

Schriften zur Medienpädagogik 58

## Lasst uns spielen!

### **Medienpädagogik und Spielkulturen**

Martin Geisler  
Dirk Poerschke  
Eik-Henning Tappe  
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

## Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

### Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

### Anschrift

GMK-Geschäftsstelle  
Oberstr. 24a  
33602 Bielefeld  
Fon: 0521/677 88  
Fax: 0521/677 29  
E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Homepage: [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor\*innen verantwortlich.  
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar  
Lektorat: Tanja Kalwar  
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© **kopaed 2022**

Arnulfstr. 205  
80634 München  
Fon: 089/688 900 98  
Fax: 089/689 19 12  
E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
Homepage: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-96848-668-0

---

**Saskia Moes/Karolina Albrich**  
**Gaming ohne Grenzen**  
**Grundlagen für den Einsatz digitaler Spiele**  
**in der inklusiven Jugendarbeit**

---

Rot, grün, gelb, blau – die farbigen Schnüre sollen miteinander verbunden werden. Dafür muss Noah so schnell wie möglich sein, denn er spielt online gegen seine Freund\*innen. Doch welche Schnur hat welche Farbe? Noah hat eine Farbfehlsichtigkeit und kommt an dieser Stelle nicht weiter – Game Over. Das Spiel bietet leider keine alternativen Formen oder Muster, um die farblichen Objekte voneinander zu unterscheiden. So verschieden Behinderungen sind, so verschieden sind auch die Anforderungen an die Barrierefreiheit digitaler Spiele. Es handelt sich um ein interaktives, audiovisuelles Medium, welches von Natur aus schon Barrieren mit sich bringt. Aber durch das entsprechende Gamedesign, verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und assistive Technologien lassen sich so manche Barrieren überwinden – andere jedoch leider nicht.

Das Projekt *Gaming ohne Grenzen* der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW testet mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit und ohne Behinderung zwischen 12 und 27 Jahren digitale Spiele auf Barrierefreiheit. In Spieletest-Gruppen werden gemeinsam verschiedene digitale Spiele unter die Lupe genommen: Auf welche Barrieren stoßen die Jugendlichen beim Spielen? Welche Möglichkeiten bietet das Spiel, um diese Barrieren zu umgehen oder können die Hürden innerhalb der Gruppe gemeinsam überwunden werden? Doch nicht alle Barrieren lassen sich überwinden und so kann es passieren, dass manche Spiele Menschen mit Behinderung ausschließen. Umso wichtiger ist es, mehr Sichtbarkeit für Gamer\*innen mit Behinderung zu schaffen und Barrierefreiheit von Anfang an mitzudenken. Die Relevanz erklärt sich dabei von selbst, denn 83 Prozent der Jugendlichen spielen täglich oder wöchentlich digitale Spiele (vgl. mpfs 2021: 57). Sie sind somit aus dem Alltag der meisten Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Medienforscher Prof. Dr. Fromme beschreibt gleichzeitig die Aufnahme des Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen in den Deutsche Kulturrat als „Anerkennung des Computerspiels als Kulturgut“ (Fromme 2015: 279). Daher sollte es selbstverständlich sein, dass dieses wichtige Kulturgut allen Jugendlichen, gleichsam mit und ohne Behinderung, zugänglich gemacht wird.

Genau hier setzt *Gaming ohne Grenzen* an. Das Projekt ermöglicht Jugendlichen in inklusiven Einrichtungen der außerschulischen Jugendarbeit, gemeinsam zu spielen und die Zugänglichkeit digitaler Spiele zu überprüfen und zu verbessern. Gleichzeitig werden Spieler\*innen mit und ohne Behin-



Abb. 1: Jugendliche mit und ohne Behinderung testen im Projekt „Gaming ohne Grenzen“ digitale Spiele auf Barrierefreiheit (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotograf: Max Zindel)

derung über ein gemeinsames Hobby zusammengebracht. Dies kann zum einen Vorurteile abbauen, zum anderen können Jugendliche für eine diverse Gesellschaft sensibilisiert werden, in der alle Menschen unterschiedliche Stärken und Schwächen mitbringen. In unseren Spieletest-Gruppen merken wir, dass digitale Spiele eine inklusive Gemeinschaft stärken, aber auch einige Hürden mit sich bringen können, die beachtet werden müssen. Dabei spielt die Auswahl des Spiels eine große Rolle: Einerseits gibt es die gesetzliche Altersfreigabe durch die USK, andererseits werden Jugendliche auch durch das Game-Design ausgeschlossen. Die Anforderungen an die Zugänglichkeit sind natürlich sehr individuell. *Gaming ohne Grenzen* unterteilt den Spieletest in vier Ebenen, um die Barrierefreiheit zu beurteilen und wiederkehrende Barrieren zu erkennen: Sehen, Hören, Verstehen und Steuern.

### ***Inklusive Gamespädagogik***

Inklusion bedeutet für uns, dass alle Jugendlichen selbstbestimmt an der Gesellschaft und im Rahmen der Jugendarbeit an unseren Angeboten teilhaben können. Digitale Spiele sind ein wertvolles Werkzeug der inklusiven Jugendarbeit. Sie können die individuellen Erfahrungs- und Handlungsräume erweitern sowie vorhandene Einschränkungen kompensieren. Digitale Erfahrungs- und Reflexionsräume sind für Kinder und Jugendliche – gleichsam ob mit oder ohne Behinderung – essentiell, um sich Kompetenzen in einer digital geprägten Gesellschaft anzueignen.



*Abb. 2: Im Projekt „Gaming ohne Grenzen“ werden Spieler\*innen mit und ohne Behinderung über ein gemeinsames Hobby zusammengebracht (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotografin: Anna Spindelndreier)*

Die Erfahrung unserer medienpädagogischen Arbeit im inklusiven Kontext hat uns gezeigt, dass gerade Kinder und Jugendliche mit Behinderung potenzielle Barrieren fürchten. Das kann der Weg in die Einrichtung sein, aber auch die Zugänglichkeit der genutzten Medien. Umso wichtiger ist es, die Zielgruppe direkt anzusprechen und vermeidbare Hindernisse aus dem Weg zu räumen, um eine gute Teilhabe zu ermöglichen. Eine Hürde bildet häufig auch die mangelnde Qualifikation der pädagogischen Fachkräfte, in Bezug auf digitale Spiele sowie fehlende Methoden der inklusiven Gamespädagogik.

Im pädagogischen Kontext bieten sich zahlreiche Möglichkeiten, digitale Spiele als Werkzeug zur Vermittlung von Fähigkeiten einzusetzen. Natürlich eignen sich für die Jugendarbeit vor allem Games, die gemeinsam von mehreren Kindern und Jugendlichen gespielt werden können. Durch kooperative und kompetitive Spiele lassen sich zum Beispiel soziale Kompetenzen stärken. Es wird trainiert, angemessen auf ein mögliches Verlieren zu reagieren und entsprechend mit Frustration umzugehen. Die Bedienung von Technik und Spiel im Allgemeinen fördert Medienkompetenz. Durch die allgegenwärtige Präsenz von Smartphones und deren Möglichkeiten haben viele Jugendliche gar keine Erfahrungen mehr mit Computern, die aber in vielen Bereichen der Arbeitswelt dringend benötigt werden. Da kann die Steuerung mit der Maus, im Gegensatz zum gewohnten Touchscreen, schon zu einer neuen Erfahrung werden. So bieten Computerspiele schließlich wieder Anreize, sich mit dem komplexeren Gerät auseinanderzusetzen. In vielen Spielen wird zudem Kreativität verlangt und Möglichkeiten geboten, schaffend tätig zu werden. Mit Spielen wie



Abb. 3: Gerade Kinder und Jugendliche mit Behinderung fürchten potenzielle Barrieren, deswegen ist es wichtig, die Zielgruppe direkt anzusprechen und vermeidbare Hindernisse aus dem Weg zu räumen (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotograf Marvin Ruppert)

Die *Sims 4* (Electronic Arts 2014) oder *Minecraft* (Mojang Studios & Microsoft Studios 2011) lassen sich sogar ganze Spielfilme erstellen, indem lediglich die Möglichkeiten des Spiels ausgeschöpft und Aufnahme- und Schnittprogramme hinzugezogen werden. Möglicherweise werden dann sogar schon spätere Berufswünsche geweckt. Viele Spiele behandeln auch Themen, die in der Schule vermittelt werden. So bemüht sich *Assassin's Creed* mit seinen *Discovery Touren* um die historisch korrekte Darstellung verschiedener Kulturen, wie zum Beispiel das Alte Ägypten (Ubisoft 2018), oder *Eco* (Strange Loop Games 2018) um die Darstellung komplexer Zusammenhänge in einem Ökosystem. Diese Darstellungen müssen natürlich gemeinschaftlich auf ihre Richtigkeit hin überprüft werden. Auch Sport- und Bewegungsspiele erfreuen sich großer Beliebtheit bei Jugendlichen. So lassen sich beispielsweise mittels *FIFA 22* (Electronic Arts 2021) Fußballstrategien simulieren, die dann real nachgespielt werden können, oder durch *Just Dance 22* (Ubisoft 2021) und *Ring Fit* (Nintendo 2019) spielerisch Freude an Bewegung und Fitness-Übungen vermitteln.

Gerade Simulationsspiele können für Menschen mit Behinderung eine sinnvolle Unterstützung sein. Mit dem *Bus Simulator 21* (Astragon 2021) ist es beispielsweise möglich, die Abläufe einer Busfahrt zu erlernen. Diese Abläufe im Vorhinein zu üben, kann vor allem für Jugendliche mit einer kognitiven Einschränkung eine deutliche Hilfestellung bei der Bewältigung von Alltagssituationen bieten.

Es gibt auch Ansätze, Gameplay-Elemente vom Digitalen ins Analoge zu überführen. Seien es *Super Mario-Jump'n'Run*-Level in der Turnhalle aufzu-



Abb. 4: Simulationsspiele können für Menschen mit Behinderung eine sinnvolle Unterstützung sein (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotografin: Anna Spindelndreier)

bauen oder analoge Shooter-Spiele mit eigenen Regelsystemen und Dartwaffen mit Schaumstoffmunition nachzuspielen – es bieten sich viele Möglichkeiten, Gameplay-Mechanismen kritisch zu hinterfragen und Jugendlichen Spaß an Bewegung zu vermitteln. Auch schwierige Themen rücken immer mehr in den Fokus der Spielemacher\*innen. Es gibt inzwischen zahlreiche Spiele, die sich mit Depressionen, Trauer und den Irrungen und Wirrungen des Lebens beschäftigen. Hier sind *Gris* (Devolver Digital 2018) und die *Life is Strange*-Reihe (Square Enix 2015, 2018 und 2021) Beispiele. Diese Spiele können präventiv zum Einsatz kommen oder bei der Verarbeitung belastender Ereignisse eine Hilfe sein. Natürlich spielen Identifikationsfiguren eine wichtige Rolle für die Jugendlichen. Präsentieren sich aktuelle Spiele zwar immer diverser, fehlt es doch noch erheblich an der Repräsentation von Menschen mit Behinderung in digitalen Spielen. Häufig ist die Behinderung im Fokus des Spiels und hat zusätzlich einen negativen Einfluss auf den Charakter. Es braucht mehr Spiele, bei denen Charaktere mit Behinderung ein selbstverständlicher Bestandteil sind, genauso wie in der Gesellschaft auch.

Digitale Spiele mit einer positiven Atmosphäre oder einem entspannenden Gameplay helfen dabei, sich von den Strapazen des Alltags zu erholen und in virtuelle Welten einzutauchen. Wenn wir also digitale Spiele pädagogisch einsetzen und all ihre Möglichkeiten ausschöpfen wollen, ist es wichtig, dass dies auch wirklich allen Jugendlichen zugutekommt. Hier bekommt die Zugänglichkeit von Games dann eine ganz neue und wichtige Bedeutung.

## **Barrieren in digitalen Spielen erkennen und Zugänglichkeit schaffen**

Vorab muss festgehalten werden, dass wir bei digitalen Spielen zwischen Barrierefreiheit durch Game-Design und Barrierefreiheit durch Einstellungsmöglichkeiten unterscheiden müssen. Nur weil ein Spiel keine Einstellungen hat, muss es nicht gleich viele Barrieren beinhalten. Nur weil ein Spiel viele Einstellungen hat, muss es nicht barrierefrei sein. Meistens erlebt *Gaming ohne Grenzen* jedoch in den Gruppen, dass viele verschiedene Einstellungsmöglichkeiten dabei helfen, das Spiel auf die eigenen und individuellen Anforderungen am besten anzupassen. Wenn Barrierefreiheit aber von Anfang an im Entwicklungsprozess mitgedacht wird, können schon kleine Bestandteile des Game-Designs die Zugänglichkeit für viele Spieler\*innen steigern. Dazu können beispielsweise Weghinweise in Open-World-Spielen, eine einfache, flexible Steuerung oder auch selbstgesteuerte Spielelemente eine gute Unterstützung sein.

Im englischsprachigen Raum gibt es bereits einige Initiativen, die sich mit der Barrierefreiheit digitaler Spiele beschäftigen. So bieten die *Game accessibility guidelines* ([www.gameaccessibilityguidelines.com](http://www.gameaccessibilityguidelines.com)) eine gute Übersicht über Aspekte der Zugänglichkeit. Initiativen wie *Can I Play That* ([www.canisplaythat.com](http://www.canisplaythat.com)) veröffentlichten Rezensionen über die Barrierefreiheit von Games.

Um digitale Spiele steuern zu können, nutzen Spieler\*innen verschiedenste Eingabegeräte. Für Menschen mit einer motorischen Einschränkung ist es essentiell, dass das Spiel eine freie Tastenbelegung für eben diese Eingabegeräte anbietet. Denn so kann die Steuerung an die Bedürfnisse angepasst und individualisiert werden. Eine freie Tastenbelegung bietet ebenfalls die Möglichkeit, assistive Technologien, wie den *Xbox Adaptive Controller* (Microsoft) oder den *QuadStick* ([www.quadstick.com](http://www.quadstick.com)) anzuschließen und somit eine ganz eigene Steuerung zu verwenden. Der *Xbox Adaptive Controller* ermöglicht das Anschließen von zusätzlichen Buttons oder Pedalen, die dann mit bestimmten Funktionen besetzt werden. So kann die Steuerung komplett individualisiert werden und es wird verhindert, dass zu kleine Steuerungselemente Menschen mit einer körperlichen Einschränkung vom Spielen ausschließen. Der *QuadStick* hat eine Saug-Blas-Steuerung, die sich mit dem Mund bedienen lässt. So kann gespielt werden, ohne andere Körperteile zu nutzen. Beides sind tolle assistive Technologien, die das Spielen für Menschen mit einer körperlichen Behinderung ermöglichen. Aber auch das Spiel selber kann Barrieren bereithalten. Müssen Tasten gehalten, schnell hintereinander gedrückt oder plötzlich gedrückt werden, kann dies schnell

für die Finger zu anstrengend werden oder gar nicht möglich sein. Eine einfache Steuerung, Automatisierungs-Hilfen oder die Verringerung des Zeitdrucks unterstützen Menschen mit einer motorischen Einschränkung hierbei.

Für Menschen mit einer kognitiven Einschränkung können diese Einstellungen sehr hilfreich sein. Zeitdruck wird schnell zu einer Herausforderung und Aufgaben lassen sich möglicherweise in dieser kurzen Zeit nicht erledigen. Aber auch durch interaktive Tutorials und Möglichkeiten, einzelne Steuerungselemente zu üben, haben Menschen mit einer kognitiven Behinderung die Chance, das Spiel zu meistern. Wichtig ist, dass es Tipps und Hilfen gibt, wenn Spieler\*innen in einer bestimmten Passage nicht weiterkommen oder die Möglichkeit, dass einzelne Rätsel überspringbar sind. Schwierigkeit ist immer subjektiv. Ein Spiel, das für die einen als sehr leicht empfunden wird, ist für andere vielleicht sehr schwer. Verschiedene Schwierigkeitsgrade können somit dazu beitragen, die Anforderungen des Spiels an die eigenen Fähigkeiten anzupassen. Dabei ist es wichtig, dass Schwierigkeitsgrade niemals wertend angegeben werden. Ein Modus mit unterstützenden Einstellungen muss nicht leicht genannt oder noch schlimmer als „Baby-Modus“ betitelt werden. Besser ist, wenn der Modus beschrieben wird: zum Beispiel als Story-Modus. Es müssen auch keine direkten vorgegebenen Schwierigkeits-Modi angeboten werden. Bei *Overcooked! 2* (Team17 2018) kann beispielsweise eingestellt werden, dass Bestellungen nicht mehr ablaufen und die Spielenden mehr Zeit zur Zubereitung zur Verfügung haben. Dies vereinfacht das Spiel ungemein. Die Spielenden können dann selber entscheiden, welche Funktionen sie nutzen wollen und wie einfach sie sich das Spiel machen möchten. In *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix 2018) haben die Spielenden die Entscheidung darüber, in welchen Bereichen sie das Spiel einfacher gestalten wollen. Hier sind Gesamt-, Kampf-, Gelände- und Rätselschwierigkeit einzeln einstellbar. Spielende mit motorischer Behinderung können sich so Kletterpartien und Kämpfe einfacher einstellen und Rätsel in intendierter Schwierigkeit meistern.

Für Menschen mit einer Seheinschränkung halten digitale Spiele durch ihren visuellen Schwerpunkt einige Barrieren bereit. Durch unleserliche Texte und eine fehlende Textvertonung wird das Erleben der Story stark erschwert. Unleserliche und zu kleine Menüpunkte bilden schon vor dem eigentlichen Spielstart eine große Hürde. Eine klare, serifenfreie Schrift auf einem kontrastreichen Hintergrund, die im besten Falle größenverstellbar ist, kann daher Zugänglichkeit schaffen. Wie schon im anfänglichen Beispiel deutlich wurde, können aber auch Farben eine große Rolle spielen. Sind Spielelemente nur durch Farbe unterscheidbar, führt dies womöglich zu einem Ausschluss von Menschen mit einer Farbfehlsichtigkeit. Entspre-



Abb. 5: Der Xbox Adaptive Controller ermöglicht eine individuelle Steuerung mit externen Buttons (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotograf: Max Zindel)

chende Farbfilter, welche einstellbar sind, aber auch schon Muster und Formen können eine große Unterstützung sein. Zweidimensionale Abenteuer dürfen auch nicht unterschätzt werden und sind für viele Spieler\*innen von Vorteil, denn Spiele mit einer 3D-Grafik sind für Menschen ohne ein räumliches Sehen nicht gut spielbar.

Für Menschen mit einer Höreinschränkung ist die visuelle Ebene hingegen absolut essentiell und so sollten alle spielrelevanten Inhalte visuell abgebildet werden. Das können Untertitel für Gesprochenes sein, aber auch Richtungspfeile für wichtige Geräusche. Bei Untertiteln ist es wichtig, dass diese gut lesbar sind und (farblich) anzeigen, wer gerade spricht. Wenn visuelle Hinweise fehlen, ist dies vielleicht für Menschen mit einer Höreinschränkung eine unüberwindbare Barriere und schließt sie vom Spielen aus. Aber auch ein regulierbarer Sound für beispielsweise Geräusche, Sprache und Musik ist wichtig. So kann eine zu laute Musik von Dialogen ablenken oder zu leise Geräusche schnell überhört werden.

Immer mehr Spiele entwickeln auch ganz innovative Ideen bezüglich der Zugänglichkeit. So gibt es beispielsweise in *Forza Horizon 5* (Xbox Game Studios 2021) eine Übersetzung der Zwischensequenzen in die Gebärdensprache (aktuell nur in die amerikanische und britische Gebärdensprache). Das ist eine tolle Entwicklung, über die wir uns in den Jugendgruppen immer sehr freuen.

Vielen ist vielleicht auch nicht bewusst, dass Einstellungsmöglichkeiten in digitalen Spielen nicht nur Menschen mit Behinderung helfen, sondern

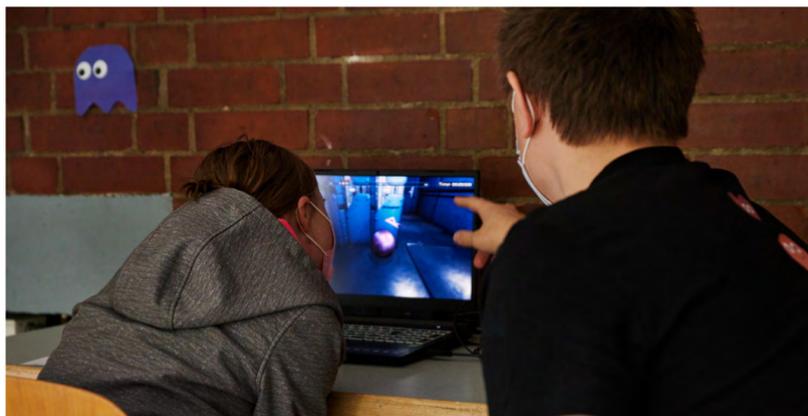


Abb. 6: Mittels eines Eye-Trackers werden digitale Spiele mit den Augen gesteuert. Was für Jugendliche mit Seheinschränkung schwierig ist, kann für Jugendliche mit körperlicher Einschränkung hilfreich sein (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotografin: Anna Spindelndreier)

allen Menschen. Ian Hamilton hat 2019 auf der Game Developers Conference berichtet, dass 60 Prozent aller Spieler\*innen die Untertitel von *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft 2017) einschalten. Gerade in englischsprachigen oder dialektreichen Spielen bieten diese eine zusätzliche Unterstützung. Einstellungsmöglichkeiten ermöglichen somit, das Spiel an die eigenen Bedürfnisse anzupassen und damit ein perfektes Erlebnis zu schaffen.

Auch in der außerschulischen Jugendarbeit ist es wichtig, die Spielerauswahl an die Bedürfnisse der Zielgruppe anzupassen. So sollte nicht nur auf die korrekte Altersfreigabe geachtet werden, sondern auch auf die Zugänglichkeit, um keine Jugendlichen von Angeboten auszuschließen. Hier besteht allerdings auch eine grundlegende Problematik, denn komplette Barrierefreiheit ist in den meisten Spielen sehr schwierig zu erreichen. Die Anforderungen von Menschen mit verschiedenen Behinderungen schließen sich manchmal gegenseitig aus. So zum Beispiel im Bereich Hören und Sehen, denn wenn ein Spiel viele visuelle Hinweise hat und kaum Ton, ist es gut für Menschen mit Hörbehinderung, aber nicht für Menschen mit Sehbehinderung. Gibt es viele Audio-Hinweise, verhält es sich genau umgekehrt. Ein Spiel benötigt also stets Hinweise beider Arten, wenn es allen zugänglich sein möchte. Ein reines Audio-Game kann z.B. durch die Genre-Wahl per se nicht für Menschen mit Hörbehinderung barrierefrei sein. Eine häufige Niederlage oder eine Überforderung mit den Spielmechaniken kann schnell die Frustrationstoleranz der Jugendlichen ausreizen. Umso wichtiger ist es, die eigene Zielgruppe in den Blick zu nehmen und geeig-



Abb. 7: Die Copilot Funktion der Xbox ermöglicht ein gemeinsames Spielen, bei dem jeweils die Stärken der Spielenden genutzt werden können (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotografin: Anna Spindelndreier)

nete Titel auszuwählen, alternative Spiele bereitzulegen und Pausen abseits des Bildschirms einzuplanen.

Natürlich lassen sich Barrieren auch gemeinsam überwinden, indem sich die Jugendlichen gegenseitig helfen. Verschiedene Stärken können hier Schwächen ausgleichen. Digitale Spiele können gemeinsam bestritten werden und mit Erklärungen oder einem Abwechseln beim Spielen haben die Jugendlichen die Möglichkeit, sich gegenseitig zu ergänzen.

Manche Spiele oder Konsolen bieten auch eine sogenannte Copilot-Funktion an. Dabei kann ein\*e Spieler\*in von einer weiteren Person mit einem eigenen Controller unterstützt werden. Anspruchsvolle Passagen werden so gemeinsam überwunden. Das ist eine sehr wertvolle Möglichkeit und sollte in jedem Spiel zum Standard werden. Insgesamt lässt sich festhalten, dass Entwickler\*innen Barrieren in Games immer mehr in den Blick nehmen und an Lösungsmöglichkeiten arbeiten. Trotz alledem gibt es sehr viel zu tun und zu verbessern.

### **Methoden aus dem Projekt**

*Gaming ohne Grenzen* bringt Jugendliche mit und ohne Behinderung über das gemeinsame Interesse für digitale Spiele in wohnortnahen Gruppen gezielt zusammen. Durch verschiedene Methoden soll das Gemeinschaftsgefühl gestärkt sowie Vorurteile und Berührungsängste abgebaut werden. Ziel ist es, eine inklusive Gemeinschaft zu leben und gleichzeitig für Diversität und ver-



Abb. 8: Die Jugendlichen können während des Testens Fragebögen ausfüllen, die an ihre verschiedenen Bedürfnisse angepasst sind (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotograf: Max Zindel)

schiedene Behinderungen zu sensibilisieren. Menschen haben unterschiedliche Stärken und Schwächen, wodurch die Bedürfnisse an digitalen Spielen sehr individuell sein können. Die Kernmethode des Projekts ist das Testen der digitalen Spiele, um genau diese Barrieren zu identifizieren und Wege der Überwindung zu erkennen. So lernen die Jugendlichen sich nicht nur gegenseitig kennen, sondern auch ihre Bedürfnisse in Bezug auf Barrierefreiheit.

Während des Testens können die Jugendlichen Fragebögen ausfüllen. Diese sind an die verschiedenen Bedürfnisse der Jugendlichen angepasst, sodass es auch eine Art Zielscheibe für Barrierefreiheit gibt, auf der kein Text gelesen werden muss. So setzen die Fragebögen keine Lesekompetenz voraus. Gleichzeitig haben wir im Projekt mehrere Kärtchen, auf denen Voraussetzungen für die Barrierefreiheit digitaler Spiele stehen. Diese dienen im Test als Orientierung und können gemeinsam mit den Jugendlichen durchgesprochen werden: Welche Voraussetzungen erfüllt ein Spiel und wo treten Barrieren auf, da diese nicht erfüllt werden? Am wichtigsten ist jedoch der Austausch zwischen der Fachkraft und den Jugendlichen, denn die meisten Erfahrungen werden direkt im Spiel gemacht, können notiert und so allen Interessierten bereitgestellt werden.

Um das Verständnis füreinander zu verstärken und den Jugendlichen einen Perspektivwechsel zu ermöglichen, lassen sich Barrieren auch künstlich simulieren. Wie fühlt es sich an, mit einer Seheinschränkung zu spielen oder die Hände nicht richtig nutzen zu können? Durch verschiedene Hilfsmittel kann diese Erfahrung für die Jugendlichen zugänglich gemacht wer-



Abb. 9: Die Jugendlichen werden mittels eines niedrighwelligen Zugangs zu Game-Design durch entsprechende Tools von Konsument\*innen zu Produzent\*innen (© Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW // Fotografien: Anna Spindelndreier)

den. Dabei genügt es schon, den Ton des Spiels auszustellen oder den Beamer unscharf zu stellen. Auch eine Veränderung des Kontrastes oder ein Schwarzweißfilter kann Barrieren hervorrufen. Natürlich gibt es auch Simulationsbrillen für verschiedene Seheinschränkungen, sodass die Jugendlichen individuelle Erfahrungen sammeln können. Diese Methode eignet sich insbesondere in der inklusiven Jugendarbeit. Das Gruppengefühl wird gestärkt und den Jugendlichen wird bewusst: Wir sind vielfältig! Das Spielen geschieht dabei auf Augenhöhe und die Jugendlichen mit und ohne Behinderung haben dabei die Möglichkeit, sich über ihre Erfahrungen auszutauschen

und die Vielfältigkeit einer inklusiven Gemeinschaft schätzen zu lernen.

Dabei spielen die Vorerfahrungen der Jugendlichen keine Rolle, denn digitale Spiele sind für alle da. Erfahrene Spieler\*innen werden zu Expert\*innen und können eine anleitende Funktion einnehmen und dabei die Bedienung der Technik oder Spielmechanismen erklären.

Ziel dabei ist es, gemeinschaftliche Erfahrungsräume zu öffnen, die vernetztes Lernen ermöglichen und dabei individuelle Fähigkeiten berücksichtigen.

Die Medienpädagogik hat immer das Ziel, die Kinder und Jugendlichen in der Entwicklung ihrer Medienkompetenz zu begleiten und zu unterstützen. Der Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke hat diesen Begriff schon im Jahre 1996 definiert und ihn in die vier Dimensionen Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung unterteilt (vgl. Baacke 1996: 120). Genau an diesem Kompetenzmodell orientiert sich auch das Projekt *Gaming ohne Grenzen*. Die Jugendlichen werden befähigt, die Technik selbstständig aufzubauen und zu bedienen. Dabei ist es wichtig, dass die anleitende Fachkraft die nötige Unterstützung bietet, den Jugendlichen aber nicht einfach in den Controller greift. So wird nicht nur die Bedien-Kompetenz gestärkt, die Jugendlichen können sich digitale Spiele auch selber zunutze machen.

Mittels eines niedrigschwelligen Zugangs zu Game-Design durch entsprechende Tools, wie *Draw Your Game* (Zero One 2017), werden die Jugendlichen von Konsument\*innen zu Produzent\*innen. Im Fokus des Projekts steht aber vor allem die Barrierefreiheit der digitalen Spiele. Auch hier können Kompetenzen gefördert werden: Welche Untertitel sind gut lesbar und unterstützen Menschen mit einer Höreinschränkung am besten? Wie können komplexe Spielmechaniken vereinfacht werden, damit möglichst viele Menschen einen Zugang dazu haben? Welche Kontraste und Farben sind für Spielende mit einer Seheinschränkung oder Farbfehlsichtigkeit am besten?

Um all das in der Jugendarbeit einsetzen zu können, muss natürlich ein Zugang zu digitalen Spielen bestehen. Die Möglichkeiten sind sehr vielseitig, denn Spiele lassen sich auf Smartphones, Tablets, am PC und auch auf Konsolen spielen. In den meisten Fällen ist aber ein konstanter Internetzugang erforderlich, um die Spiele überhaupt zu starten.

## **Fazit**

Für den Einsatz von digitalen Spielen in der eigenen Praxis lässt sich festhalten, dass vor der Anschaffung von Geräten und Spielen mit der Zielgruppe gesprochen werden sollte, um Interessen zu erfragen, aber auch für die jeweilig vorliegenden Behinderungen Geeignetes auswählen zu können. *Gaming ohne Grenzen* erlebt häufig, dass Jugendliche mit Behinderung digitale Spiele für sich ausschließen, da sie Barrieren fürchten. Bei inklusiven Gaming-Angeboten ist es dann immer eine Freude zu sehen, dass diese Ängste erfolgreich revidiert werden. Denn digitale Spiele sind für alle da. Umso wichtiger ist es, die Zugänglichkeit dieses Mediums immer weiter zu verbessern. Da besteht ein konkreter Auftrag aufseiten der Entwickler\*innen, aber auch auf der Seite der medienpädagogischen Multiplikator\*innen. Denn durch den Einsatz von assistiver Technologie können auch sie ihren Beitrag leisten. Fest steht: Es braucht Gaming ohne Grenzen – für alle.

## **Literatur**

Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: von Rein, Antje (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn. Can I Play That? For Disabled Gamers, By Disabled Gamers. Abrufbar unter: <https://caniplaythat.com/> [Stand: 25.05.2022].

- Fromme, Johannes (2015): Game Studies und Medienpädagogik. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noë (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze aus der Computerspielforschung. Köln: Halem, 279-315.
- Game accessibility guidelines. A straightforward reference for inclusive game design. Abrufbar unter: <https://gameaccessibilityguidelines.com/> [Stand: 25.05.2022].
- Hamilton, Ian (2019): Game Developers Conference. Subtitles Are Changing, Don't Be Left Behind. Abrufbar unter: [www.gdcvault.com/play/1025738/Subtitles-Are-Changing-Don-t](http://www.gdcvault.com/play/1025738/Subtitles-Are-Changing-Don-t) [Stand: 24.05.2022].
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021: JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Abrufbar unter: [www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf) [Stand: 25.04.2022].
- QuadStick. A game controller for quadriplegics. Abrufbar unter: [www.quadstick.com/](http://www.quadstick.com/) [Stand: 25.04.2022].

## ***Spiele***

In diesem Text werden viele Spieletitel als Beispiele genannt. Als Quelle wird hier jeweils der Titel, der Herausgeber und das Datum der Erstveröffentlichung der Vollversion angegeben.

- Assassin's Creed Origins* (Ubisoft 2017)
- Bus Simulator 21* (Astragon 2021)
- Die Sims 4* (Electronic Arts 2014)
- Discovery Tour powered by Assassin's Creed – Ancient Egypt* (Ubisoft 2018)
- Draw Your Game* (Zero One 2017)
- Eco* (Strange Loop Games 2018)
- IFA 22* (Electronic Arts 2021)
- Forza Horizon 5* (Xbox Game Studios 2021)
- Gris* (Devolver Digital 2018)
- Just Dance 22* (Ubisoft 2021)
- Life is Strange*-Reihe (Square Enix 2015, 2018 und 2021)
- Minecraft* (Mojang Studios & Microsoft Studios 2011)
- Overcooked! 2* (Team17 2018)
- Ring Fit* (Nintendo 2019)
- Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix 2018)

---

## **Lizenz**

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheberinnen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.