

Akzeptanz für unterschiedliche Lebensrealitäten fördern

Die Rolle von Games in der kulturellen Teilhabe

geschrieben von Melanie Eilert

In der heutigen digitalen Ära werden Games immer wichtiger, wenn es um kulturelle Teilhabe geht. Sie bieten nicht nur Unterhaltung, sondern auch vielfältige Möglichkeiten zur Inklusion und Partizipation. Games haben das Potenzial, Barrieren abzubauen und Menschen unterschiedlicher Hintergründe zusammenzubringen.

Die UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK) spielt eine entscheidende Rolle bei der Förderung der Inklusion und Teilhabe von Menschen mit Behinderungen. Sie fordert die Vertragsstaaten auf, Maßnahmen zu ergreifen, um sicherzustellen, dass Menschen mit Behinderungen gleichberechtigten Zugang zu allen Bereichen des Lebens haben, einschließlich der digitalen Welt und der Spieleindustrie.

Artikel 30 der UN-BRK fordert den Zugang zu Kultur für Menschen mit Behinderungen. Dies umfasst die Teilnahme an kulturellen Aktivitäten, Freizeit und Sport. Games sind ein anerkannter Bestandteil dieses Bereichs und können eine wichtige Rolle dabei spielen, den Zugang zu Kultur zu ermöglichen, indem sie barrierefreie und inklusive Erlebnisse bieten.

Außerdem betont die UN-BRK in Artikel 9 die Bedeutung der Barrierefreiheit und fordert die Vertragsstaaten auch auf, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um den Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien, einschließlich des Internets, zu gewährleisten. Dies schließt auch den Zugang zu digitalen Spielen ein, insbesondere Multiplayer-Spiele mit Sprach- oder Text-Chat. Entwicklerinnen und Entwickler von Spielen sind daher aufgefordert, ihre Produkte barrierefrei zu gestalten und sicherzustellen, dass Menschen mit Behinderungen gleichberechtigt an der digitalen Kultur teilhaben können.

Games können als Plattformen für soziale Interaktion und kulturellen Austausch dienen. Ein herausragendes Beispiel ist das Spiel »Minecraft«, das sogar in Bildungseinrichtungen weltweit eingesetzt wird, um kreatives Denken und Zusammenarbeit zu fördern. In »Minecraft« können Spielerinnen und Spieler gemeinsam virtuelle Welten erschaffen, was nicht nur ihre Kreativität anregt, sondern auch ihre Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten stärkt. Durch geeignete assistive Technologien können sich die Teams aus Menschen mit und ohne Behinderung zusammensetzen, wodurch eine inklusive Gemeinschaft erlebt wird, die es im Alltag noch viel zu selten gibt.

Ein weiteres Beispiel sind die Spiele des »Life is Strange«-Universums, die es den Spielerinnen und Spielern ermöglichen, tief in emotionale und komplexe Geschichten einzutauchen. Die Spiele dieser Serie behandeln Themen wie Freundschaft, sexuelle und geschlechtliche Identität, Verlust und psychische Gesundheit. Durch die Entscheidungen, die die Spielerinnen und Spieler treffen, können sie die Auswirkungen ihrer Handlungen auf die Charaktere und die Welt um sie herum erleben. Dies fördert das Verständnis und die Empathie für unterschiedliche Lebensrealitäten und ihre ganz individuellen Herausforderungen.

Trotz der positiven Aspekte gibt es aber auch noch jede Menge Hürden. Bisher sind noch sehr wenige Games barrierefrei, und es besteht die Gefahr, dass bestimmte Gruppen ausgeschlossen werden. Menschen mit Behinderungen stoßen oft auf Hindernisse, sei es durch unzugängliche Steuerungen oder fehlende Anpassungsmöglichkeiten. Entwicklerinnen und Entwickler müssen daher sicherstellen, dass ihre Spiele für alle zugänglich sind.

Zudem können Stereotype und Vorurteile in Spielen verstärkt werden, was Berührungsängste hervorrufen und somit die kulturelle Teilhabe beeinträchtigen kann. Es ist wichtig, dass Entwicklerinnen und Entwickler sich ihrer Verantwortung bewusst sind und darauf achten, diverse und realistische Darstellungen von Charakteren und Geschichten zu schaffen. Dies trägt dazu bei,

Vorurteile abzubauen und ein inklusiveres Spielerlebnis zu bieten.

Um Games für inklusive Zwecke zu nutzen, müssen Entwicklerinnen und Entwickler auf Barrierefreiheit achten. Dies umfasst unter anderem die Anpassung von Steuerungen für Menschen mit Behinderungen, die Bereitstellung von Untertiteln und Audiodeskriptionen sowie die Möglichkeit, Spieleinstellungen individuell anzupassen.

Darüber hinaus sollten Entwicklerinnen und Entwickler darauf achten, vielfältige Charaktere und Geschichten zu integrieren. Dies bedeutet, dass Charaktere unterschiedlicher körperlicher und mentaler Fähigkeiten, ethnischer Hintergründe, Geschlechter und Lebensweisen repräsentiert werden sollten. Durch die Darstellung vielfältiger Perspektiven können Games dazu beitragen, das Verständnis und die Akzeptanz für unterschiedliche Lebensrealitäten zu fördern.

Um sicherzustellen, dass barrierefreie Technologien und vielfältige Charaktere in Games zielführend und vorurteilsfrei entwickelt werden, ist es entscheidend, dass Menschen mit Behinderungen aktiv in den Entwicklungsprozess einbezogen werden. Dies kann durch ihre Einbindung als Teil des Entwicklungsteams oder als externe Beraterinnen und Berater geschehen. Ihre Perspektiven und Erfahrungen sind unverzichtbar, um sicherzustellen, dass die entwickelten Lösungen wirklich inklusiv und zugänglich sind.

Spiele haben das Potenzial, einen bedeutenden Beitrag zur kulturellen Teilhabe zu leisten. Sie bieten nicht nur Unterhaltung, sondern auch Möglichkeiten zur Inklusion und Partizipation. Um dieses Potenzial voll auszuschöpfen, müssen Entwicklerinnen und Entwickler auf Barrierefreiheit und Vielfalt achten. Die UN-BRK bietet einen wichtigen Rahmen, um die Rechte von Menschen mit Behinderungen zu schützen und ihre Teilhabe an der digitalen Welt und der Kultur zu fördern. Durch die Schaffung inklusiver und vielfältiger Spiele können wir eine gerechtere und inklusivere Gesellschaft schaffen.

Dieser Text ist zuerst erschienen in [Politik & Kultur 3/2025](#).