

Inklusion Unboxed

Meeples for Change

Übersetzt von Mitgliedern der SAZ

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung
2. Thema
3. Charaktere
4. Texte
5. Zugänglichkeit
6. Spieletests

EINFÜHRUNG

Dieser kostenlose Leitfaden wird dir von *Meeples for Change* zur Verfügung gestellt. Übersetzt von Mitgliedern der [SAZ](#). Er wurde gemeinschaftlich erstellt und wird weiterhin bearbeitet.

Du findest in diesem Dokument Hilfestellungen, wie du beim Entwickeln deiner Spiele Diversität, positive Darstellungen und Zugänglichkeit verbessern kannst.

THEMA

Wenn dein Spiel eine tatsächlich existierende Kultur behandelt, die nicht deine eigene ist, such dir Beratung um sicherzugehen, dass du respektvoll bist und die Details richtig darstellst. Am besten wäre es, wenn du das Spiel auch mit Menschen testest, die den dargestellten kulturellen Hintergrund haben.

1. Lass keine historische Fakten weg

Der Erste und Zweite Weltkrieg waren oft Thema von Brettspielen und Wargames. Trotzdem werden Minderheiten, die auch an den Kriegshandlungen beteiligt waren, nur selten dargestellt. Es passiert recht häufig, dass eine ganze Gruppe von Menschen so aus der Geschichte getilgt wird.

Wenn dein Spiel in einem historischen Kontext spielt oder historische Personen zeigt, ist es wichtig, deine Darstellung zu belegen. Überprüfe deine Annahmen über Menschen in unterschiedlichen historischen Zeiten. Es gab beispielsweise schwarze Cowboys und mexikanische Cowboys ([Artikel auf Englisch](#)) im Wilden Westen. Und schwarze Menschen leben seit Jahrhunderten auch in [Mitteleuropa](#). ([Hier](#) eine genauere Ausarbeitung für das Beispiel Brandenburg-Preußen im 17./18. Jahrhundert.)

Wenn deine Figuren von realen oder von fiktiven Charakteren aus anderen Quellen inspiriert sind, pass auf, dass du nicht einen Charakter einer Minderheit durch einen Charakter der Mehrheit ersetzt. Dadurch

wird einer ohnehin schon unterrepräsentierten gesellschaftlichen Gruppe die Möglichkeit genommen, vertreten zu sein.

2. Sensible Themen

Andererseits, wenn dein historisches Thema Menschen auf eine Weise darstellt, die heutzutage ihren Ruf schädigen würde, frag dich selbst: Trägt diese Darstellung der Menschen zur Mechanik des Spiels bei? Falls dein Spiel auch einen pädagogischen Zweck hat, dann ist historische Korrektheit wichtig. Sonst pass auf, weder Menschen vorzuverurteilen noch Ungerechtigkeiten zu verklären.

CHARAKTERE

In diesem Abschnitt geht es sowohl um Spieler-Charaktere als auch um Nicht-Spieler-Charaktere. Wir bieten dir Richtlinien, wie du Diversität in dein Spiel integrieren kannst.

1. Darstellung

Es gibt zwei Arten, wie man das Problem der Darstellung angehen kann. Du kannst das Problem aus der Sicht des Spiels betrachten. Dann solltest du eine sinnvolle Anzahl und Verhältnis verschiedener sozialer Gruppen berücksichtigen.



Gladius ist ein hervorragendes Beispiel für eine ausgewogene Repräsentation von Geschlechtern und Ethnizität. Zugleich zeigt es eine große Vielfalt an Körperformen, was in Spielen sogar noch seltener ist.

Oder du kannst das Problem aus der Sicht der Spielebranche betrachten. In diesem Fall kannst du dich darauf konzentrieren, nur eine oder mehrere unterrepräsentierte soziale Gruppen zu integrieren, und überrepräsentierte Gruppen kannst du weglassen.



One Deck Dungeon hat viel Aufmerksamkeit erregt, indem es nur weibliche Charaktere aufgenommen hat.

Die beste Wahl hängt von der Art des Spiels, seinem Thema und seiner Mechanik ab.

Als nächstes besprechen wir die Herausforderungen, die mit sichtbaren und unsichtbaren Eigenschaften verbunden sind. Natürlich schließen sich diese nicht gegenseitig aus. Zum Beispiel sind LGBTQ+ Menschen nicht unbedingt weiß, wie wir es oft in den Medien sehen.

Sichtbare Eigenschaften

Bei der Erstellung des Aussehens der Charaktere solltest du darauf achten, die folgenden Eigenschaften möglichst vielfältig abzubilden:

- Geschlecht (weiblich, männlich, nicht-binär);
- Ethnizität;
- Körperliche Vielfalt (z. B. Körpertyp, Sehbehinderung, körperliche Behinderungen, Fehlbildungen);
- Alter.

Doppelseitige Spielerbögen sind eine gängige Praxis, um den Spieler:innen mehr Optionen für das Geschlecht des Charakters zu geben. Dies ist eine gute Möglichkeit, für mehr Inklusion zu sorgen, ohne dem Spiel weitere Komponenten hinzuzufügen. Es müssen nicht nur weibliche oder männliche Optionen sein. Es lassen sich auch nicht-binäre Charaktere einbeziehen.



Das Spiel "Floor Plan" berücksichtigt die Geschlechtervielfalt, indem bevorzugte Pronomen auf jedem Charakterbogen angegeben werden.

Unsichtbare Eigenschaften

Charakterbögen mit einer persönlichen Geschichte (Hintergrundgeschichte oder Flavor-Texte) zu haben ist die perfekte Gelegenheit, um nicht sichtbare Eigenschaften in ein Spiel zu integrieren:

- Sexuelle Orientierung (eine kurze Übersicht zur sexuellen und geschlechtlichen Vielfalt findest du [hier](#))
- Neurodiversität (z. B. Autismus, Legasthenie, ADHS, Dyskalkulie...).

Wenn das Spiel romantische Beziehungen zwischen Charakteren darstellt, ist es wichtig, gleichgeschlechtliche Beziehungen zuzulassen oder darzustellen.



“Fog of love” ist ein Brettspiel mit Rollenspielelementen, in dem es um Liebesbeziehungen geht. Es ist bekannt für seine LGBTQ-Befürwortung. Jede:r Spieler:in wählt für den zu erstellenden Charakter selbst ein Geschlecht aus, was gemischt- und gleichgeschlechtliche Beziehungen ermöglicht.

2. Stereotype

Diversität ist ein wesentlicher Bestandteil von Inklusion, aber sie setzt eine positive Darstellung aller Individuen voraus. Aufgrund von Geschlechtsidentitäten, Ethnizität, sexueller Orientierung, Alter und körperlichen Unterschieden entstehen oft stereotype Darstellungen, Rollen, Fähigkeiten oder Jobs. Einige der vielen Stereotype die man in Spielen finden kann, sind:

- Weibliche Charaktere tragen knappe Kleidung und sind sexualisiert.
- Es wird sich über kleine Menschen lustig gemacht.

- Menschen mit Behinderung sind schwach und bemitleidenswert.

Bösewichte und Kriminelle sind eine weitere Kategorie bei der man auf Stereotype achten muss.

Um Stereotype zu vermeiden:

- Fordere dich selbst heraus und akzeptiere, dass wir alle Vorurteile haben. So kannst du daran arbeiten, deine Stereotype abzubauen.
- Gehe bei der Erstellung der Charaktere nicht von der Gruppe aus, zu der diese gehören, sondern erschaffe eine einzigartige Hintergrundgeschichte für jede Figur, ohne sie als Teil einer Gruppe zu denken. Denn denkst du zuerst an eine bestimmte Minderheit und entwickelst davon ausgehend einen Charakter der dieser Minderheit angehört, besteht die Gefahr Klischees zu verwenden.
- Menschen, Tiere und alle Lebewesen sind von diesen Richtlinien angesprochen. Macht nur die weibliche Maus den Haushalt und erzieht die Kinder, ist auch das eine stereotype Darstellung.
- Humor ist unter dem Nutzen von Klischees nicht möglich. So werden nur falsche Vorstellungen und Vorurteile gegen die stereotypisierte Gruppe wiederholt.

Charaktere findet man normalerweise auf den Spieltableaus, in den Regeln, auf dem Cover und im Spielmaterial. Denk daran dies alles zu überprüfen. Beauftrage jemanden damit, deine Charaktere auf eine sensible Darstellung zu überprüfen. Diversität sollte kein Zusatz (zum Beispiel eine Erweiterung oder Promoartikel) sein, sondern ein Kernkonzept des Grundspiels.

TEXTE

Gendern ist beim Schreiben wichtig, weil es die Gleichheit aller Geschlechter anerkennt und zeigt, dass Spiele für alle da sind. Jede Sprache hat dafür ihre eigenen Regeln. Wir stellen hier Möglichkeiten für das Schreiben auf Deutsch vor. Hinweise für andere Sprachen finden sich in den jeweiligen Sprachversionen dieser Handreichung.

1. Nomen und Pronomen

Hier einige Vorschläge, die dir hoffentlich beim Schreiben helfen:

Verwende soweit möglich genderneutrale Nomen wie z.B. "Person". Dein Spiel ermöglicht vielleicht auch thematische Benennung, die im Plural verwendet werden können, wie z.B. Seeleute oder Forschende.

- Wenn Person A das Spiel beginnt, nimmt sie ein Plättchen von einem der Stapel.
- A gibt B eine zufällige Karte.

Erstelle fiktive Personen mit geschlechtsneutralen Namen oder wechsle zwischen weiblichen und männlichen Namen. Bei der Auswahl der Namen in den Beispielen solltest du Namen verwenden, die eine Mischung aus verschiedenen Kulturen darstellen.

- Alex muss die Kosten für das Gebäude bezahlen und es auf dem Spielplan platzieren.
- Leila ist zuerst dran und spielt eine 6. Nun ist Alejandro am Zug.

Verwende mehr als ein Possessivpronomen oder setze den Satz in den Plural.

- Wer an der Reihe ist, bewegt seinen/ihren Arbeiter zum nächsten Ort.
- Alle Spielenden bewegen einen ihrer Arbeiter zum nächsten Ort.
- Sie wählen eine Karte aus und geben die übrigen Karten im Uhrzeigersinn weiter.

Verwende das Pronomen "Du", um eine spielende Person zu bezeichnen. Das ist vielleicht der einfachste Vorschlag. Er hat auch den Vorteil, dass einer Übersetzung der Regeln in andere Sprachen geschlechtsneutral bleibt.

- Bewege deinen Arbeiter zum nächsten Ort.
- Wenn du eine Karte von deiner Hand spielst, lege sie auf deinen Ablagestapel.

2. Geschlechtsspezifische Begriffe

Achte bei der Überarbeitung deines Textes auf geschlechtsspezifische Begriffe und ersetze diese durch einen geschlechtsneutralen oder einen anderen Ausdruck.

Beispiele:

2-4 Spieler (oder Spielerinnen)	2-4 Personen
einer nach dem anderem	der Reihe nach
Feuerwehrmänner	Feuerwehrleute
Gegenspieler	gegnerische Partei / Gegenseite
Jeder kann teilnehmen.	Alle können teilnehmen.
jemand, der	eine Person, die / ein Mensch, der
Der Spieler prüft, ob... / Die Spieler prüfen, ob...	Prüfe, ob...
leserfreundlich	lesefreundlich
Die Spieler waren...	Es spielten... / ... haben dieses Spiel gespielt.

Für weitere Vorschläge siehe z.B. das Genderwörterbuch von <https://geschicktgendern.de/>

3. Lokalisation

Wenn du dein Spiel in verschiedenen Sprachen zugänglich machen willst, denk daran dieselben Standards für alle Versionen anzuwenden. Wenn du eine Person für die Übersetzung engagierst, verlange eine geschlechterneutrale Sprache.

ZUGÄNGLICHKEIT

Was die Zugänglichkeit angeht, können kleine Veränderungen einen großen Einfluss auf das Spielerlebnis der Menschen haben.

1. Farben

Farbfehlsichtigkeiten erschweren das Erkennen und Verstehen von Informationen, wenn die Farbe einen Teil der Information kodiert. Schau dir zum Beispiel die [Wikipedia-Seiten](#) zu Farbfehlsichtigkeiten an, um mehr darüber zu lernen. Einige Tipps um dein Spiel farbfehlsichtigen Menschen zugänglich zu machen:

- Informationen sollten niemals nur durch Farben kodiert sein. Es sollte immer mindestens eine doppelte Codierung geben, z.B. eine Form, Textur, ein Symbol oder eine Beschriftung.
- Erstelle unterscheidbare Farbpaletten und stelle sicher, dass es ausreichenden Kontrast zwischen diesen Elementen, den Farben und dem Hintergrund gibt.
- Erwäge neben Farbkontrast auch unterschiedliche Helligkeitsstufen zu nutzen. Wenn du alles auf Graustufen ausdrückst, kannst du noch alle wichtigen Unterschiede erkennen?

Hier ist eine Liste von Farbkombinationen die für Menschen mit Farbfehlsichtigkeiten problematisch sein können:

Grün & Braun	Grün & Schwarz
Grün & Rot	Grün & Grau
Grün & Gelb	Blau & Lila
Hellgrün & Gelb	Blau & Grau

Denke daran folgendes zu überprüfen:

- Farben, die Spielmaterial unterscheiden;
- Lesbarkeit von Texten;
- Grafische Elemente, mit denen die Spielenden interagieren, wie die Grenzen von Zonen auf dem Spielplan, Symbole oder Rätsel.
- Schlechte Lichtverhältnisse können auch ein problematisch sein. Überprüfe, ob du auch bei schwachem Licht alles Notwendige erkennen und unterscheiden kannst.

Um dein Spiel zu überprüfen, gibt es Tools um die Wahrnehmung von farbfehlsichtigen Menschen zu simulieren:

- Das [Proof setup tool](#) in Photoshop
- [Coblis Color Blindness Simulator \(Englisch\)](#)

2. Texte

Um Leseschwierigkeiten durch Farbfehlsichtigkeiten, Dyslexie und geringer Sehstärke zu reduzieren, halte dich an diese Richtlinien:

- Ein starker Kontrast zwischen Text- und Hintergrundfarbe. Es gibt Online-Tools wie [colorshark.io \(Englisch\)](https://colorshark.io) die den Kontrast überprüfen können;
- Eine einfache, klare Schriftart mit einem angemessenen Platz zwischen den Buchstaben. Mehr Info zu lesbaren Schriftarten gibt es [hier](#). Es gibt auch Schriftarten wie [OpenDyslexic \(Englisch\)](#), die speziell für bessere Lesbarkeit entwickelt wurden.
- Eine Schriftgröße, die für alle lesbar ist. Möglicherweise müssen die Schriftgrößen abhängig vom Ort des Textes unterschiedlich sein. Text auf dem Spielbrett ist schwerer zu lesen, als Text auf den Handkarten.

SPIELETESTS

Teste deine Spiele mit Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen. Details, die du gar nicht wahrnimmst, können andere ungewollt verletzen.

In einer frühen Version des preisgekrönten Spiels “Zug um Zug” konnte man auf den gelben Zügen einen Stern sehen, der dem Davidstern ähnelte. Viele Spieler assoziierten das mit der durch die Nazis

erzwungenen Kennzeichnung jüdischer Menschen, die dann mit Zügen in Konzentrationslager transportiert wurden. Glücklicherweise wurde der Fehler in der zweiten Auflage korrigiert.

Teste mit Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, um zu prüfen, wie zugänglich dein Spiel ist. Was für dich offensichtlich und einfach erscheint, kann für andere Schwierigkeiten bereiten.