



Leit-Linien in leichter Sprache



Damit Menschen mit und ohne Beeinträchtigung
gleichberechtigt bei digitalen Spielen mitspielen können



Zitiervorschlag: Astrath, Nils / Eggert, Susanne / Fink, Johanna / Gurt, Michael / Krupp, Bastian / Slegers, Jürgen / Tillmann, Angela (2024): Leit-Linien in leichter Sprache. Damit Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gleichberechtigt bei digitalen Spielen mitspielen können. TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.57683/EPUB-2848>
[urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28484](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28484)

Die Veröffentlichung steht über ePublications, dem Hochschulschriftenserver der Technischen Hochschule Köln, als kostenfreie Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.57683/EPUB-2848>



Satz, Layout und Titelblattgestaltung: Julia Hillebrand

Fotos: Jürgen Slegers, CC BY SA 4.0

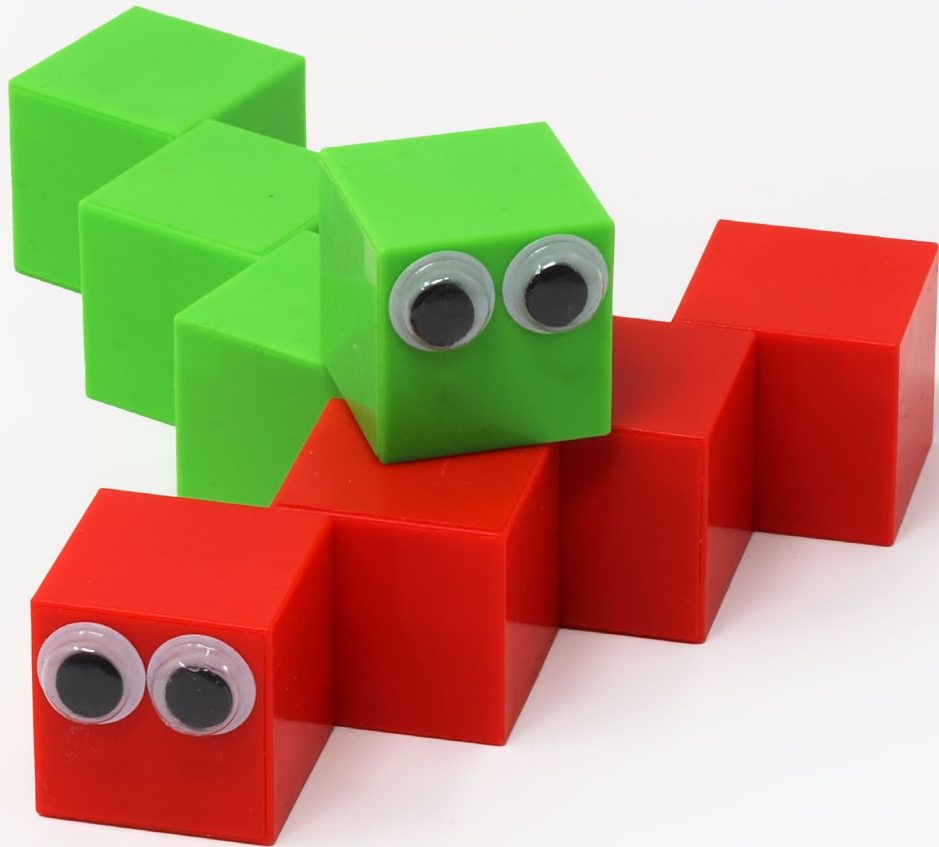
Übersetzung: Gabriele Raber, leicht gesagt – Agentur für leichte Sprache

Wir danken der Prüfgruppe der Lebenshilfe Syke, Außenwohngruppe Twistringens: Klaus Sommer und Kai-Uwe Krentscher und der Betreuerin Cirsten Brinkmann

Die Veröffentlichung entstand im Rahmen des Forschungsprojekts »InGame – Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen« der TH Köln und des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Gefördert wurde das Projekt von der Stiftung Deutsche Jugendmarke e.V.

Inhalt

1	 	Vorwort	4
1.1		Wie sind die Leit-Linien entstanden?	7
1.2		Ziel der Leit-Linien	10
2	 	Leit-Linien	13
2.1		Leit-Linien für Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe	14
2.2		Leit-Linien für die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder	22
2.3		Leit-Linien für die Politik	31
3	 	Fangen wir an!	39
4	 	Bücher und andere Texte	41



1 | Vorwort

Viele junge Menschen zwischen 12 und 18 Jahren spielen regelmäßig Computer-Spiele. Die Jugendlichen machen Spiele am Smartphone. Am Tablet-PC. Am Computer. Oder an der Spiele-Konsole.



Computer-Spiele nennt man auch: **Digitale Spiele.**

Viele sagen auch: **Games.**

Das ist Englisch und bedeutet: Spiele.

So spricht man das: **Gäms.**



Smartphones, Tablet-PCs, Computer oder Spiele-Konsolen nennt man: **digitale Geräte.**

Digital ist alles, was man mit dem Computer machen kann.

Die Jugendlichen spielen ungefähr ein-einhalb Stunden am Tag. Am Wochenende ein bisschen mehr.

Digitale Spiele sind wichtig für junge Menschen. Sie können mit anderen spielen. Und neue Freunde kennen-lernen. Sie können im Spiel jemand anderes sein. Sie können sich etwas ausdenken. Oder einfach nur Spaß haben.

Mit digitalen Spielen kann man auch lernen. Es gibt ganz viele Möglichkeiten.

Digitale Spiele sind auch für junge Menschen mit Beeinträchtigung wichtig.

Für junge Menschen mit Beeinträchtigung gibt es aber noch viele Hindernisse.

Viele digitale Spiele sind nicht für Menschen mit Beeinträchtigung gemacht. Die Erfinder von den Spielen haben einfach nicht an Menschen mit Beeinträchtigung gedacht. Deshalb können Menschen mit Beeinträchtigung bei vielen digitalen Spielen nicht gut mitspielen.



In diesem Papier haben wir aufgeschrieben:

Was müssen wir machen.

Damit alle Menschen mit Beeinträchtigung gut bei digitalen Spielen mitspielen können.

Und damit junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gemeinsam digitale Spiele spielen können.



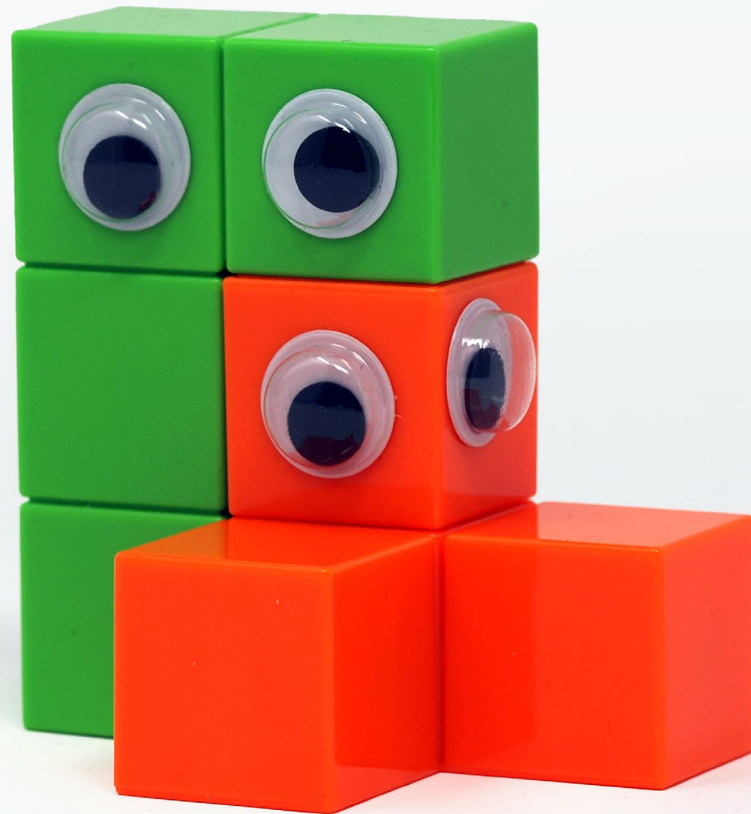
Wir sagen dazu:

Wir haben Leit-Linien aufgeschrieben.

Leit-Linien sind Regeln.

Die Leit-Linien sind für

- Lehrerinnen und Lehrer
- Politikerinnen und Politiker
- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Kinder- und Jugend-Hilfe
- Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen



1.1 | Wie sind die Leit-Linien entstanden?

Forscherinnen und Forscher von der Technischen Hochschule Köln und vom Institut für Medien-Pädagogik in München haben eine Untersuchung gemacht.



Das Projekt heißt: **InGame**
So spricht man das: **Ingäm.**

Game ist Englisch und bedeutet: Spiel.

Das Projekt InGame hat von Mai 2022 bis April 2024 gedauert. Die Stiftung Deutsche Jugendmarke hat das Projekt gefördert. Das bedeutet: Die Stiftung hat Geld für das Projekt gegeben.

Die Forscherinnen und Forscher haben untersucht:

Wie gut können junge Menschen mit Beeinträchtigung bei digitalen Spielen mitmachen?

Dafür haben sie junge Menschen mit verschiedenen Beeinträchtigungen befragt. Die jungen Menschen waren zwischen 12 und 25 Jahre alt.

Die Forscherinnen und Forscher wollten von den jungen Menschen wissen:

- Welche Spiele spielt ihr gerne. Welche nicht so gerne.
- Welche Erfahrungen habt ihr mit digitalen Spielen gemacht.
- Welche Schwierigkeiten habt ihr beim Spielen gehabt.
- Habt ihr beim Spielen andere junge Spielerinnen und Spieler kennen-gelernt. Und vielleicht neue Freunde gefunden.

Einige Jugendliche haben nach der Umfrage an Werkstatt-Treffen teilgenommen.

Werkstatt-Treffen sind Arbeits-Gruppen.

Bei den Werkstatt-Treffen haben die Jugendlichen über die digitalen Spiele gesprochen. Zum Beispiel über die Schwierigkeiten von Spielerinnen und Spielern mit Beeinträchtigung. Und darüber, was man besser machen muss. Damit Menschen mit Beeinträchtigung genauso gut mitspielen können wie alle.

Bei den Werkstatt-Treffen haben die Jugendlichen ihre Meinung gesagt. Und viele Ideen aufgeschrieben.

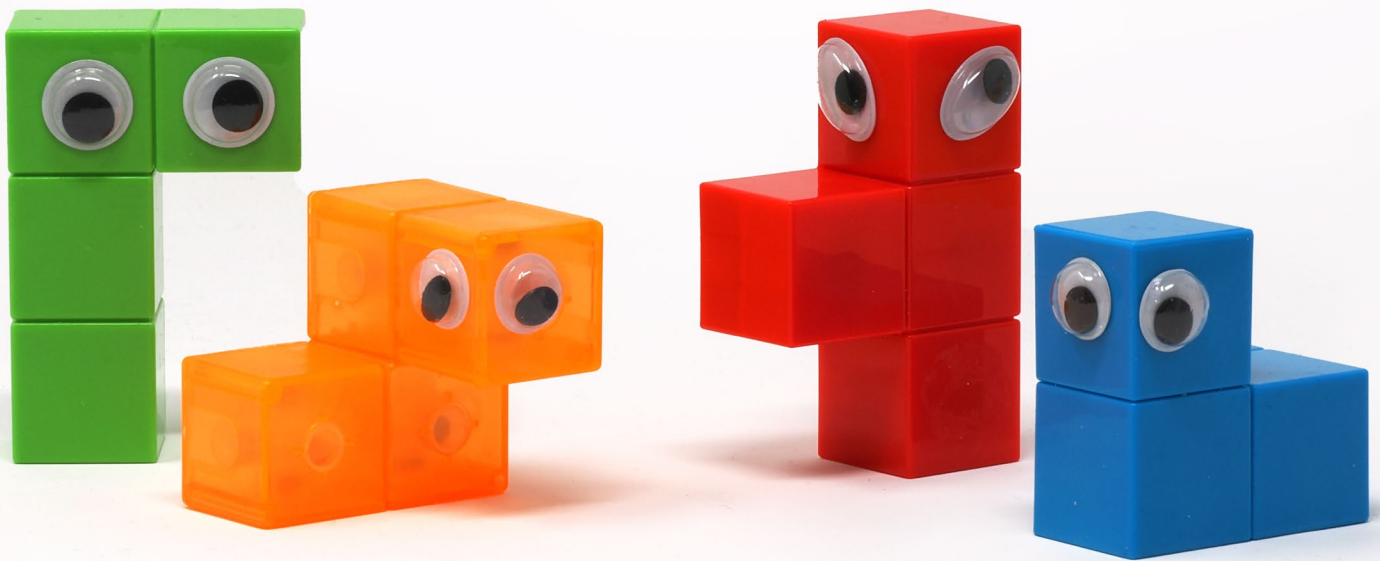
Die Antworten aus der Umfrage und die Ergebnisse von den Werkstatt-Treffen waren wichtig für die Leit-Linien.

Zum Schluss fand eine Abschluss-Veranstaltung statt.

Bei der Abschluss-Veranstaltung hat die Forschungs-Gruppe mit verschiedenen Gruppen über die Leit-Linien gesprochen:

- Mit Jugendlichen
- Mit Menschen aus der Politik
- Mit Erfinderinnen und Erfindern von digitalen Spielen
- Mit Lehrerinnen und Lehrern
- Mit einem Fach-Beirat.

Das ist eine Gruppe von Fachleuten.



1.2 | Ziel der Leit-Linien: Was wollen wir mit den Leit-Linien erreichen?

Alle Menschen haben die gleichen Rechte.
Und alle Menschen haben das Recht auf Teilhabe am Leben in der
Gesellschaft. Das bedeutet: Alle Menschen können überall dabei sein.
Und mitmachen.



So steht es in der **Vereinbarung der Vereinten Nationen
über die Rechte von Menschen mit Behinderung.**

Man sagt auch kurz: **Behinderten-Rechts-Konvention.**

Die Behinderten-Rechts-Konvention ist eine Vereinbarung.
In der Behinderten-Rechts-Konvention stehen die Rechte von
Menschen mit Behinderung drin. Fast zwei-hundert Länder
haben die Vereinbarung unterschrieben.

Für viele Menschen mit Beeinträchtigung
gibt es noch viele Hindernisse.

Sie können noch nicht überall dabei sein und mitmachen.

Das ist auch bei digitalen Spielen so.



Man sagt auch:

Für Menschen mit Beeinträchtigung gibt es noch viele Barrieren.

Oder: Viele digitale Spiele sind noch nicht barriere-frei.

**Wie können junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung
gemeinsam digitale Spiele spielen?**

Verschiedene Gruppen probieren das aus.



In Nordrhein-Westfalen gibt es das Projekt

Gaming ohne Grenzen.

Gaming ist Englisch und bedeutet: **Digitale Spiele spielen.**

So spricht man das: **Gäming.**

Junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung testen gemeinsam digitale Spiele.

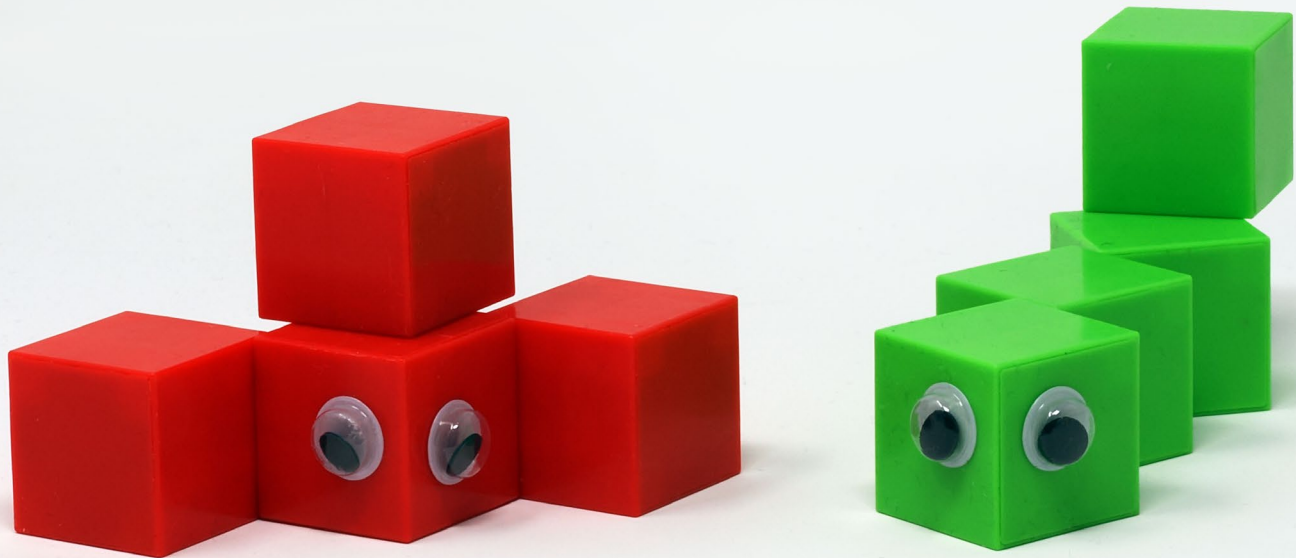
Sie wollen heraus-finden:

- Welche Spiele können Menschen mit Beeinträchtigung mitspielen.
- Welche Spiele können Menschen mit Beeinträchtigung nicht mitspielen.
- Was macht Menschen mit Beeinträchtigung Schwierigkeiten, wenn sie digitale Spiele spielen.
- Welche Schwierigkeiten sind das.

In anderen Ländern gibt es solche Gruppen auch. Bis jetzt kümmern sich aber nur wenige Gruppen um Barriere-Freiheit bei digitalen Spielen.

Das muss sich ändern.

Deshalb sind unsere Leit-Linien wichtig.



2 | Leit-Linien

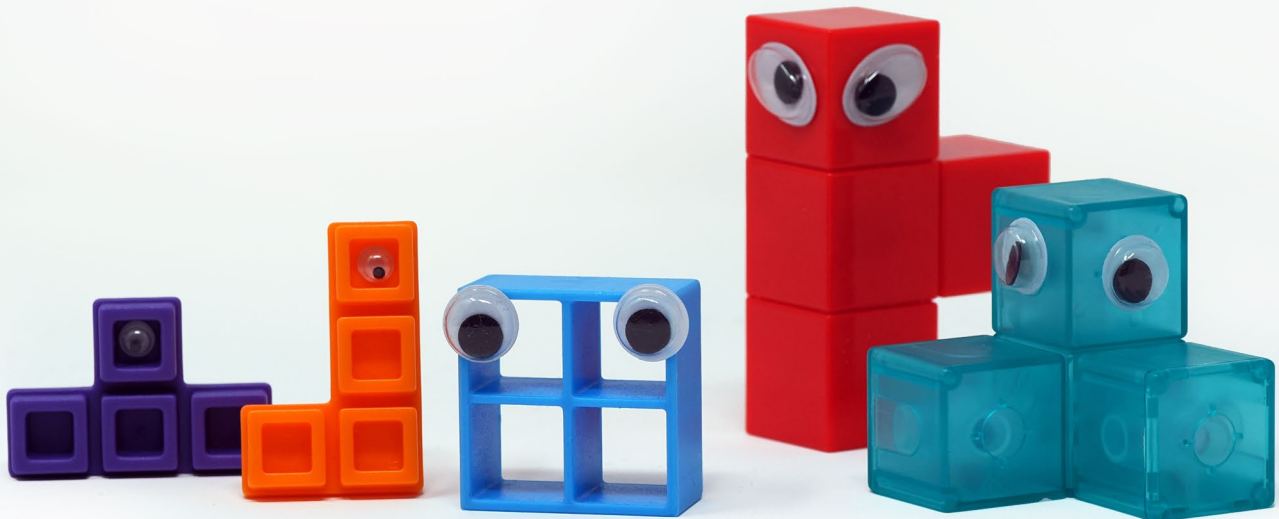
Digitale Spiele sind wichtig für junge Menschen.

Digitale Spiele sind auch wichtig zum Lernen.

Alle jungen Menschen sollen digitale Spiele nutzen können.

Auch junge Menschen mit Beeinträchtigung.

Unsere Gesellschaft muss dafür sorgen, dass das geht.



2.1 | Leit-Linien für Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe

Junge Menschen müssen lernen:

Was ist wichtig für das gute Zusammenleben von Menschen.

Das lernen sie in der Familie. In der Schule. In der Freizeit.

Und beim Zusammensein mit Freunden und anderen Menschen.



Das nennt man: **Soziale Entwicklung**

sich weiter-entwickeln bedeutet:

lernen und besser werden.

sozial bedeutet hier:

Gut mit anderen Menschen zusammen-leben.

Und die Regeln zum Zusammenleben beachten.

Das Leben von jungen Menschen ist nicht überall gleich.
Manche Jugendlichen haben es schwerer als andere.
Zum Beispiel weil die Familie nur wenig Geld hat.

Man sagt auch: Die Jugendlichen sind benachteiligt.

Die Kinder- und Jugend-Hilfe soll jungen Menschen helfen.
Damit sie sich gut weiter-entwickeln.

Die Kinder- und Jugend-Hilfe hilft besonders benachteiligten
Jugendlichen.

Digitale Spiele gehören zum Leben von jungen Menschen dazu.
Beim Spielen lernen die Jugendlichen: Was ist wichtig
für das gute Zusammenleben von Menschen.

Digitale Spiele kann man auch schon im Kindergarten
und in der Schule nutzen.

Dabei ist wichtig: Alle Kinder können die digitalen Spiele nutzen.
Auch Kinder mit Beeinträchtigungen. Die Erzieherinnen und Erzieher
im Kindergarten müssen darauf achten.
Die Lehrerinnen und Lehrer in der Schule auch.



Kinder- und Jugend-Hilfe: Leit-Linie 1:

Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe müssen bei ihrer Berufs-Ausbildung lernen:
Wie kann ich bei der Arbeit mit Jugendlichen digitale Spiele nutzen.

Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe müssen bei ihrer Berufs-Ausbildung lernen:

Digitale Spiele gehören zum Leben von jungen Menschen dazu.
Die jungen Menschen lernen beim Spielen mit anderen:
Was ist wichtig für das gute Zusammenleben von Menschen.

Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe müssen bei ihrer Berufs-Ausbildung auch lernen:

Wie kann ich bei der Arbeit mit jungen Menschen digitale Spiele nutzen.

Und sie müssen lernen:

Welche digitalen Spiele spielen junge Menschen.
Und welche digitalen Spiele sind gut für junge Menschen.



Kinder- und Jugend-Hilfe: Leit-Linie 2:

Die Kinder- und Jugend-Hilfe soll anderen Menschen zeigen:
Digitale Spiele sind gut für junge Menschen
mit und ohne Beeinträchtigung

Junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung
sollen gemeinsam lernen.

Und sie sollen auch in der Freizeit etwas gemeinsam machen.

Mit digitalen Spielen geht das sehr gut. Die jungen Menschen mit
Beeinträchtigung gehören dazu. Sie werden nicht ausgeschlossen.
Beeinträchtigung ist unwichtig.

Auch wichtig:

Die Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe können die
Jugendlichen beim Spielen beobachten. Und besser kennen-lernen.

Sie sehen zum Beispiel:

- Was interessiert die Jugendlichen.
- Was können die Jugendlichen besonders gut.
Was können sie nicht so gut.
- Und: Wo haben die Jugendlichen Schwierigkeiten.
- So kann die Kinder- und Jugend-Hilfe die jungen Menschen besser unterstützen. Zum Beispiel bei Sachen, die sie nicht so gut können.

Die Menschen in der Kinder- und Jugend-Hilfe können die Jugendlichen auch besser beraten.
Zum Beispiel, welchen Beruf sie später machen können.

Und die jungen Menschen können sich selbst besser kennen-lernen.

Sie können zum Beispiel sehen:

- Was interessiert mich.
- Was kann ich gut.
- Was kann ich nicht so gut.
Wo habe ich Schwierigkeiten.

Das hilft den jungen Menschen.
Und macht sie zu selbstbewussten Personen.

Deshalb soll die Kinder- und Jugend-Hilfe bei ihrer Arbeit mit jungen Menschen digitale Spiele nutzen.



Kinder- und Jugend-Hilfe: Leit-Linie 3:

Junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung sollen gleichberechtigt bei digitalen Spielen mitspielen können. Die Erzieherinnen und Erzieher und die Lehrerinnen und Lehrer müssen darauf achten.

Spielerinnen und Spieler denken oft: Menschen mit Beeinträchtigung können nicht bei digitalen Spielen mitspielen. Deshalb werden junge Menschen mit Beeinträchtigung oft ausgeschlossen.

Das nennt man **Diskriminierung**.

Diskriminierung ist nicht in Ordnung!

Junge Menschen mit Beeinträchtigung können sehr gut bei digitalen Spielen mitspielen. Sie brauchen vielleicht kleine Hilfen. Zum Beispiel Anleitungen in leichter Sprache. Kleine Bilder. Oder andere kleine Hilfen. Dann können sie genauso gut mitspielen wie alle anderen.

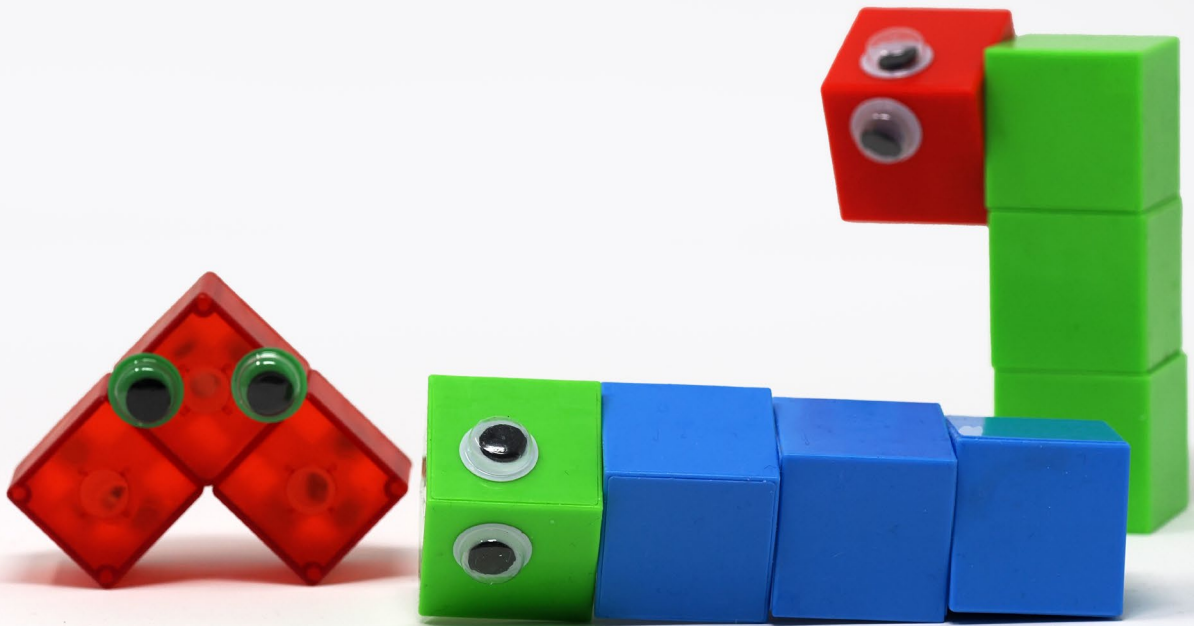
Die Erzieherinnen und Erzieher und Lehrerinnen und Lehrer können mit den Jugendlichen zusammen überlegen:

Was müssen wir tun,
damit **alle** jungen Menschen
gleichberechtigt
bei digitalen Spielen mitspielen können.

Und sie können gemeinsam mit den Jugendlichen Regeln machen.

Damit alle Spielerinnen und Spieler sich verstehen.

Und damit niemand benachteiligt wird.



Kinder- und Jugend-Hilfe: Leit-Linie 4:

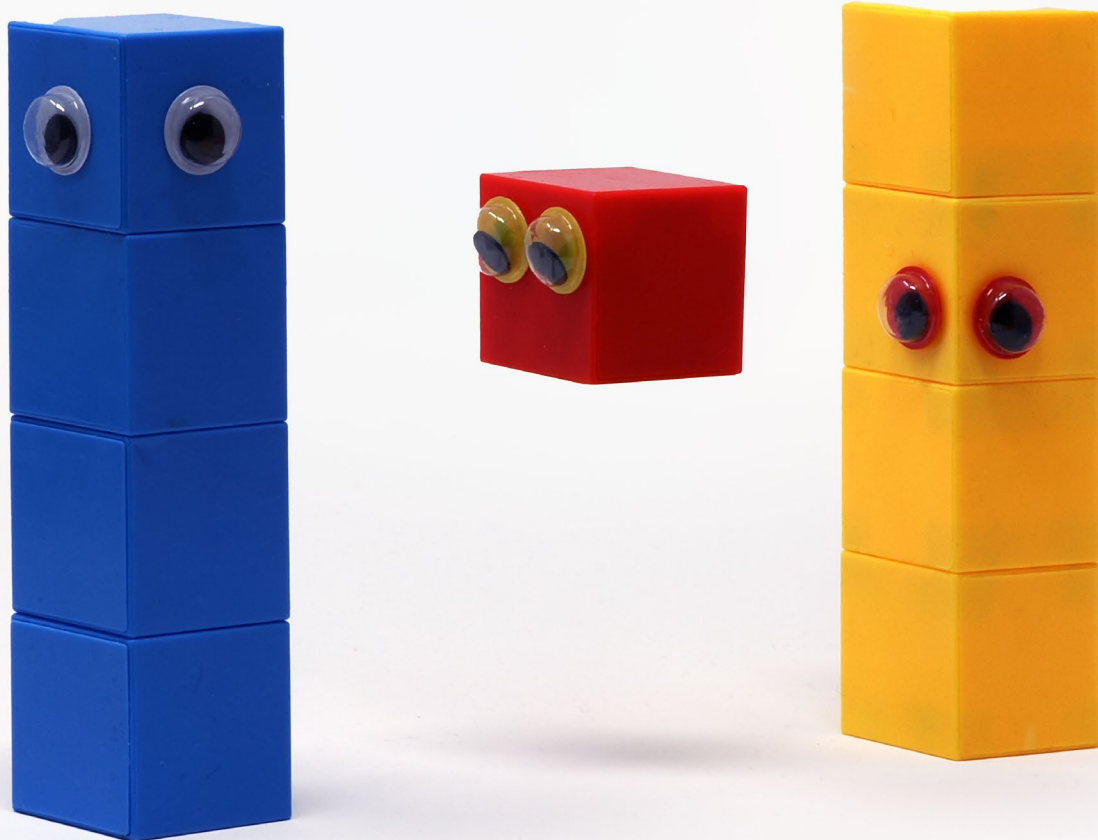
Die Kinder- und Jugend-Hilfe soll einen Plan machen:
Wo können wir digitale Spiele nutzen.
Jugendliche sollen bei dem Plan mitarbeiten.

Digitale Spiele sind wertvoll für die Kinder- und Jugend-Hilfe:

- Junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung können gleichberechtigt miteinander spielen.
- Jugendliche mit Beeinträchtigung gehören dazu.
- Sie werden nicht ausgeschlossen.

- Junge Menschen ohne Beeinträchtigung lernen:
Menschen mit Beeinträchtigung sind genauso wertvoll wie alle anderen. Und sie können genauso gut mitspielen wie alle anderen.
- Junge Menschen lernen etwas über Medien.
Zum Beispiel über digitale Geräte wie Computer, Smartphones, Tablet-PCs und Spiele-Konsolen. Und übers Internet.
- Junge Menschen lernen auch:
Welche Spiele sind gut. Welche Spiele sind nicht gut.
- Und junge Menschen können bei der Planung von Angeboten mit digitalen Spielen mitmachen. Sie können ihre Meinung sagen.
Und sie können über ihre Erfahrungen sprechen.

Deshalb soll die Kinder- und Jugend-Hilfe mehr Angebote mit digitalen Spielen machen. Tipps dazu gibt es im Internet. In Fach-Zeitschriften und Büchern. Und in einem Info-Heft vom Projekt InGame.



2.2 | Leit-Linien für die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder

Digitale Spiele müssen barriere-frei sein. Das bedeutet:
Alle Menschen können mitspielen.
Auch Menschen mit Beeinträchtigung.

Für die Barriere-Freiheit von digitalen Spielen
sind die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder zuständig.

Es gibt schon Regeln für die Barriere-Freiheit.
Zum Beispiel Regeln für barriere-freies Internet.
Regeln für barriere-freie Computer-Programme.
Und Regeln für barriere-freie Geräte.
Die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder
müssen diese Regeln beachten.

Wir haben noch zusätzliche Regeln für die Spiele-Erfinderinnen
und Spiele-Erfinder gemacht.



Erfinderinnen und Erfinder: Leit-Linie 1:

Alle digitalen Spiele sollen auch für Menschen mit Beeinträchtigungen gut sein. Die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen sollen das immer berücksichtigen.

Eine Spielerin mit Beeinträchtigung hat mal gesagt:
„Ich möchte niemandem den Spaß am Spielen nehmen.
Ich möchte einfach nur öfter mitspielen können.“

Die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen
sollen immer daran denken:

Menschen mit Beeinträchtigungen wollen auch gerne mitspielen.
Die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder
sollen die digitalen Spiele so machen, dass das geht.

Auch wichtig:

Spielerinnen und Spieler sollen ihre Meinung zu den Spielen sagen.
Und Vorschläge für Verbesserungen machen.

Und es muss Anleitungen und Informationen geben, die alle verstehen können. Zum Beispiel Anleitungen und Informationen in leichter oder einfacher Sprache. Als Text. Als Film. Oder zum Anhören.
Dafür sind die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder verantwortlich.
Und die Spiele-Firmen.



Erfinderinnen und Erfinder: Leit-Linie 2:

Eine Haupt-Regel für die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen muss sein:

Digitale Spiele müssen barriere-frei sein.

Nur barriere-freie Spiele sind gute Spiele. Dann kaufen auch mehr Menschen barriere-freie digitale Spiele.

Für die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen muss gelten:
Barriere-Freiheit ist wichtig für die gute Qualität von digitalen Spielen.
Nur barriere-freie digitale Spiele sind gute Spiele.

Gute Qualität bedeutet: Etwas ist sehr gut.

Gute Qualität ist wichtig für die Spielerinnen und Spieler.
Und für andere Menschen.
Zum Beispiel für die Eltern.
Für Erzieherinnen und Erzieher.
Und für Lehrerinnen und Lehrer.

Es gibt schon Regeln für die Barriere-Freiheit.
Und Verbesserungs-Vorschläge von Menschen
mit verschiedenen Beeinträchtigungen.

Die IGDA sammelt die Ideen und Verbesserungs-Vorschläge. Dort können die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen nachfragen. Und wichtige Informationen bekommen.

Die IGDA ist ein **Berufs-Verband** für Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder auf der ganzen Welt. Die Haupt-Stelle ist in den USA.

Ein **Berufs-Verband** ist so ähnlich wie ein Verein. Die Mitglieder sind Menschen mit demselben Beruf. Oder Menschen mit ähnlichen Berufen. Der Berufs-Verband setzt sich für die Interessen seiner Mitglieder ein.

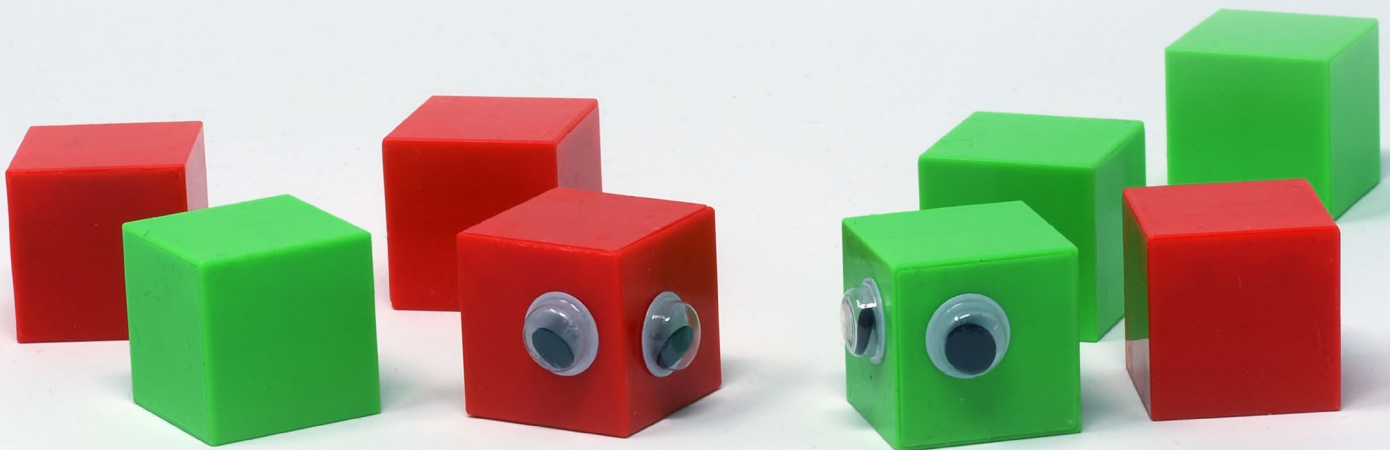
Was wir uns auch wünschen:

Die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen sollen ihre Erfahrungen austauschen.

Das bedeutet: Sie sollen darüber sprechen:

- Was ist gut. Was ist noch nicht so gut.
- Was kann man besser machen.

Und die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder sollen anderen Erfinderinnen und Erfindern von guter Technik erzählen. Damit andere Spiele-Erfinderinnen und Erfinder die Technik bei ihren Spielen auch einbauen können.



Erfinderinnen und Erfinder: Leit-Linie 3:

Alle Menschen haben die gleichen Rechte.
Und alle Menschen sind gleich wertvoll.
Das gilt für die Spielerinnen und Spieler.
Und das gilt für die Figuren in den digitalen Spielen.

Was ist normal. Was ist nicht normal.

In vielen Spielen sind Menschen mit Beeinträchtigung weniger wert als Menschen ohne Beeinträchtigung. Und: In vielen Spielen sind Menschen ohne Beeinträchtigung normal. Menschen mit Beeinträchtigung sind nicht normal.

In vielen digitalen Spielen sind „normale“ Menschen stärker als die anderen. Sie können mehr. Und sie sind oft die Chefs. Die Spielerinnen und Spieler denken oft genauso.

Im normalen Leben ist das aber gar nicht so. Viele Menschen mit Beeinträchtigung können Sachen, die können andere Menschen nicht.

Alle Menschen haben die gleichen Rechte. Alle Menschen sind gleich wertvoll. Egal, woher sie kommen. Und egal, ob sie eine Beeinträchtigung haben oder nicht. Alle Menschen können etwas besonders gut. Und etwas anderes nicht so gut.

Das gilt für die Spielerinnen und Spieler. Und das gilt auch für die Figuren in den Spielen. Die Erfinderinnen und Erfinder von digitalen Spielen müssen das bei den Spielen beachten. Dann können Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gleichberechtigt bei digitalen Spielen mitspielen.



Erfinderinnen und Erfinder: Leit-Linie 4:

Menschen mit Beeinträchtigung sollen beim Erfinden von digitalen Spielen mitarbeiten. Sie sollen gute Ausbildungs-Möglichkeiten bekommen. Und sie sollen in Spiele-Firmen arbeiten.

Menschen mit Beeinträchtigung sagen:

„Nichts über uns ohne uns!“

Sie meinen damit:

Wenn Sachen für Menschen mit Beeinträchtigung gemacht werden, dann muss man Menschen mit Beeinträchtigung fragen.

Das gilt auch für digitale Spiele.

Menschen mit Beeinträchtigung wissen selbst am besten, was sie können. Was sie wollen. Und was sie brauchen. Deshalb müssen Menschen mit Beeinträchtigung beim Erfinden von digitalen Spielen mitarbeiten.

Auch wichtig:

Menschen mit Beeinträchtigung müssen digitale Spiele ausprobieren. Und ihre Meinung dazu sagen.

Man sagt auch: Sie sollen die Spiele **bewerten**.

Sie sollen zum Beispiel sagen:

- Können Menschen mit Beeinträchtigung das Spiel gut mitspielen.
- Werden Menschen mit Beeinträchtigung im Spiel gleichberechtigt behandelt.
- Welche Barrieren hat das Spiel. Das bedeutet:
Wo haben Menschen mit Beeinträchtigung Schwierigkeiten beim Spielen. Zum Beispiel bei der Technik. Oder bei den Spiel-Regeln.

Diese Informationen sind wichtig für die Beschreibung von digitalen Spielen. Zum Beispiel im Internet. In Katalogen. Oder in Zeitungen und Zeitschriften.

Die Käuferinnen und Käufer lesen die Beschreibungen.

Und wissen dann sofort:

Das Spiel ist gut für mich.

Oder: Das Spiel ist **nicht** gut für mich.

Menschen mit Beeinträchtigung müssen auch ohne Barrieren studieren können

Digitale Spiele sind Spiele für den Computer.

Oder für andere digitale Geräte.

Wenn man digitale Spiele erfinden will,

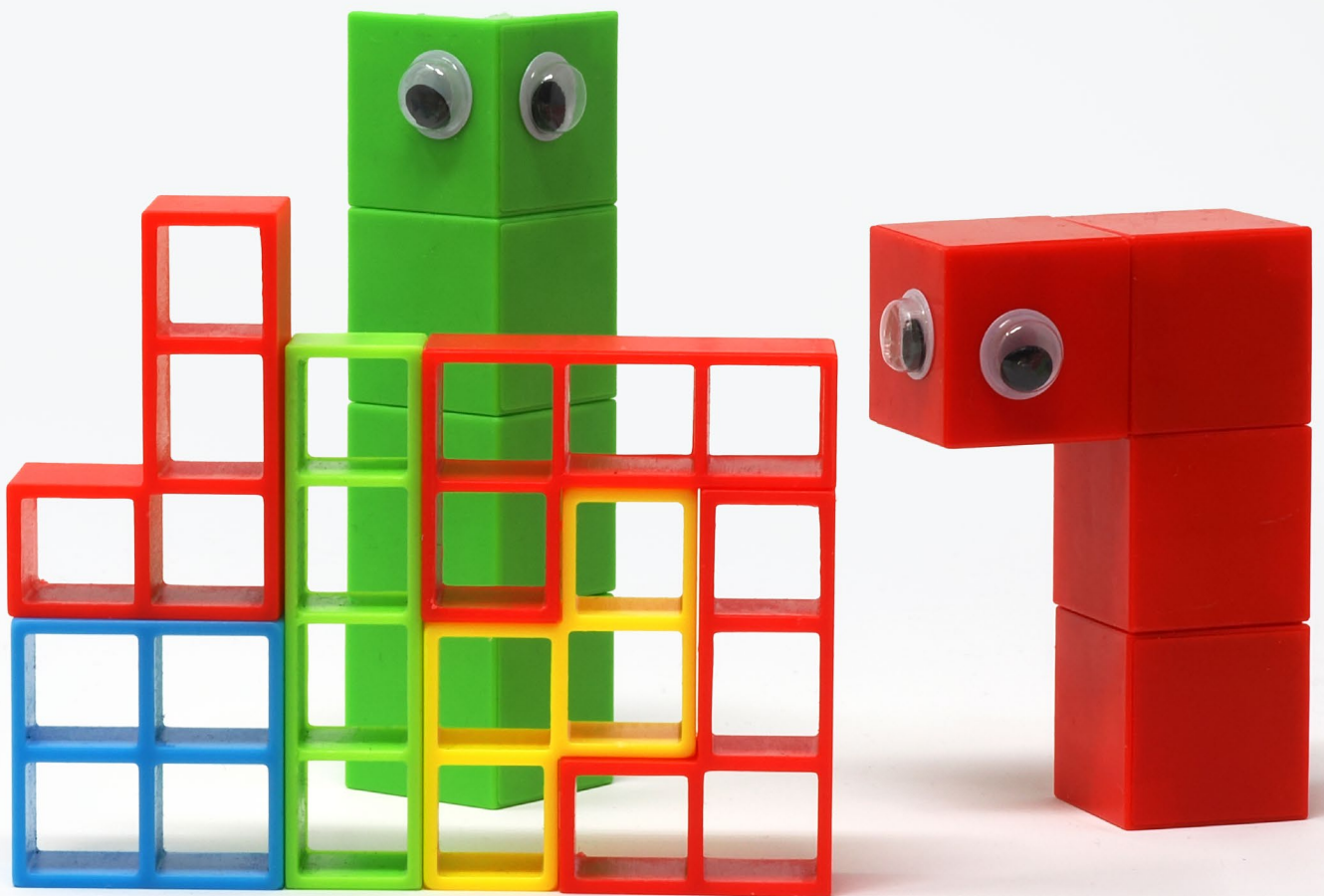
dann braucht man eine Ausbildung.

Das ist meistens ein Studium an einer Hochschule.

Für Menschen mit Beeinträchtigung

muss es barriere-freie Möglichkeiten zum Studieren geben.

Dafür sind die Hochschulen zuständig.



2.3 | Leit-Linien für die Politik

Die Kinder- und Jugend-Hilfe ist für alle jungen Menschen da. Egal, ob sie eine Beeinträchtigung haben oder nicht. Das gilt für alle Hilfs-Angebote der Kinder- und Jugend-Hilfe. Auch für digitale Spiele.

Die Politik hat schon einige Gesetze geändert. Das reicht aber noch nicht.

Die Politik muss noch mehr tun. Zum Beispiel:

- Die Politik muss noch mehr Gesetze ändern.
Damit es in Zukunft mehr barriere-freie digitale Spiele gibt.
- Die Politik kann die Spiele-Firmen unterstützen.
Zum Beispiel mit Geld. Damit die Firmen in Zukunft mehr barriere-freie digitale Spiele machen.
- Die Politik kann Spiele-Firmen und andere Firmen unterstützen.
Damit die Firmen mehr Fachleute mit Beeinträchtigung einstellen.
Zum Beispiel Erfinderinnen und Erfinder für digitale Spiele.
Oder Spiele-Testerinnen und Spiele-Tester.
Die Spiele-Tester probieren aus:
Sind die digitalen Spiele barriere-frei.



Politik: Leit-Linie 1:

Die Bundes-Regierung muss in ihrem Kinder- und Jugend-Plan digitale Spiele für junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung fördern.

Fördern bedeutet: **helfen, unterstützen.** Zum Beispiel mit Geld.

Der Kinder- und Jugend-Plan ist ein Plan der Bundes-Regierung.
Darin steht: Welche Hilfen vom Staat können junge Menschen bekommen.

Der Kinder- und Jugend-Plan muss mehr digitale Spiele berücksichtigen.

Und: Die digitalen Spiele müssen für alle jungen Menschen gut sein.
Egal, ob sie eine Beeinträchtigung haben oder nicht.



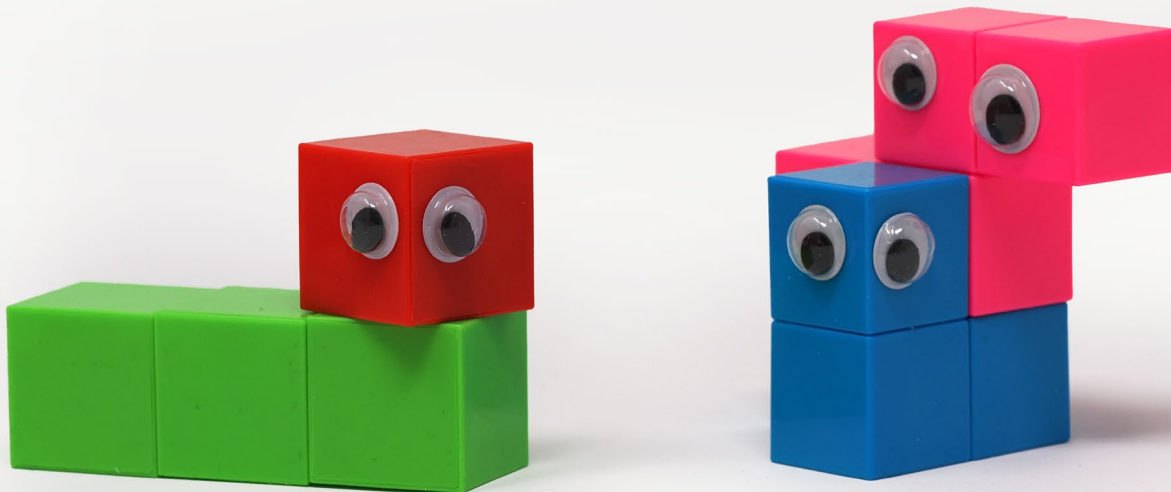
Politik: Leit-Linie 2:

Die Politik muss Gesetze ändern.
Und Spiele-Firmen unterstützen.
Damit die Firmen mehr barriere-freie digitale Spiele machen.

Die Politik muss Gesetze ändern. Damit die Spiele-Firmen mehr barriere-freie digitale Spiele machen **müssen**.

Wenn digitale Spiele barriere-frei sein sollen, dann ist das mehr Arbeit. Und kostet mehr Geld. Deshalb muss die Politik Spiele-Firmen unterstützen. Zum Beispiel mit Geld.

In der Spiele-Industrie gibt es viele kleine Firmen.
Oder einzelne Personen, die Spiele erfinden.
Die Politik muss die kleinen Firmen besonders unterstützen.
Und die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder auch.



Politik: Leit-Linie 3:

Die Politik muss die Selbst-Vertretung von Menschen mit Beeinträchtigung stärken.

Menschen mit Beeinträchtigung setzen sich für ihre Rechte ein. Zum Beispiel in Beiräten und Fach-Verbänden. Das nennt man **Selbst-Vertretung**.

Die Politik muss die Selbst-Vertretung von Menschen mit Beeinträchtigung stärken. Zum Beispiel:

- Die Selbst-Vertretungs-Gruppen brauchen Geld. Damit sie arbeiten können.

- Menschen mit Beeinträchtigung müssen bei politischen Entscheidungen mitbestimmen. Auch bei Entscheidungen, wo es um Barriere-Freiheit bei digitalen Anwendungen geht. Zum Beispiel bei digitalen Anwendungen am Computer, am Smartphone, am Tablet-PC und im Internet.
Digitale Anwendung ist alles, was man mit dem Computer machen kann. Digitale Spiele sind auch digitale Anwendungen.
- Für die Aufgaben in einer Selbst-Vertretungs-Gruppe müssen Menschen mit Beeinträchtigung ausgebildet werden. Sie können zum Beispiel besondere Kurse machen.
- Mehr Menschen mit Beeinträchtigung müssen einen Arbeits-Platz im ersten Arbeits-Markt bekommen. Dafür muss es mehr Ausbildungs-Kurse für Menschen mit Beeinträchtigung geben. Dort können Menschen etwas für ihren Beruf lernen.

Es muss auch mehr Geld für Hilfen am Arbeits-Platz geben. Zum Beispiel für technische Hilfen. Und für Arbeits-Assistentinnen und Arbeits-Assistenten.

Mit **erster Arbeits-Markt** sind zum Beispiel Arbeits-Plätze in Firmen oder bei Behörden gemeint.

Viele Menschen mit Beeinträchtigung arbeiten in einer Werkstatt für behinderte Menschen.

Werkstätten für behinderte Menschen gehören zum **zweiten Arbeits-Markt**.



Politik: Leit-Linie 4:

Gruppen und Einzel-Personen setzen sich für barriere-freie digitale Spiele ein.

Die Menschen sollen sich treffen und Erfahrungen austauschen. Die Politik muss die Arbeit von diesen Gruppen unterstützen.

Wir wollen mehr barriere-freie digitale Spiele. Dafür müssen verschiedene Stellen zusammen-arbeiten. Zum Beispiel:

- Spiele-Firmen und Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder
- Menschen mit Beeinträchtigung und Selbst-Vertretungs-Gruppen
- Menschen aus der Spiele-Forschung

Die verschiedenen Gruppen bilden zusammen ein **Netz-Werk**.

Die Politik muss solche Netz-Werke unterstützen.

Zum Beispiel mit Geld.

Und mit Räumen, wo sie sich treffen können.



Politik: Leit-Linie 5:

Digitale Spiele sind für Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gut.
Die Politik muss Informationen und Werbung dafür machen.

Menschen mit und ohne Beeinträchtigung können gemeinsam digitale Spiele spielen. Wenn die digitalen Spiele barriere-frei sind.

Die Politik muss Informationen und Werbung für barriere-freie digitale Spiele machen. Damit mehr Menschen wissen:
Digitale Spiele sind für Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gut.

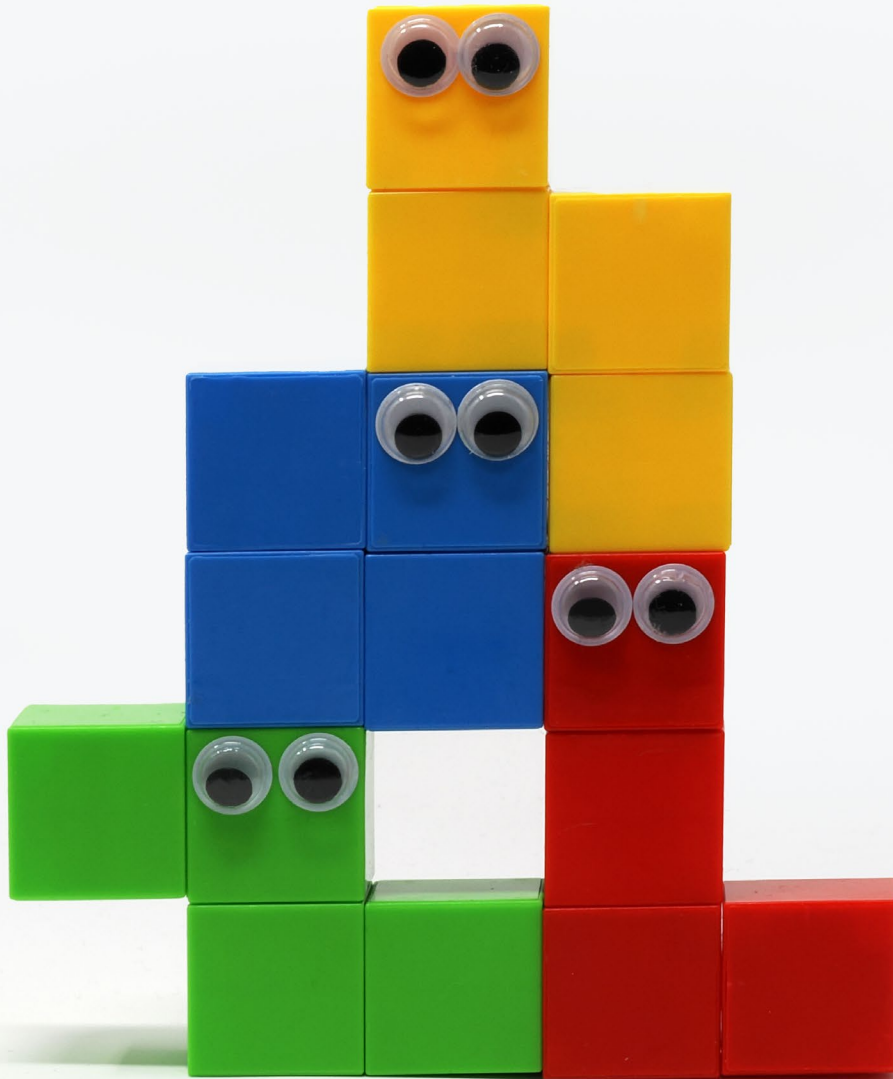
Und damit mehr Menschen fordern:

Wir wollen barriere-freie digitale Spiele.

Die Politik kann zum Beispiel Falt-Blätter, Info-Hefte und Werbe-Videos machen. Oder digitale Spiele zeigen.
Zum Beispiel bei politischen Veranstaltungen.
Oder bei Veranstaltungen, wo es um digitale Spiele geht.
Dort kann es auch digitale Spiele zum Ausprobieren geben.

Die Politik kann auch Sachen für die Berufs-Ausbildung machen.
Zum Beispiel für die Ausbildung von Lehrerinnen und Lehrern.
Und für die Ausbildung von Erzieherinnen und Erziehern.

Es gibt viele Möglichkeiten.



3 | Fangen wir an!

In der Vereinbarung über
die Rechte von Menschen mit Behinderung steht:

Alle Menschen haben die gleichen Rechte. Und alle Menschen sollen
am Leben in der Gemeinschaft teilnehmen können.

Egal, woher sie kommen. Egal, ob sie viel oder wenig Geld haben.

Und egal, ob sie eine Behinderung haben oder nicht.

Bei digitalen Spielen können junge Menschen mit und ohne Beeinträchtigung zusammen spielen. Genau so, wie es in der Behinderten-Rechts-Konvention steht.

Digitale Spiele gehören zum Leben von jungen Menschen dazu. Auch zum Leben von jungen Menschen mit Beeinträchtigung. Viele digitale Spiele sind aber noch nicht barriere-frei. Das bedeutet: Menschen mit Beeinträchtigung können nicht richtig mitspielen. Oder sie können gar nicht mitspielen. Weil viele Spiele nicht für Menschen mit Beeinträchtigungen gemacht sind.

Das muss sich ändern!

Deshalb haben wir diese Leit-Linien geschrieben:

- Leit-Linien für die Kinder- und Jugend-Hilfe
- Leit-Linien für die Spiele-Erfinderinnen und Spiele-Erfinder
- Leit-Linien für die Politik

Diese Stellen sind gemeinsam verantwortlich.
Und alle Stellen haben ihre besonderen Aufgaben.

Fangen wir an!

4 | Bücher und andere Texte

Astrath, Nils; Eggert, Susanne; Fink, Johanna; Gurt, Michael; Krupp, Bastian; Slegers, Jürgen; Tillmann, Angela (2024): Leitlinien zur Ermöglichung einer inklusiven Medienbildung mit digitalen Spielen. TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Köln. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.57683/EPUB-2847> und <urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28475>

Astrath, Nils; Eggert, Susanne; Fink, Johanna; Gurt, Michael; Krupp, Bastian; Slegers, Jürgen; Tillmann, Angela (2024): Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielewelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen. TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Köln. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.57683/EPUB-2846> und <urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28466>

Austin-Cliff, George; Hartl, Johann; Lien, Shih-cheng; Gaupp, Nora; Lara, Küppers (2022): Ergebnisse der Jugendstudie. Aufwachsen und Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung. Hg. v. Baden-Württemberg Stiftung gGmbH, in Kooperation mit dem Deutschen Jugendinstitut. Stuttgart. Online verfügbar unter https://bwstiftung.de/fileadmin/bw-stiftung/Publikationen/Gesellschaft_und_Kultur/BWS_SR_Inklusionsstudie.pdf

- Behr, Katharina-Maria (2008): Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag, S. 193–207.
- Bosse, Ingo; Hasebrink, Uwe (2016): Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht. Online verfügbar unter https://die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Forschung/Mediennutzung_Behinderungen/Studie-Mediennutzung_Menschen_mit_Behinderungen_Langfassung.pdf
- Bosse, Ingo; Kamin, Anna-Maria; Schluchter, Jan-René: Inklusive Medienbildung. Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften. In: Marion Brüggemann, Sabine Eder und Angela Tillmann (Hg.): Medienbildung für alle. Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt. München: kopaed, S. 35–52.
- ComputerProjekt Köln e. V. (2024): Gaming ohne Grenzen. Online verfügbar unter <https://gaming-ohne-grenzen.de>
- Digitale-Spielewelten.de (2017): Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht. Online verfügbar unter <https://t1p.de/DSW-DSidSch>
- Digitale-Spielewelten.de (2019): Bildung neu gestalten mit Games. Online verfügbar unter <https://t1p.de/DSW-BngmG>

Fehr, Wolfgang; Fritz, Jürgen (1993): Videospiele und ihre Typisierung. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch. Bonn, S. 67–88.

Fromme, Johannes; Hartig, Tom (2019): Online Spielkulturen als Lern- und Wissensgemeinschaften? In: Renate Freericks und Dieter Brinkmann (Hg.): Digitale Freizeit 4.0.: Analysen – Perspektiven – Projekte. Dokumentation der Fachtagung 23./24. November 2018. 5. Bremer Freizeitkongress. Hochschule Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e. V. (IFKA), S. 213–235.

Fromme, Johannes; Jörissen, Benjamin; Unger, Alexander (2008): Bildungspotenziale Digitaler Spiele und Spielkulturen. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 15 (Computerspiele und Videogames), S. 1–23. Online verfügbar unter https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X

Fromme, Johannes; Könitz, Christopher (2014): Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In: Winfried Marotzki und Norbert Meder (Hg.): Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft), S. 235–286. Online verfügbar unter https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11

Ganguin, Sonja (2010): Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: Springer VS.

Gebel, Christa; Gurt, Michael; Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele. In: Reiner Matiaske, Gerhart Hölbling, Thomas Reglin, Bernd Schorb, Anne-Kathrin Kaelcke, Susanne von Holten et al. (Hg.): E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report / No. 92/Teil I. Berlin: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung (ABWF), S. 241–376.

Groen, Maike; Jäkel, Hannah; Tillmann, Angela; Züchner, Ivo (2020): E-Sport – Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens. In: Isabell von Ackeren, Helmut Bremer, Fabian Kessl, Hans-Christoph Koller, Nicolle Pfaff, Carolin Rotter et al. (Hg.): Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (GDfE). Berlin: Verlag Barbara Budrich, S. 477–490. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.3224/84742385>

InGame – Inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen (2024). Materialien aus dem Projekt. Online verfügbar unter <https://jff.de/ingame>

IGDA – International Game Developers Association (2024): For Developers & Researchers. Collection of articles, resources, papers and guidelines. Online verfügbar unter <https://igda-gasig.org/how/for-developers-researchers>

Kuhn, Alex (2010): Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielewelten am Beispiel von World of Warcraft. Struktur und Auswirkungen auf das Spielerleben. In: Winfred Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr... München: kopaed, S. 129–146.

MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Hg. v. LFK. Stuttgart. Online verfügbar unter <https://mpfs.de/studien/jim-studie/2023>

Schliekmann, Sina; Korf, Lioba; Bosse, Ingo (2017): Gaming and (Dis) Abilities – Zocken für alle? In: Unterstützte Kommunikation - Die Fachzeitschrift der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e. V. (2), S. 1–6. Online verfügbar unter https://verlagvonloeper.ariadne.de/media/pdf/6c/11/2d/02_2017_Bosse_Gaming.pdf

Spielraum (2018): Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt ‚Ethik und Games‘. Technische Hochschule Köln. Online verfügbar unter <https://t1p.de/ethikgamespdf>

Stiftung Digitale Spielekultur (2018): Datenbank: Digitale Spielewelten. Online verfügbar unter <https://stiftung-digitale-spielekultur.de/digitale-spielewelten>

Tillmann, Angela; Weßel, André (2018): Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse. In: Manuela Pietraß, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS., S. 111–132. Online verfügbar unter https://doi.org/10.1007/978-3-658-19839-8_7

UN-Behindertenrechtskonvention (2006/2008): Convention on the Rights of Persons with Disabilities bzw. Gesetz zu dem Übereinkommen der Vereinten Nationen vom 13. Dezember 2006 über die Rechte von Menschen mit Behinderungen sowie zu dem Fakultativprotokoll vom 13. Dezember 2006 zum Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen vom 21. Dezember 2008. UN-BRK. In: Bundesgesetzblatt, Teil II, Nr. 35. Online verfügbar unter <https://un.org/depts/german/uebereinkommen/ar61106-dbgbl.pdf>

Unger, Alexander: Wenn Spieler Spiele umschreiben. Modding als Aneignungs- und Umdeutungsform digitaler Spiele in der manipulativen Jugendkultur. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Jugendkulturen. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 69–88.

Alle Links wurden zuletzt aufgerufen am 11.11.2024.