

Pixelheld:innen

Digitale Spiele und Diversität

Mit mehr als 2,2 Milliarden Menschen weltweit ist die internationale Gaming-Community bereits extrem vielfältig: Es wird gespielt – unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Behinderung oder sexueller Orientierung. Doch wie steht es um die digitalen Held:innen selbst? Wie werden diese in Games dargestellt? Welche Aufgaben müssen sie lösen? Und welche stereotypen Rollenbilder gibt es dabei vielleicht? Aber vor allem: Wie würden Heldenfiguren aussehen, wenn Kinder und Jugendliche sie entwickeln könnten? Mit dem browserbasierten Tool *Piskel* können eigene Figuren gestaltet werden, wodurch Vielfaltigkeit wertgeschätzt und widerspiegelt wird.

DAS BRAUCHT MAN

- Computer, Beamer, Lautsprecher, Internetzugang
- Digitale Endgeräte für Teilnehmende
- Papier und Stifte
- 10–15 Teilnehmende und 2 Betreuungspersonen (abhängig vom Unterstützungsbedarf der Gruppe)
- ca. 2–4 Stunden

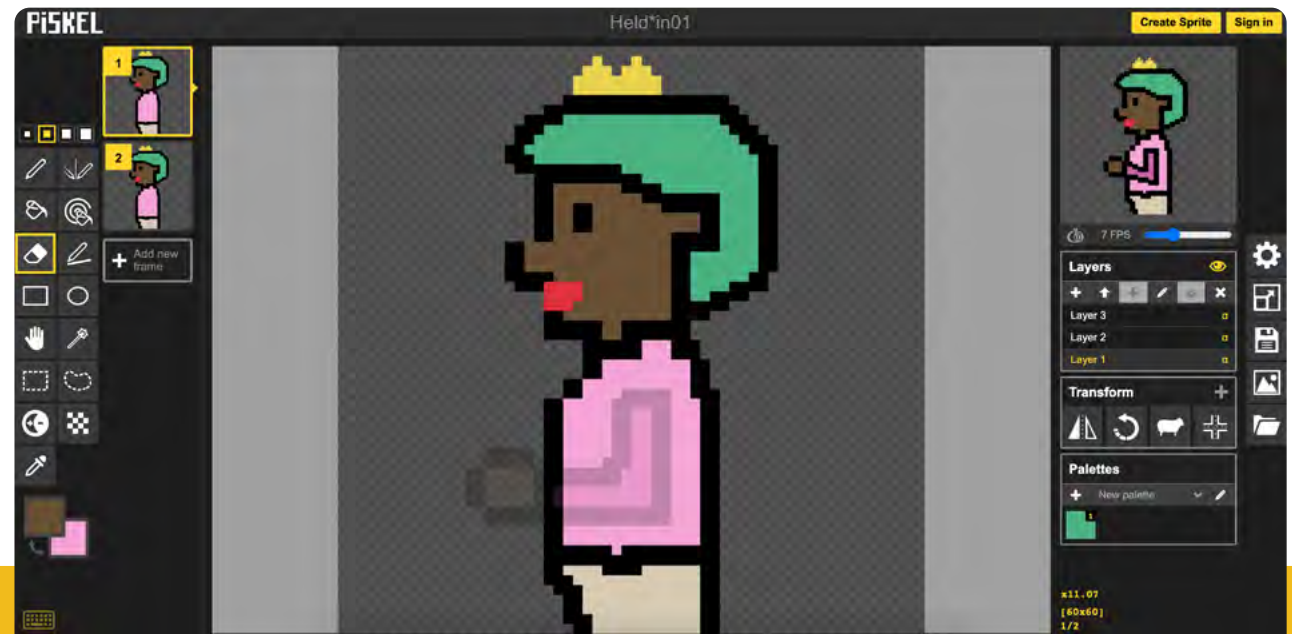


Ziele

- Erfahrungsaustausch zum Thema Computerspiele, Gaming und Inklusion
- Sensibilisierung für den Themenbereich Diversität in digitalen Spielen: Wie werden Figuren dargestellt? Welche Stereotype und Rollenbilder tauchen in Computerspielen auf?
- Entwicklung eigener Heldenfiguren: Wie kann eine Repräsentation aussehen, die Diversität wertschätzt?

Vorbereitung

- Bedienung der browserbasierten Anwendung *Piskel* kennenlernen und ausprobieren: z. B. mit diesem Videotutorial von *barrierefrei kommunizieren!*
- Optional, aber empfehlenswert: Leseliste mit Hintergrundinfos zum Thema: **Den Weg freiballern** (Nina Kiel, flutter.de), **Gaming für Alle: Barrierefreie Spiele** (Karina Sturm, dieneuenorm.de), **Maschine statt Mensch** (Roberto Czumbil, taz.de)

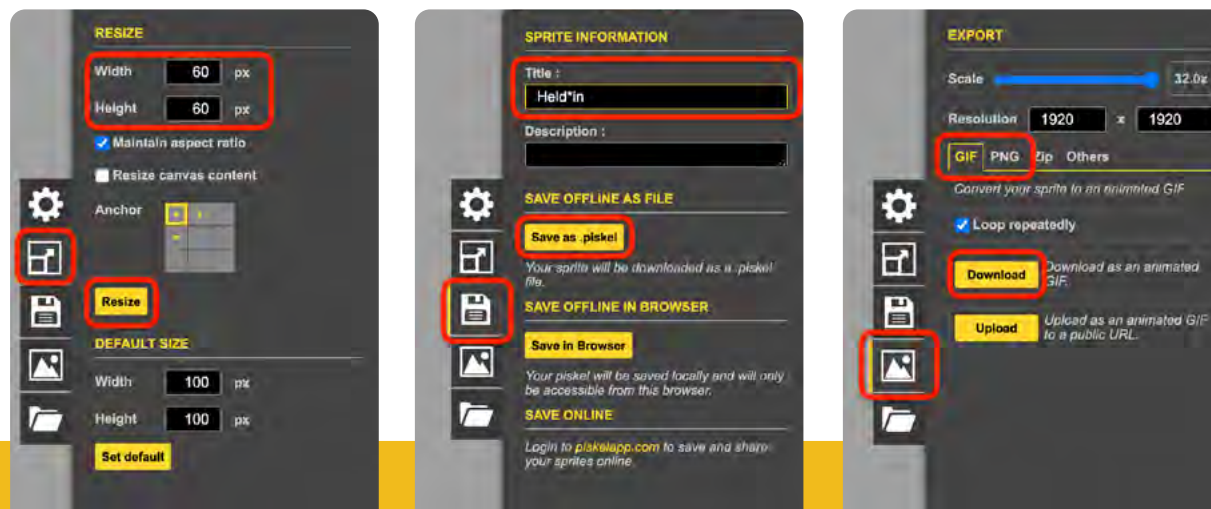


Pixelheld:innen

Durchführung

- Austausch über digitale Spiele: Welche Games werden von den Kindern und Jugendlichen gespielt? Welche Heldenfiguren gibt es? Wie sehen diese aus? Welche Aufgaben müssen sie erfüllen?
- Lieblingscharaktere der Teilnehmenden verwenden, um auf Rollenstereotype und Diskriminierungsformen aufmerksam zu machen und diese zu diskutieren: Wie werden die verschiedenen Geschlechter dargestellt? Gibt es queere Held:innen oder Figuren mit Behinderung? Alternativ können auch klassische Figuren-Paare wie Super Mario und Prinzessin Peach (Wie geht es Peach damit, dass sie immer wieder gerettet werden muss?) oder Spiele mit einer Fülle an Charakteren (z. B. *Fortnite*) betrachtet werden.
- Erweiterung: gemeinsam Spiele testen und diese nach zuvor besprochenen Kriterien untersuchen (z. B. Lieblingsspiele der Kinder und Jugendlichen). Alternativ können Spiele vorgestellt werden, in denen Diversität abgebildet wird (z. B. **The Unstoppables**, ab 6 Jahre, kostenlos für iOS und Android).
- Aufgabe: eigene vielfältige Figuren entwickeln und Entwürfe als Skizzen erstellen.
- Die wichtigsten Werkzeuge von *Piskel* kennenlernen (linke Menüleiste): Pinsel, Radiergummi, Farbeimer sowie die Farbauswahl reichen für erste Ergebnisse.

- Vor der Erstellung der Figuren: Größe der Zeichenfläche im Bereich *Resize* (rechte Menüleiste) festlegen: je größer die Zeichenfläche, desto einfacher die gestalterische Umsetzung. Eine kleinere Zeichenfläche erhöht den Pixelcharakter der Figuren (guter Mittelwert: 100 x 100 Pixel).
- Wenn mehr Zeit ist, können Figuren auch animiert werden: Hierfür müssen in *Piskel* weitere Frames erstellt werden, die sich (wie beim Daumenkino) nur geringfügig voneinander unterscheiden.
- Fertige Figuren speichern: Im rechten Menü unter *Save* eine *.piskel-Datei speichern (diese kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder in *Piskel* importiert und weiterbearbeitet werden.) Unter *Export* eine *.gif-Datei (für animierte Figuren) oder *.png-Datei (für Einzelbilder) speichern. Diese Bilddateien können geteilt oder weiterverarbeitet werden.
- Abschluss: Präsentation und Vorstellung der entwickelten Pixelheld:innen. Gemeinsamer Austausch: Warum wurden Charaktere auf diese Weise gestaltet? Welche Charaktereigenschaften spiegeln sich in den Figuren wider? Wie könnten mögliche Spiele aussehen?



Pixelheld:innen



Inklusiv gedacht

- Das Projekt regt dazu an, sich mit Diversität und Inklusion in digitalen Spielen auseinanderzusetzen, und sensibilisiert für eine respektvolle und inklusive Darstellung von Personen jenseits der gesellschaftlichen Normvorstellung in den Medien.
- Die Anwendung *Piskel* ist kostenfrei. Die technischen Hürden sind gering und die Software läuft ohne Installation im Browser.

TIPP

Im Rahmen gemeinsamer Spieletests können auch alternative Bedienungsmöglichkeiten, wie z. B. der Xbox Adaptive Controller, vorgestellt und die Zugänglichkeit von Spielen thematisiert werden.



Links

- **Online-Anwendung Piskel:** www.piskelapp.com
- **Videotutorial zum Tool Piskel:** <https://youtu.be/Vwr3dgYqyLo>
- **Projekt „Gaming ohne Grenzen“:** www.gaming-ohne-grenzen.de
- **Lernspiel „The Unstoppables“:** <https://theunstoppablesgame.ch>
- **Diversity-Initiative „Hier spielt Vielfalt“:** <https://hier-spielt-vielfalt.de>
- **Gamegirls und Gameboys: Computerspiele und das Thema Geschlecht:** <https://bit.ly/3xjp4pe>



FRED RÖSSLER

barrierefrei kommunizieren!
Nimm!-Kompetenzzentrum für
Inklusive Medienarbeit

FAZIT

„Digitale Spiele knüpfen direkt an die Lebenswelt der meisten Heranwachsenden an – und bieten daher ein enormes Potenzial, um gesellschaftliche und politische Themen aufzugreifen und darüber nachzudenken! Im Projekt schlüpfen Kinder und Jugendliche in die Rolle von Charakterdesigner:innen und erhalten so die Möglichkeit, sich kreativ zum Thema Diversität einzubringen.“

www.barrierefrei-kommunizieren.de

www.inklusive-medienarbeit.de/kompetenzzentren

Ein Angebot von



In Kooperation mit



Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

