

# Computerspielbranche: "Ich kann im Schreiben ausdrücken, was ich sonst nicht machen kann"

31. Juli 2023, 14:25 Uhr

Lesezeit: 4 min



Wenn Marlene Beilharz am Computer spielt, benutzt sie einen MiniJoystick. Er ist auf Kopfhöhe an ihrem Schreibtisch befestigt, damit sie ihn mit ihrem Kinn bedienen kann.

(Foto: Catherina Hess)

Computerspiele sind ihr Leben, doch viele davon eignen sich nicht für ihren Alltag im Rollstuhl: Marlene Beilharz, 26, ist nicht nur leidenschaftliche Zockerin, sie entwirft auch eigene Spiele und setzt sich für barrierefreies Gaming ein.

Von Melina Bäckmann

Sie lenkt den Cursor gezielt über den Bildschirm, mit einem Klick bestätigt sie und das nächste Kapitel beginnt. Wenn Marlene Beilharz am Computer spielt, benutzt sie einen MiniJoystick. Er ist auf Kopfhöhe an ihrem Schreibtisch befestigt, damit sie ihn mit ihrem Kinn bedienen kann. Weil sie bei ihrer Geburt zu wenig Sauerstoff bekam, sitzt die 26-Jährige im Rollstuhl und kann ihre Hände nur eingeschränkt benutzen. Der Joystick gibt ihr die Möglichkeit, selbständig zu zocken. "Through the Darkest of Times" heißt das Spiel, das Marlene während des Interviews spielt. Es ist eines von denen, die Marlene ohne Probleme

spielen kann. Die meisten der Computerspiele sind nicht barrierefrei, weshalb sie sich für Marlenes Spielpraxis nicht eignen.

Das Problem bei vielen der Spiele: Schnelligkeit und Feinmotorik sind essenziell für das erfolgreiche Gaming-Erlebnis, doch damit verfehlen sie die Lebensrealität von Menschen mit Beeinträchtigung. Einzelne Tasten schnell und gezielt zu drücken, ist für Marlene nicht möglich. Deshalb bevorzugt sie Serious-Games. Bei diesen steht die Handlung im Vordergrund. Gezieltes Ballern oder komplizierte Tastenfolgen gibt es dabei meist nicht

Doch damit gibt sich Marlene nicht zufrieden und steht für die Belange ihrer Community ein. Beim diesjährigen Games-Festival hielt sie einen Vortrag über eigene Gaming-Erfahrungen und die Gestaltung von barrierefreien Games. In ihrem Blog [digitalebarrierefreiheit](#) berichtet sie regelmäßig über ihren Gaming-Alltag und Entwicklungen der Branche. Aber sie möchte nicht nur im Theoretischen bleiben. Mit ihrem Team, den *Outlaws*, reichte sie ihr Spiel "Sara - Geschichte einer jungen Diebin" beim Wettbewerb des Festivals ein. Als Designerin des Spiels entwickelte sie die Geschichte und die zu lösenden Rätsel. Mit ihren zwei Teammitgliedern legte sie das Spiel in Papierform vor.

Darüber redet sie gerne und erklärt euphorisch sämtliche Details. Voller Stolz betrachtet sie, was sie geschaffen hat: Ein dickes Buch liegt auf dem Tisch, es ist aufgeschlagen. Das Innere birgt ein dreidimensionales Spielbrett. Drei kleine Pappfiguren stehen in der Mitte, gesäumt von einer liebevoll illustrierten Pappkulisserie. Jede neue Seite öffnet ein neues Kapitel und jedes Kapitel neue Herausforderungen für die Spielfiguren. Später soll das Buch als Computerspiel programmiert werden. Für das Pop-up-Buch erhielt sie eine besondere Anerkennung. Die Jury lobte, dass sie schon zu Beginn der Entwicklung Barrierefreiheit im Spiel mitbedachte. So können möglichst viele Menschen die Geschichte der jungen Diebin spielen.

Auch von der Gaming-Branche konnte Marlene während des Festivals Aufmerksamkeit für ihr Spiel gewinnen. Es gab viel Zuspruch und sogar eine Firma, die sich dafür interessiert, es als Computerspiel umzusetzen und auf den Markt zu bringen. Über einen Job als Game-Designern würde sie sich freuen, aber die Geschichten schreibt sie in erster Linie nicht aus finanziellen Gründen. "Ich kann im Schreiben ausdrücken, was ich sonst nicht machen kann", sagt sie über die Bedeutung ihrer kreativen Arbeit.

Das Gamen faszinierte sie schon in der Grundschule. Weil es ihr gefiel, fiktive Rollen zu spielen und sich Geschichten auszudenken, war für sie schon als Kind klar: "Ich will auch Computerspiele machen, das gefällt mir."

Im Alter von drei Jahren kam Marlene das erste Mal mit Computern in Berührung. Ihre damalige Ergotherapeutin ermöglichte ihr das Arbeiten und Spielen mit dem Computer. Auch in der Schule sahen ihre Therapeuten in dem technischen Mittel eine Möglichkeit für Marlene, sich auszudrücken und zu lernen. Nach dem Abitur entschied sich Marlene, den wissenschaftlichen Weg einzuschlagen. Sie machte ihren Masterabschluss in Film- und Medienkulturforschung. Ihre Masterarbeit verfasste sie über Erinnerungskulturen in Computerspielen am Beispiel des Spieles "Through the Darkest of Times".

Marlene erklärt souverän, dass Erinnerungen ein wichtiger Bestandteil vieler Games sind und dass einige der Spiele auch Euthanasie thematisieren. Sie wirkt gedrückt und emotional, während sie über die Verbrechen der Nationalsozialisten und deren Darstellung spricht. Aufklärung ist wichtig und darf nicht zu kurz kommen, findet die junge Gamerin. Spielerisch

zu lernen ist auch ein Anliegen, das sie selbst mit "Sara - Geschichte einer jungen Diebin" verfolgt.

Dabei ging Marlene zuerst mit dem Game "[Dual Apple Catch](#)" an die Öffentlichkeit. Das Spiel ist online zu finden und bietet die Möglichkeit, barrierefrei zu zocken. Denn zum Bedienen ist lediglich die linke Maustaste nötig.

### **Am Computer kann sie sich selbstständig bewegen, eigene Entscheidungen treffen und muss keine Hilfe in Anspruch nehmen**

Wenn sich Marlene gerade nicht neue Geschichten für ihre Games ausdenkt, dann geht sie gerne ins Museum oder Theater. Am liebsten zockt sie aber. Zwei bis vier Stunden am Tag kommen da schon mal zusammen. Das Gamen hat für sie eine besondere Bedeutung. Weil sie im realen Leben bei vielen Aktionen auf die Hilfe anderer Menschen angewiesen ist, genießt sie die Zeit am Computer. Dort kann sie sich selbstständig bewegen, eigene Entscheidungen treffen und muss keine Hilfe in Anspruch nehmen. Eine willkommene Abwechslung zu ihrem sonstigen Alltag.

Doch noch gibt es in der Gaming-Branche einige Hürden zu überwinden. Um das Gaming für Menschen mit Behinderung zu erleichtern, würden schon kleine Veränderung einen Unterschied machen. Laut Marlene könnten genauere Beschreibung zur Spielbarkeit eines Games verhindern, dass sie sich ein Spiel kaufe, das sie gar nicht zocken kann. Ein Problem, das sich auch bei der Gestaltung der Spiele zeigt: "Wenn es den Leuten nicht klar ist, dass die Escape-Taste ein Problem ist, berücksichtigen sie es auch nicht." Auch in der Münchener Gamingszene gibt es noch Aufholbedarf. Ein Gaming-Stammtisch, der barrierefrei zu erreichen ist, würde Marlene freuen.