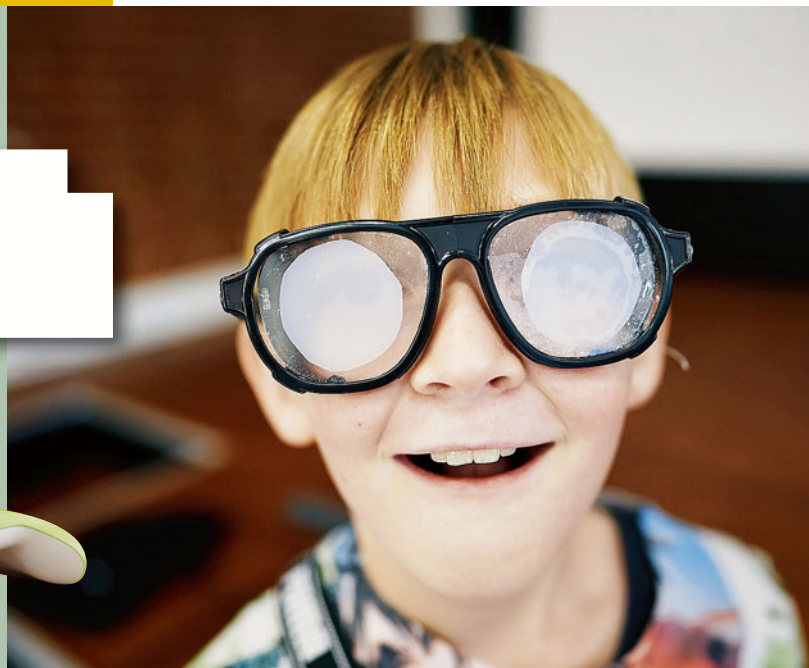


# LASS UNS ZOCKEN!

In Videospielen kann jeder und jede eine furchtlose Kriegerin oder ein Rennfahrer-Ass sein. Es sei denn: Das Spiel lässt sich nicht für alle richtig bedienen. Menschen mit Behinderung stoßen öfter auf Hindernisse. Das Projekt »Gaming ohne Grenzen« will das ändern.



**K**onzentriert blicken Martin und Jolina, beide 19, auf den Bildschirm. Sie steuern eine grüne und eine orangefarbene Spielfigur durch das Computerspiel »Gelly Break Deluxe«. Martin und Jolina wirken wie ein eingespieltes Team, dabei zocken sie das Game zum ersten Mal. Ihre Figuren rasen und springen unaufhaltsam durch das Level. Doch plötzlich hält Jolina inne. »Was steht da?«, fragt sie. Auf dem Bildschirm wird angezeigt, dass sie die LB-Taste auf dem Controller drücken soll. Dazu der Text: »Teleporter aktivieren sich mit einer Drehung.« Jolina kann das auf die Schnelle nicht lesen.

Das ist ein typisches Beispiel für eine Barriere. So nennt man Hindernisse, die Menschen mit Behinderung den Alltag erschweren. Ob im Straßenverkehr, in der Schule oder eben beim Gaming –

Barrieren gibt es in fast allen Lebensbereichen. Damit Menschen mit Behinderung sich nicht einschränken müssen, wird viel getan: Piepende Ampeln ermöglichen es Blinden, sicher über die Straße zu gehen. Schülerinnen und Schüler, die im Rollstuhl sitzen, können über Rampen in ihr Klassenzimmer gelangen. Die Hindernisse für Menschen mit Behinderung werden so überwunden. Das nennt man auch Barrierefreiheit.

Videospiel-Hersteller haben sich lange Zeit nicht darum gekümmert. Viele Millionen Gamerinnen und Gamer mit Behinderung wurden einfach ignoriert. Doch in den vergangenen Jahren hat sich viel getan: Mit dem Xbox Adaptive Controller lässt sich zum Beispiel die Steuerung eines Spiels ganz an die Bedürfnisse eines

körperlich beeinträchtigten Menschen anpassen. Streamerinnen und Streamer mit Behinderung machen auf das Thema aufmerksam. Und auch das Kölner Projekt »Gaming ohne Grenzen« trägt dazu bei, dass Computerspiele für alle zugänglicher werden.

Junge Menschen mit und ohne Behinderung kommen hier zusammen, um Spiele zu testen. Die Kinder und Jugendlichen achten bei den Tests allerdings weniger darauf, ob die Games eine besonders schicke Grafik oder eine fesselnde Geschichte haben. Andere Fragen sind drängender.

In der Kölner Freizeit-Einrichtung »Inklusive OT Ohmstraße« treffen sich Menschen mit und ohne Lernschwierigkeiten. Jolina, Martin, Jayden und Efe spielen hier gerade das Spiel »Fling to the Finish«. Dabei muss ein Zweier-



Der links gezeigte weiße Kasten mit den zwei schwarzen Kreisen ist der Xbox Adaptive Controller. Dieser ermöglicht es Menschen mit körperlichen Behinderungen, die Steuerung ganz an ihre Bedürfnisse anzupassen. Zum Beispiel können sie ein Fußpedal (rechts) anschließen.

Gemeinsam spielt es sich am besten: Cedric (rechts) schaut Jayden beim Zocken des PC-Spiels »A Juggler's Tale« zu. Jayden steuert gerade eine Marionette durch die Spielwelt.

Mit anderen Augen:  
Diese Brille zeigt Jayden,  
10, wie es ist, mit einer  
Sehminderung zu leben.  
Viele Videospiele lassen  
sich damit nicht mehr  
so gut bedienen.

Jolina baut hier gerade  
eine virtuelle Stadt im  
PC-Spiel »Townscaper«.  
Das Game kommt ohne  
komplizierte Erklärungen  
aus. Jede und jeder  
kann direkt loszocken.



Team einen Parcours schneller überwinden als das andere Team. Das Game ist sehr hektisch. Doch alle kommen gut damit zurecht. Karolina Albrich, eine Mitarbeiterin von »Gaming ohne Grenzen«, stellt den Ton ab. »Probiert doch mal aus, ob man das Spiel jetzt noch gut zocken kann«, sagt sie. Die Tester scheinen keine Probleme damit zu haben. »Und wie ist es, wenn ihr diese Brille aufsetzt?«, fragt Karolina und verteilt Gestelle, die mit einer Folie überzogen sind. Wer hier durchguckt, sieht die Welt, als hätte er eine Sehminderung. »Jetzt erkenne ich gar nichts mehr«, ruft Jayden. Für Menschen, die eine Sehbehinderung haben, ist das Spiel also eher nicht geeignet. Als Nächstes probieren die Tester noch, wie sich das Spiel mit nur einer Hand am Controller spielen lässt. Auch dabei haben die Kin-

der und Jugendlichen Schwierigkeiten. Solche Tests führt »Gaming ohne Grenzen« in fünf unterschiedlichen Freizeit-Einrichtungen durch.

Aus all den Tests lässt sich ableiten, wie zugänglich ein Spiel für Menschen mit Behinderung ist. Bewertet wird in vier Bereichen: Hören, Verstehen, Sehen, Steuern. Das beliebte Spiel »Among Us« erhält zum Beispiel drei von drei Punkten im Bereich Hören, weil es auch ohne Ton spielbar ist. Im Bereich Steuern schneidet »Among Us« aber nicht so gut ab, weil es wenig Möglichkeiten gibt, die Steuerung anzupassen.

Karolina sagt: »Je mehr Einstellungsmöglichkeiten es in einem Videospiel gibt, desto besser. Hilfreich ist es zum Beispiel, wenn man die Tasten des Controllers selbst belegen oder

wenn man möglichst gut lesbare Untertitel für die Sprecherinnen und Sprecher einblenden kann.«

Die Bewertungen zu den getesteten Spielen lassen sich auf [gaming-ohne-grenzen.de](http://gaming-ohne-grenzen.de) nachlesen. So wissen andere Gamerinnen und Gamer mit Behinderung, welche Spiele sich lohnen – und welche eher nicht.

Bei »Gaming ohne Grenzen« geht es neben diesen Tests aber noch um etwas anderes: den Spaß am gemeinsamen Zocken. »Können wir jetzt »Mario Kart 8« spielen?«, fragt Jolina in die Runde. Allgemeine Begeisterung: Auch die anderen sind dabei. Martin setzt sich mit seinem Rennwagen schnell an die Spitze. »Na warte ...«, ruft ein Mitspieler. Es wird ein enges Rennen. Martin gewinnt, aber das ist nicht so wichtig. Dabei sein ist alles.

Marco Wedig



Die Spiele-Tests werden von »Gaming ohne Grenzen« organisiert, einem Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW.



## AUSGEZEICHNETER SPIELSPASS



Jolina und die anderen Tester haben die Spiele »A Juggler's Tale«, »Fling to the Finish«, »Gelly Break Deluxe« und »Townscaper« für den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI geprüft. Dieser wurde am 24. Oktober verliehen. Erstmals wurde dieses Jahr auch die Barrierefreiheit von PC-Spielen getestet. Alle Gewinner des TOMMI kannst du hier nachlesen: [deinspiegel.de/tommi](http://deinspiegel.de/tommi)