

Marlene Beilharz

Inklusion in Computerspielen

Wieso sind Computerspiele nicht inklusiv? Die sind doch digital. Diesen Satz höre ich oft. Die Leute denken dabei an die Möglichkeit zur Selbstständigkeit, die Computerspiele bieten. Für viele User*innen mit Behinderung sind Computerspiele tatsächlich eine, vielleicht die einzige Möglichkeit zur Selbstständigkeit. Umso wichtiger ist es, dass Computerspiele eine barrierefreie Oberfläche haben.

Ich habe eine Körperbehinderung. Da ich meine Hände nicht einsetzen kann, benutze ich einen Mini-Joystick, der an eine SwitchMouse angeschlossen ist. Diesen bediene ich mit dem Kinn, eventuell zusätzlich einen, höchstens zwei Taster (z.B. für rechte Maustaste). Ich spiele heute hauptsächlich Point- & Click-Adventures, da dieses Genre story-basiert ist und eine Maussteuerung hat. Aber auch hier gibt es Hürden: Häufig wird die Maussteuerung aus Komfortgründen durch WASD-Tasten oder die Lupe zur Hotspot-Anzeige durch die Leertaste ersetzt. Das schließt Leute wie mich von einem aktiven Spielerlebnis aus.

Kognitive Rätsel kann ich z.B. besser lösen als Geschicklichkeitsrätsel. Da aber jede Beeinträchtigung unterschiedliche Bedürfnisse hat und andere Anpassungen benötigt, muss die Spieleindustrie schon im Entwicklungsprozess Barrierefreiheit bedenken und möglichst viele Optionen bereitstellen. Denn Computerspiele werden von vielen Menschen genutzt und sollten für alle Menschen, unabhängig von Beeinträchtigungen, spielbar sein.

Für Leute mit Muskelschwäche sind Doppelklicks oder das sogenannte Buzzern (also oft und schnell hintereinander klicken) problematisch. Personen mit Hörbehinderung brauchen nicht nur eine Untertitelung, sondern auch eine Audodeskription von Geräuschen, die Gefahr ankündigen. Bei Legasthenie oder Sehbehinderung ist es hilfreich, wenn Texte vorgelesen werden. Bei Dyskalkulie sollte man mathematische Rätsel überspringen können oder eine Hilfe bereitstellen. Das sind nur einige Beispiele.

InGame

Projekte wie das Forschungs- und Praxisprojekt *InGame* oder *Gaming Ohne Grenzen* suchen nach Möglichkeiten für ein barrierefreies Spielerlebnis und gehen auf Firmen zu, um Lösungen zu finden. Im Rahmen des Gamesfestival 23 in München arbeitete ich mit *InGame* zusammen und hielt eine Präsentation über meine Schwierigkeiten anhand guter und schlechter Beispiele. Leider sind es hauptsächlich Kinderspiele, die auf eine einfache Ansteuerung achten. Es spielen aber längst nicht nur Kinder Videospiele, daher muss die Industrie umdenken und bereits im Entwicklungsprozess alternative Lösungen berücksichtigen. Es gibt bei einigen Spielen bereits eingeblendete Zahlen oder eine integrierte Bildschirmtastatur zur Eingabe eines Codes oder des Namens. Es gibt per Klick aufrufbare Speicherstände oder auf dem Interface anklickbare Spieloptionen. Anzusteuernde Icons statt Escape- oder Leertaste sind als barrierefreie Möglichkeiten relativ einfach umzusetzen, aber leider sind die benötigten Optionen noch zu selten vorhanden. Erfreulicherweise reagieren einige (oft Indie- oder kleine) Firmen positiv auf mein Feedback und versuchen barrierefreiere Lösungen zu finden.

Die Tatsache, dass Computerspielheld*innen meist perfekt dem Schönheitsideal entsprechen, klettern, schwimmen, springen und tauchen können, ist einem Bewusstsein für benötigte Änderungen ebenfalls nicht zuträglich, da in der virtuellen Realität Beeinträchtigungen nur selten existieren. Gelegentlich gibt es „unsichtbare“ Beeinträchtigungen zur Spannungssteigerung in Horror-Adventures.

Da jede Behinderung individuell ist und andere Voraussetzungen benötigt, ist die Weiterentwicklung von Soft- und Hardware besonders gefordert. Prinzipiell gilt aber bei Computerspielen: Eine einfache Steuerung kommt allen zugute.

Marlene Beilharz
marlenebeilharz@me.com