

Wir sind Menschen, die enge Definitionen von gesellschaftlicher Norm sprengen. Trotzdem sind wir einfach nur normal und stolzer Teil menschlicher Diversität. Und es ist an der Zeit, dass wir selbst **unsere Geschichten** erzählen.

Inklusion & Diversität



Wir wollen als soziale Minderheiten aus eigener Kraft Medien machen und das an einem Ort, in dem wir tatsächlich willkommen sind. Denn wir allein können am besten Figuren entwickeln, die unseren Erfahrungen gerecht werden können. Darum wird Polynormal Games Menschen mit Behinderungen und Marginalisierungserfahrungen priorisiert einstellen und mit Hilfe von flexiblen Arbeitszeiten, optionalem Home Office, einem Code of Conduct und weiteren Mitteln einen Ort schaffen, an dem wir gut und gerne arbeiten können.

Medienethik



Es gibt keine unpolitische Kunst.

Wir wollen Spiele schaffen, die ihrer gesellschaftlichen Verantwortung gerecht werden und so Möglichkeiten des Mediums neu ausloten.

unsere Spiele sollten

- Repräsentation schaffen, die für und von den dargestellten Gruppen gemacht ist
- Empathie vermitteln
- Wissen vermitteln über
 - Beziehungen, Liebe und Sexualität
 - Nachhaltigkeit
 - Mentale Gesundheit
 - Konfliktbewältigung
- zur Wissenschaft beitragen

unsere Spiele dürfen niemals

- Charaktere aufgrund ihrer Kultur, ihrer Hautfarbe, ihrer Körperform, ihrer sexuellen Orientierung, ihrer Geschlechtsidentität, ihres Alters oder einer Behinderung stigmatisieren.
- Gewalt als einziges Mittel zur Konfliktbewältigung darstellen
- Antidemokratische Ideologie unkritisch darstellen

freie Kultur



Wir wollen zu einer offenen Kultur und einer gemeinnützigen Gesellschaft beitragen

Wir möchten unser Studio auf open Source Software aufbauen und unsere Werke und Werkzeuge der Community zurück geben.

Daher werden wir Lizenzen verwenden, die es der Öffentlichkeit ermöglicht unsere Werke für nicht kommerzielle Zwecke gemeinfrei zu nutzen.