

PRESSEMITTEILUNG

Save-the-Date: Fachkonferenz „Kollisionsabfrage – Barrierefreiheit im Gaming“ diskutiert und veranschaulicht inklusive Spielekultur am 16. Mai 2023

- Programm mit Keynotes, Diskussionen und Spielungen von 13:00 Uhr bis 19:30 Uhr
- Grußwort von André Necke, Leiter des Interministeriellen Arbeitsstabes beim Beauftragten der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen
- Ausgerichtet für Fachpublikum aus der Games-Branche als auch Spieler*innen, um für einen inklusiven und barrierefreien Zugang zu digitalen Spielen zu sensibilisieren

Berlin, 04. April 2023: Welche Erfahrungen machen Menschen mit Behinderung im Gaming? Wie funktioniert Inklusion im Esport und was für Game Design-Ansätze ermöglichen das Absenken von Barrieren? Zur Diskussion dieser und weiterer Fragen lädt die Stiftung Digitale Spielekultur am 16. Mai 2023 im Rahmen der Fachkonferenz „Kollisionsabfrage – Barrierefreiheit im Gaming“ ein. Die eintägige Veranstaltung findet von 13:00 Uhr bis 19:30 Uhr im Studio von ALEX Berlin statt und wird parallel als Livestream übertragen. Sie richtet sich sowohl an Fachpublikum aus der Games-Branche als auch an Spieler*innen, um Hürden für eine barrierefreie Nutzung digitaler Spiele auszumachen und zu diskutieren. Gefördert wird die Fachkonferenz vom Medienboard Berlin-Brandenburg. Informationen zur Anmeldung und Teilnahme in Kürze auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de/kollisionsabfrage

Die Fachkonferenz „Kollisionsabfrage“ wird am 16. Mai durch **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, eröffnet, gefolgt von Grußworten von **André Necke**, Leiter des Interministeriellen Arbeitsstabes beim Beauftragten der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen, sowie **Helge Jürgens**, Geschäftsführer des Medienboard Berlin-Brandenburgs. Im Anschluss an Keynotes von **Melanie Eilert**, Inklusionsbotschafterin bei Gaming ohne Grenzen, und **Prof. Dr. Angela Tillmann**, Leiterin des Forschungsschwerpunkts Medienwelten an der Technischen Hochschule Köln, diskutieren die letztgenannten zusammen mit André Necke und Çiğdem Uzunoğlu sowie **Johanna Janiszewski**, Gründerin und Geschäftsführerin von Tiny Crocodile Studios und Vorstandsmitglied im game – Verband der deutschen Games-Branche, wie es um die Barrierefreiheit von Games steht. Im weiteren Verlauf beschäftigen sich unter anderem drei Spielungen anhand der Themen Indie-Games, Gaming-Hardware und Esport mit dem aktuellen Stand der Inklusion. Zu Gast sind hier unter anderem **Marco-Alexander Breit**, Leiter des Arbeitsstabs Künstliche Intelligenz und Digitale Technologien im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz, **Niklas Luginsland**, Esportler

und Content Creator beim VfB Stuttgart, sowie **Dennis Winkens**, Inklusionsbotschafter bei Gaming ohne Grenzen. Ein Get-Together wird den Konferenztag am Abend abschließen.

„Inklusion ist keine Gefälligkeit, sondern ein Menschenrecht. Games ziehen in vielerlei Hinsicht Menschen mit Behinderung bereits mit ein, trotzdem gibt es nach wie vor Barrieren, die es abzusenken gilt.“ erklärt **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Beweggründe hinter der Konferenz. „Auf der Fachkonferenz ‚Kollisionsabfrage – Barrierefreiheit im Gaming‘ wollen wir in den Dialog mit Spieler*innen und Entwickler*innen treten, um Handlungsbedarfe zu klären und gemeinsam Lösungen für inklusives digitales Spielen aufzuzeigen.“

Pressefoto von Çiğdem Uzunoğlu (© Die Hoffotografen):

<https://t1p.de/hcq3k>

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Pressekontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: + 49 30 23 62 58 94 15

E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de