bonogames.

Oggi ist das Maskottchen von bonogames und unterstützt Hannes und Michel in allen geschäftlichen und emotionalen Belangen.

REFERENZENZEN

Berichte und Präsenzen

11/18

Summit Inclusive world of games, Cologne game lab

03/19

Kongress der Augenärztlichen Akademie Deutschland

03/19

Vorstellung im Neanderthalmuseum Mettmann

04/19

Medien-Wissen-Bildung: Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck

05/19

Betroffentag der Pro Retina Deutschland

05/19

Tag der Sehbehinderung, Essen

07/19

Tag der Neugierde, Forschungszentrum Jülich

08/19

Artikel in der Berliner Zeitung

08/19

Artikel im Berliner Kurier

09/19

DOG (Deutsche Ophthalmologische Gesellschaft) Kongress Berlin

10/19

World Sight Day Nürnberg (für Novartis)

10/19

Nach vorne Schauen/Woche des Sehens für Pro Retina Dtl.

11/19

Fachtagung des Bundesverbandes der RehaLehrer für Blinde und Sehbehinderte

11/19

Jahrestagung des Low Vision Netzwerks, Dresden



Foto: Sabine Gudath, Berliner Zeitung



Foto: Hannes Roever



Foto: Clash of Realities



Foto: Clash of Realities



KONTAKT

Sehbehinderungen

Retinitis Pigmentosa

frühes Sta

Hilfsmittel

Makula Ödem

mittleres Sta

Aufgaben

Makula Degeneration

spätes Stadiu

tar

DEAKTIVIEREN

nbeh.

mail@michel-roever.de

Wir freuen uns auf Ihre Anfrage oder Unterstützung!