



**Maike Sambaß**

# Spiel mit! – Für alle?

Barrierearme Spielmöglichkeiten in der aktuellen Sonderausstellung des TECHNOSEUM

## Hintergrund

In Deutschland sind etwa 9,4% der Bevölkerung schwerbehindert. Das sind ungefähr 7,8 Millionen Menschen.<sup>1</sup> Mit einer immer älter werdenden Gesellschaft werden diese Zahlen noch weiter ansteigen und auch in Zukunft mehr Hilfsmittel und neue Zugänge benötigt werden. Für Museen bedeutet dies im Umkehrschluss, sich spätestens jetzt mit dem Thema barrierearmer Ausstellungen zu beschäftigen, sowohl in der szenografischen Darstellung als auch in ihrer inhaltlichen Aufbereitung. ICOM definiert Museen unter anderem als Orte, die öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv sind.<sup>2</sup> Dieses Idealbild ist in der deutschen (und internationalen) Museumslandschaft beileibe noch nicht umgesetzt. Dennoch lohnt es sich, weiter darauf hinzuarbeiten. Das Ziel eines inklusiveren Museums verändert dabei vorrangig das Selbstverständnis von Museen als Orte kultureller Teilhabe<sup>3</sup>, dabei sollten allerdings nicht ausschließlich die Besucherzahlen ausschlaggebend sein. Im Rahmen der Neugestaltung und einer generellen Öffnung des TECHNOSEUM, erwächst auch die Barrierearmut zu einem Schwerpunkt. Die Bemühungen, die Ausstellungen in Zukunft weiter zugänglich zu machen, finden in der aktuellen Sonderausstellung „Spiel mit! Bauen – Zocken – Knobeln“ ein Testfeld.

Neben verschiedenen räumlichen Voraussetzungen für die Barrierearmut wie Raumbreiten, unterfahrbare Tische und taktile Leitsysteme sind auch inhaltliche Aspekte relevant, um allen Besuchenden vielfältige Zugänge zu eröffnen.<sup>4</sup>

Im Folgenden soll es anhand ausgewählter Objekte mehr um inhaltliche Aspekte des barrierearmen Spielens als um bauliche Maßnahmen gehen. Gerade Spielen ist besonders im Leben von Kindern, aber auch weit darüber hinaus, ein elementarer Bestandteil des Lebens und ein wichtiges Mittel, um sich mit der Welt und ihrer Funktionsweise zu beschäftigen.<sup>5</sup> Doch auch, wenn von der Wissenschaft Spielen seit langem als für den Menschen wichtig angesehen wird<sup>6</sup>, gibt es zu barrierearmen Spielen bisher wenig aussagekräftige Untersuchungen.

### **„Die Puppe sieht aus wie ich!“<sup>7</sup>**

Ein Ansatz, der bei der Spiel mit!-Ausstellung verfolgt wurde, ist es, eine Repräsentation von unterschiedlichen Menschen zu ermöglichen. Dabei ist es wichtig, dass Spielmaterialien nicht nur normative Gesellschaftsbilder wiedergeben, sondern breit gefächert verschiedene Lebensrealitäten darstellen. Einem inklusiven Anspruch folgend sind Merkmale, die nicht der Norm entsprechen, umso wichtiger in ihrer Darstellung. Die Abwesenheit von verschiedenen Eigenschaften hat auf die Spielenden eine große Wirkung.<sup>8</sup> Die Erziehungswissenschaftlerin Kartin Macha und die Sozialarbeiterin Gabriele Koné definieren Spielmaterialien als nicht neutral, diese würden vielmehr den Alltag mit expliziten und impliziten Bewertungen von Menschen, Zusammenhängen oder Dingen repräsentieren.<sup>9</sup> Spielmaterialien sollen dabei möglichst Anregungen geben und die Möglichkeit schaffen, die Welt zu repräsentieren und ein breites (Nach-)Spielen zu unterstützen.<sup>10</sup>

„Kinder erhalten mit den Spielmaterialien Botschaften über sich, über andere Menschen und die Welt und darüber, was gesellschaftlich als „normal“ gesehen wird [...]. Vielfaltsaspekte [...], die mit den Spielmaterialien repräsentiert werden, werden von Kindern als bedeutsam und erwünscht betrachtet.“<sup>11</sup>

Abb. 1:  
**Barbie Fashionistas mit Down-Syndrom**  
Foto: Klaus Luginsland



Auch Spielzeugmarken öffnen sich für eine diversere Darstellung. Seit einigen Jahren bringt Mattel Barbie-Puppen mit Diversitätsmerkmalen heraus. So wurde erst 2023 eine Puppe mit Down-Syndrom (Abb. 1) veröffentlicht. *Die Barbie-Puppe [...] soll alle Kinder dazu inspirieren, spielerisch Geschichte zu erzählen. Und sie ermöglicht noch mehr Kindern, sich selbst in einer Barbie wiederzufinden und die Welt um sie herum beim Puppenspiel widerzuspiegeln.*<sup>12</sup> Die Pressesprecherin betont ebenfalls, dass die Puppen auch für Spielende mit anderen Lebensrealitäten hergestellt werden, die dadurch Verständnis erlernen würden. Dies führe zu einer toleranteren Gesellschaft. Der Konzern entschied sich zudem, mit der National Down Syndrome Society (NDSS) zusammenzuarbeiten. Ein Team beriet hierbei beim Designprozess der Barbie. Die Puppe ist zum Beispiel kleiner, besitzt allerdings einen längeren Rumpf. Das Gesicht ist runder als bei den herkömmlichen Barbies, hat einen flachen Nasenrücken und mandelförmige Augen, die leicht schräg liegen.<sup>13</sup> Die Puppe mit Down-Syndrom trägt zusätzlich eine pinkfarbene Halskette mit drei Pfeilen, die für das dritte Chromosom 21 stehen. Die Präsidentin des Vereins äußert sich wie folgt: *„Dies bedeutet so viel für unsere Gemeinschaft. Die Kinder können zum ersten Mal mit einer Barbie-Puppe spielen, die aussieht wie sie. Diese Barbie erinnert uns daran, dass wir die Macht der Sichtbarkeit nie unterschätzen sollten.“*<sup>14</sup>

Die Puppen gerieten aber auch in die Kritik. Bei einer Barbie im Rollstuhl (Abb. 2) stellte sich heraus, dass sie so nicht mehr durch die Türen des „Traumhauses“ passte und das auch der Camper-Van für die Barbie nicht mehr nutzbar war.<sup>15</sup> Dies verdeutlicht ironischerweise allerdings auch die Lebensrealität vieler Menschen mit Behinderungen.

Doch die Repräsentation verschiedener Aspekte ist nicht nur für Menschen wichtig, die sich von der vermeintlichen Norm unterscheiden. Sie ermöglicht es allen, sich durch Spielen mit Vielfalt auseinanderzusetzen. Unterschiede werden bspw. von Kindern von Beginn an wahrgenommen. Ermöglicht man ihnen das bewusste Auseinandersetzen damit, dass Menschen unterschiedlich sind, fördert dies die Empathie

Abb. 2:  
**Barbie Fashionistas mit Rollstuhl**  
Foto: Klaus Luginsland



und das gegenseitige Verständnis und zeigt zugleich, dass es neben Unterschieden auch zahlreiche Gemeinsamkeiten gibt. Zudem wird das Denken über Gerechtigkeit angeregt.<sup>16</sup>

Auch in der Ausstellung werden Puppen mit verschiedenen Merkmalen gezeigt. Neben unterschiedlichen Haut- und Haarfarben gibt es Puppen im Rollstuhl und die beschriebene Puppe mit Down-Syndrom zu sehen und zu bespielen.

### **Barrierearmes Gaming**

Die Szene rund um Videospiele erfreut sich auch bei Menschen mit Einschränkungen großer Beliebtheit. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, um Barrieren zu umgehen, und ein Spiel zu ermöglichen. Die Initiative „Gaming ohne Grenzen“ macht es sich zur Aufgabe, herauszufinden, welche digitalen Spiele nutzbar und welche Hürden zu vermeiden oder durch angepasste Technologien zu überwinden sind. In inklusiven Spielertest-Gruppen werden Spiele auf vier Ebenen auf ihre Barrierearmut hin getestet.<sup>17</sup>

- Hören: Kann man das Spiel ohne Ton spielen oder mit gut lesbaren Untertiteln lesen?
- Verstehen: Ist das Spiel gut verständlich oder sehr kompliziert und knifflig?
- Sehen: Ist das Spiel auch zu meistern, wenn man wenig sehen oder Farben nicht unterscheiden kann?
- Steuerung: Kann man die Steuerung vereinfachen?<sup>18</sup>

So wurde bspw. das Computerspiel „Dorfromantik“ in den verschiedenen Kategorien getestet: *Dorfromantik hat die Spieltester\*innen durch die entspannte Spielatmosphäre, ganz ohne Zeitdruck, überzeugt. Vor allem in den Bereich Hören und Steuern glänzt es mit seinem barrierefreien Design und den richtigen Einstellungsmöglichkeiten. Das Spiel hat unsere Jugendlichen überzeugt und ermöglicht, dass alle mitspielen konnten.*<sup>19</sup> Zudem werden auf der Seite verschiedene Technologien aufgezeigt, die ein barriereärmeres Spielen ermöglichen.

In der Sonderausstellung findet sich auch ein Adventure-Game, das für blinde Menschen spielbar ist. Es handelt sich dabei um Sound of Magic, eine Art Fantasy-Hörspiel kombiniert mit Abenteuerelementen, das auf einem Smartphone oder Tablet gespielt werden kann. Das Spiel verzichtet auf visuelle Reize und vertont alle notwendigen Elemente. Es wird kein Screenreader benötigt, der die verschiedenen Elemente benennt – die Spielenden, ob sehend oder nicht, haben das gleiche Spielerlebnis. Durch Gesten kann das Spielgeschehen gesteuert werden.<sup>20</sup> Dieses Spiel ist also von vorneherein barriereärmer und muss nicht nachträglich verändert werden.

### **Spieladaptionen**

Die Auswahl an Spielen ist für blinde Menschen um ein Vielfaches geringer, Spiele müssen zunächst angepasst werden und nicht jedes Spiel lässt eben dies zu. Oft ist es nicht mit einer kleinen Umgestaltung getan, es bedarf vielmehr einer kompletten Bearbeitung des Spiels.<sup>21</sup> Adaptionen sind deshalb sowohl für Videospiele als auch bei klassischen Gesellschaftsspielen von großer Bedeutung, um den Zugriff auch durch Menschen mit Einschränkungen zu ermöglichen.

Technische Anpassungen beziehungsweise spezielle Anfertigungen ermöglichen bspw. das Spielen von Videospiele. So ist der Controller „Ascii Grip One Handed Controller“ (Abb. 3) für PlayStation 1 so gestaltet, dass er sich auch nur mit einer Hand bedienen lässt und sich deshalb für Menschen mit eingeschränkter Hand-Mobilität eignet und durch eine einteilige 360-Grad-Steuerung die Ermüdung der Daumen verhindert.

Auch Brettspiele können so angepasst werden, dass sie von verschiedenen Zielgruppen spielbar sind. Sie zeichnen sich durch taktile Elemente aus, klare Formen und Markierungen helfen bei der Orientierung. Im Falle, dass Farben im Spiel eine Rolle spielen, sind diese mit Formen oder Symbolen verknüpft, um eine Eindeutigkeit herzustellen. Durch taktile Markierungen lässt sich das Spielfeld auch erfassen, wenn es nicht gesehen werden kann.<sup>22</sup>



Abb. 3:  
**Ascii Grip One Handed Controller**  
Foto: Klaus Luginsland

In der Sonderausstellung findet sich ein taktiles Leiterspiel, das durch Braille und taktile Erhebungen sowie Aussparungen das Spielen für alle ermöglichen soll.

### **Spielerisches Lernen**

Spielen und Lernen wirken zunächst wie zwei sich gegenseitig ausschließende Begriffe. Lernen wird mit Ernsthaftigkeit assoziiert, Spielen hingegen mit Spaß. Es ist in der Wissenschaft jedoch unbestritten, dass es einen Zusammenhang zwischen der individuellen Entwicklung und dem Spielen gibt.<sup>23</sup> Zum Lernen bedarf es immer einer gewissen Zeit an Übung. Durch das Spielen wird die oft langweilige Tätigkeit mit Spaß belohnt. Die Tätigkeit des Lernens wird somit kaum als eine solche wahrgenommen.<sup>24</sup>

Lernspielzeug gibt es auch für sehbehinderte Menschen. Ein Beispiel sind hier Braille-Steine der Marke LEGO (Abb. 4).

LEGO Braille-Steine sind Bausteine, auf denen Noppen entsprechend dem Braille-System angeordnet sind. Sie geben das deutsche Alphabet mit Ziffern und Sonderzeichen wieder. Die Steine können so dazu genutzt werden, um spielerisch das Braille-Alphabet zu lernen.<sup>25</sup> Die Steine waren zunächst nur für verschiedene Einrichtungen kostenlos verfügbar und wurden durch „dzb lesen“ verteilt. Seit Januar 2024 sind die Steine auch käuflich im Handel zu erwerben.<sup>26</sup> Das Set besteht aus 287 einfachen Legosteinen in fünf Farben. Die Idee zu den Steinen selbst wurde von Blindenverbänden entwickelt, die sich mit ihren Vorstellungen an LEGO wandten. Als Nachteil wird beschrieben, dass die Steine nicht immer einfach zu lesen seien. Zudem kritisieren Blindenverbände die Größe der Noppen. Diese sind deutlich größer als in der regulären Braille-Schrift.<sup>27</sup>

### **Fazit**

In musealen Ausstellungen gibt es viele Möglichkeiten, die Barrierearmut voranzutreiben. Dabei sind nicht nur Maßnahmen in der Ausstellungsgestaltung, wie die

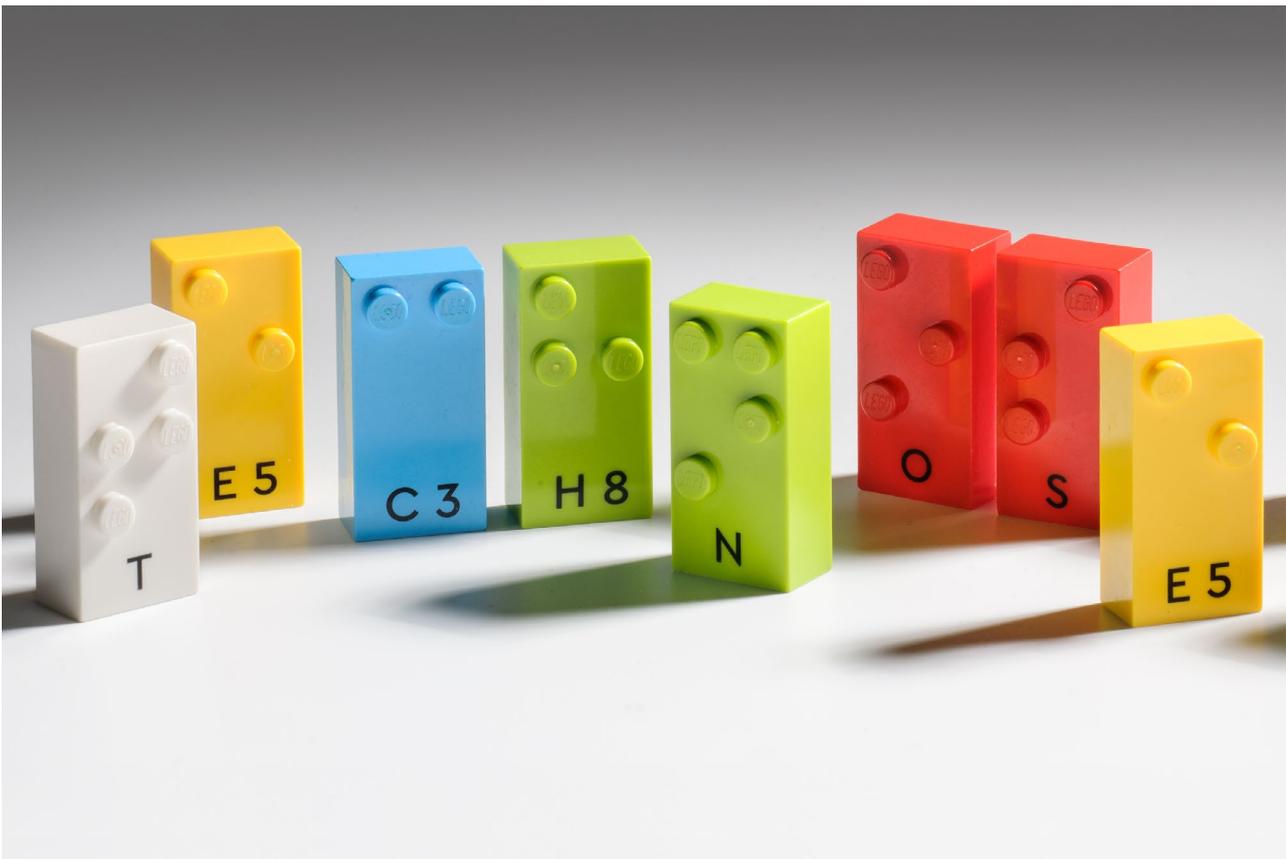


Abb. 4:  
**LEGO Braille Steine**  
Foto: Klaus Luginsland

Beachtung von Raumbreiten, die Beschilderung in Braille- und Reliefschrift und die Nutzung von Gebärdensprache notwendig. Auch inhaltlich ist es wichtig, verschiedene Lebensrealitäten abzubilden und nicht nur normativ geprägte Objekte auszustellen (Abb. 5). Die Berücksichtigung und Einbringung von inhaltlichen Ergänzungen durch Mitmachstationen und durch die Auswahl der ausgestellten Objekte bietet einen zusätzlichen Mehrwert.

Zu beachten gilt allerdings, dass auch Menschen mit Einschränkungen sehr divers sind.<sup>28</sup> Deshalb ist es notwendig, mehrere Zugänge zu ermöglichen, die bestenfalls für alle Besuchenden von Nutzen sind und neue Perspektiven bergen. Zudem ist eine Einbeziehung verschiedener Gruppen von Besuchenden auch für die inhaltliche Ausgestaltung von Ausstellungen spannend und notwendig, um Museen zu einem inklusiven Ort zu machen.



Abb 5:  
**LEGO Minifigur  
Rennrollstuhl-Fahrer**  
Foto: Klaus Luginsland

## Anmerkungen

- 1** Statistisches Bundesamt. Behinderte Menschen. Wiesbaden. URL: [https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Gesundheit/Behinderte-Menschen/\\_inhalt.html](https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Gesundheit/Behinderte-Menschen/_inhalt.html) (03.07.2024).
- 2** Vgl. ICOM Deutschland e. V. Museumsdefinition. Berlin. URL: <https://icom-deutschland.de/de/component/content/category/31-museumsdefinition.html?Itemid=114#:~:text=%22Ein%20Museum%20ist%20eine%20nicht,f%C3%B6rdern%20Museen%20Diversit%C3%A4t%20und%20Nachhaltigkeit> (20.05.2024).
- 3** Vgl. Anja Hoffmann, Simone Mergen, Birgit Tellmann: Inklusive Bildung im Museum – Noch immer eine Herausforderung?. Standbein Spielbein, Museumspädagogik aktuell (Nr. 100, Dezember 2014), S. 4–5, hier: S. 5.
- 4** Vgl. Folker Metzger: Voraussetzungen für Inklusion und Zugänglichkeit im Museum. Standbein Spielbein (wie Anm. 3), S. 13–16, hier: S. 14.
- 5** Vgl. Gabriele Koné, Katrin Macha: „Die Puppe sieht aus wie ich!“ (Fehlende) Vielfalt in Spielmaterialien, Anmerkungen für eine diskriminierungssensible Praxis. In: Volker Mehringer (und Wiebke Warburg) (Hg.): Spielzeug, Spiele und Spielen, aktuelle Studien und Konzepte. Wiesbaden 2020: Springer, S. 215–231, hier: S. 215.
- 6** Vgl. Hans Mogel: Psychologie des Kinderspiels, Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. Heidelberg: Springer 2008, S. 23.
- 7** Vgl. Koné/Macha (wie Anm. 5).
- 8** Vgl. Koné/Macha (wie Anm. 5), S. 220.
- 9** Ebd.
- 10** Ebd., S. 219.
- 11** Ebd., S. 220.
- 12** Mattel GmbH. Für mehr Vielfalt im Spielzeugregal: Barbie® präsentiert ihre erste Puppe mit Down-Syndrom. Frankfurt am Main. URL: <https://news.mattel.de/pressreleases/fuer-mehr-vielfalt-im-spielzeugregal-barbie-r-praesentiert-ihre-erste-puppe-mit-down-syndrom-3248186> (03.07.2024).
- 13** Ebd.
- 14** Ebd.
- 15** Vgl. Koné/Macha (wie Anm. 5), S. 226.
- 16** Vgl. Ebd., S. 221.
- 17** Vgl. ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Gaming ohne Grenzen. Köln. URL: <https://www.gaming-ohne-grenzen.de> (03.07.2024).

- 18** Vgl. ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Gaming ohne Grenzen. Köln. URL: <https://www.gaming-ohne-grenzen.de/spiele/> (02.07.2024).
- 19** ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Gaming ohne Grenzen. Köln. URL: <https://www.gaming-ohne-grenzen.de/spiele/uebersicht/dorfromantik/> (02.07.2024).
- 20** Vgl. Netzwerk Inklusion mit Medien Augen schließen und eintauchen – Sound of Magic. Duisburg/Berlin. URL: <https://www.inklusive-medienarbeit.de/tool-tipp-augen-schliessen-und-eintauchen-sound-of-magic/> (03.07.2024).
- 21** Vgl. dzb lesen, Gabi Schulze. Gesellschaftsspiele – ein Hobby für blinde Menschen?. Leipzig. URL: <https://blog.dzbleesen.de/2020/12/04/gesellschaftsspiele-ein-hobby-fuer-blinde-menschen/> (27.05.2024).
- 22** Vgl. ebd.
- 23** Vgl. Ramona Thiele: Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus?. In: Mehringer/Warburg (wie Anm. 5), S. 143–155, hier: S. 144.
- 24** Vgl. Bernhard Hauser: Spielen: Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten. Stuttgart: Kohlhammer 2016, S. 22f.
- 25** Vgl. LEGO System A/S Offizieller LEGO® Shop DE, LEGO® Braille-Steine. Billund/Dänemark. URL: <https://www.lego.com/de-de/theme/braille-bricks/about> (17.05.2024).
- 26** Vgl. dzb lesen. LEGO Braille-Steine. Leipzig. URL: <https://www.dzbleesen.de/ueber-uns/fachthemen-kooperationen-projekte/lesefoerderung/lego-braille-steine> (14.05.2024).
- 27** Vgl. Frankfurter Rundschau GmbH, Nina Luttmer. Lego Braille Bricks: Lego öffnet die Tür zur Welt für sehbehinderte Kinder. Frankfurt am Main. URL: <https://www.fr.de/wirtschaft/lego-steinen-fuer-blinde-kinder-92885714.html> (13.05.2024).
- 28** Vgl. Marcus Weisen: Sense of touch or sight: inclusive or exclusive? Blind and partially sighted visitors in the Museum. Standbein Spielbein (wie Anm. 3), S. 20–22, hier: S. 21.

#### Zur Autorin

Maika Sambaß ist Historikerin und seit 2023 Volontärin am TECHNOSEUM.