



Forderungen an Spieleentwicklung und Politik

Spieleentwicklung

- Zugänglichkeit zu digitalen Spiele(welte)n grundlegend ermöglichen
- Barrierefreies Design in Software und Hardware als Standard setzen
- Diversität und gleichberechtigte Repräsentation von Menschen mit Behinderung fördern
- Expertise von Menschen mit Behinderung einbeziehen
- Bedingungen und Inhalte in Ausbildung und Studium inklusiv gestalten

Politik

- Inklusive Medienbildung im Kinder- und Jugendplan stärken
- Barrierefreiheit und Rechte von Menschen mit Behinderung in der digitalen Spielkultur durch gesetzliche Rahmenbedingungen und Förderinstrumente verankern
- Selbstvertretung von Menschen mit Behinderung und deren Fachverbände stärken
- Über den Einbezug von Menschen mit Behinderung Zugänge zum ersten Arbeitsmarkt eröffnen
- Vernetzung und Verzahnung für eine barrierefreie Spielkultur unterstützen
- Sensibilisierungskampagnen für eine inklusive Spielkultur starten

Kontakt

Michael Gurt

JFF – Institut für Medienpädagogik
Arnulfstraße 205 | 80634 München
michael.gurt@jff.de

Jürgen Slegers

Technische Hochschule Köln
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
Ubierring 48 | 50678 Köln
juergen.slegers@th-koeln.de



Leitlinien für eine inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen



Ausführliche Darstellung der Leitlinien auf: jff.de/ingame



Digitale Spiele gehören zur Lebenswelt junger Menschen dazu. Digitales Spielen macht Spaß, bietet Möglichkeiten zum Austausch, steigert die Aufmerksamkeit und fördert nicht nur spielbezogene Fähigkeiten.

„Ich finde ja manche Storys auch supertoll, aber was bringt mir das, wenn ich so schnell reagieren muss, dass ich mit meiner Hemiparese einfach diesen Controller nicht schnell genug bedienen kann.“
(Sam, 17 Jahre)

Auch junge Menschen mit Behinderung spielen mit Freude und Leidenschaft digitale Spiele. Noch ist ihre gleichberechtigte Teilhabe aber nicht gesichert. Pädagogik, Politik und Spieleindustrie sind aufgefordert, Maßnahmen zu ergreifen, um allen Menschen den Zugang zum digitalen Spiel(en) und zu dessen Potenzialen für Bildung und Inklusion zu eröffnen. Dabei sind junge Menschen mit ihrer Expertise und ihren Anliegen grundlegend einzubeziehen!

Leitlinien für die pädagogische Arbeit

Anerkennung digitaler Spiele als Teil von Jugendkultur und Bildung

Digitale Spiele sind ein wichtiger Bestandteil von Sozialisation und ein bedeutsamer Aspekt der Kultur Jugendlicher. Dies gilt es in der pädagogischen Ausbildung und Praxis zu berücksichtigen. Pädagog:innen benötigen grundlegendes Wissen zur Relevanz digitaler Spielwelten für junge Menschen. In der Praxis gilt es an Spielvorlieben, -erfahrungen und -motive sowie kulturelle Praktiken der jungen Menschen anzuknüpfen.

Inklusive Potenziale digitaler Spiele sichtbar und nutzbar machen

Spiele verbindet – ob kooperativ oder kompetitiv, nebenher oder intensiv am Stück, on- oder offline. Das gemeinsame Spiel bringt Menschen zusammen, schafft Möglichkeiten der Kontaktaufnahme und der Vergemeinschaftung. Dieses Potenzial digitaler Spiele gilt es, in der Pädagogik stärker zu nutzen. Dafür sind von pädagogischer Seite Vorbehalte gegenüber dem Spiel als auch Barrieren im digitalen Spiel abzubauen und ist an die Spielvorlieben junger Menschen anzuknüpfen.

Förderung einer inklusiven diskriminierungskritischen pädagogischen Praxis

Junge Menschen mit Behinderung müssen sich immer noch gegen Vorurteile, Zuschreibungen und strukturelle Benachteiligung behaupten. Teils wird ihnen abgesprochen, digital und kompetitiv spielen zu können. All diese Formen der ableistischen Diskriminierung gilt es in der pädagogischen Praxis zu reflektieren. Diskriminierende Sprache und Vorannahmen sind zu vermeiden und/oder zum Reflexionsgegenstand zu machen. Barrierefreiheit ist bei der Entwicklung von (Spiel-)Angeboten von Anfang an mitzudenken.

Ausbau der medienpädagogischen Angebotsstruktur zu digitalen Spielen unter Mitwirkung Jugendlicher

Spiele eröffnet Räume zum kreativen Handeln im Spiel und darüber hinaus – daran gilt es in der pädagogischen Praxis anzuknüpfen. Medienproduktionen (z.B. Let's Plays) können erstellt, eSport-Events inklusiv und partizipativ geplant und durchgeführt oder Eingabegeräte in Maker Spaces weiterentwickelt und modifiziert werden. Dabei kann auf vorhandene medienpädagogische Angebote und Netzwerke zurückgegriffen werden.