

Per App zum Museum für Alle?

Potentiale und Schwierigkeiten inklusionsfördernder Technologien im Museum des 21. Jahrhunderts

Linda Münch¹, Tanja Heuer², Dennis Niewerth³, Sandra Verena Müller¹ & Ina Schiering²
Teilprojekt des Leibniz-WissenschaftsCampus Braunschweig – Postdigitale Partizipation

¹ Fakultät Soziale Arbeit, ² Fakultät Informatik, ³ Deutsches Schifffahrtsmuseum (DSM) Bremerhaven – Leibniz-Institut für Maritime Geschichte

Hintergrund

- Inklusion ist eines der erklärten Leitziele eines Großteils der Museen im 21. Jahrhundert.
- Artikel 30 Absatz 1 der UN-Behindertenrechtskonvention besagt, dass Menschen mit Behinderungen das Recht haben, gleichberechtigt mit anderen am kulturellen Leben teilzunehmen (BBMB, 2017).
- Bei Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen (z.B. Menschen mit intellektueller Beeinträchtigung oder Demenz) besitzen besonders digitale assistive Technologien aufbauend auf breit verfügbaren Endgeräten, wie z.B. Smartphones oder Tablets, großes Potential, da diese individuell auf die jeweiligen Bedürfnisse der heterogenen Personengruppen angepasst werden können (Müller et al., 2019).
- Als Ausgangspunkt dienen erste Projekte, die sich mit kultureller Teilhabe von Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung und dem Einsatz von digitalen assistiven Technologien in Museen beschäftigen (Garcia Carrizosa et al., 2019).

Potentiale der kulturellen Teilhabe

- Barrierefreiheit in Museen wird bei Beeinträchtigungen der Mobilität und des Seh- und Hörvermögens bereits gut umgesetzt.
- Abbau von Zugangsbarrieren:
 - räumlich: z.B. rollstuhlgerechte Wegführung, Vitrinenhöhe
 - sinnlich: multisensorisch bspw. durch Medienstationen, Hörstationen, Tastmodelle (siehe Abb. 1)
 - intellektuell: z.B. Leichte Sprache, Bildsprache (Piktogramme) (siehe Abb. 2)
- Bei Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen als Zielgruppe besteht noch Entwicklungspotential in Bezug auf kulturelle Teilhabe in Museen. Dies soll mithilfe des DSM untersucht und umgesetzt werden.
- Digitale assistive Technologien werden bereits in Museen eingesetzt, jedoch noch nicht mit Fokus auf Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen.

Wie kann ein Partizipativer Forschungsansatz gelingen?

Bedarfsanalyse	Welche Bedürfnisse haben Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen in Bezug auf die kulturelle Teilhabe und wie können sie, ihr Umfeld und das Museum aktiv in die Gestaltung einbezogen werden?
Ist-Zustand	Welche Defizite gibt es bei der Gestaltung des Museums hinsichtlich Barrierefreiheit insbesondere mit Fokus auf Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen und wie werden digitale assistive Technologien bereits eingesetzt?
Ziel	Wie sollten digitale assistive Technologien in Zusammenarbeit mit Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen entwickelt und gestaltet werden, um bessere Teilhabemöglichkeiten zu gewährleisten?

Literatur

BBMB – Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen (2017). *Die UN-Behindertenrechtskonvention – Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen*. Berlin: Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen. Verfügbar unter: https://www.behindertenbeauftragte.de/SharedDocs/Publikationen/UN_Konvention_deutsch.pdf?__blob=publicationFile&v=2 [26.02.2020].

Garcia Carrizosa, H., Diaz, J., Krall, R., Faye, A., Skrbic, S. & Sisinni Ganly, F. (2019). *Towards a participatory museum – A how-to-guide on inclusive activities*. Vienna: ARCHES.

Müller, S. V., Ertas, F., Aust, J., Gabel, A. & Schiering, I. (2019). Kann eine mobile Anwendung helfen abzuwaschen? Teilhabe von Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung durch Digitalisierung – Vorstellung eines technischen Assistenzsystems. *Zeitschrift für Neuropsychologie*, 30 (2), 123-131.

Ziele

- Analyse der Bedürfnisse von Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen in Bezug auf die kulturelle Teilhabe und deren aktive Einbeziehung im Gestaltungsprozess.
- Förderung der kulturellen Teilhabe von Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen durch den Einsatz von digitalen assistiven Technologien.



Abb. 1: Medienstation, Hörstation, Tastmodell und unterfahrbare Tisch im DSM

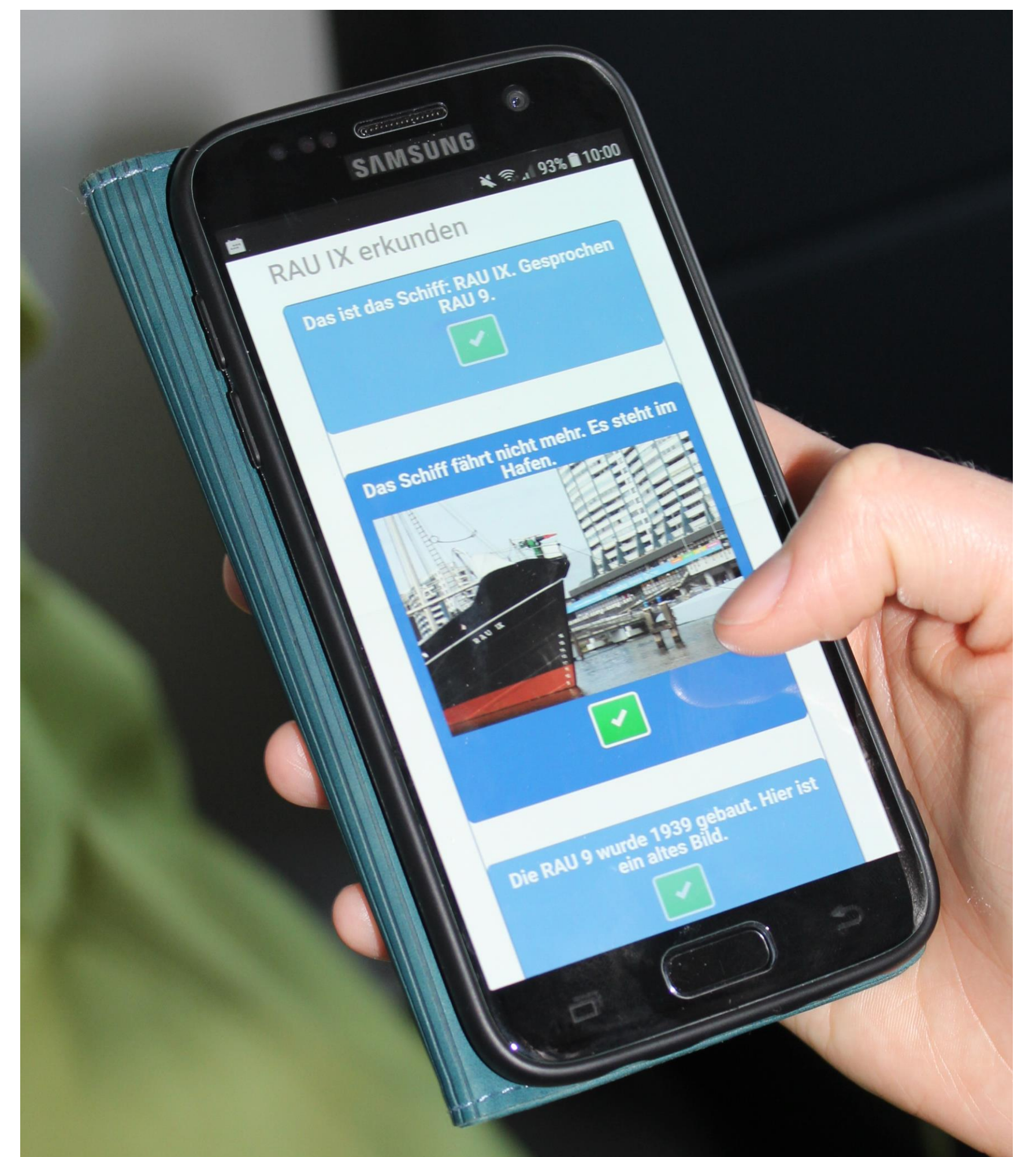


Abb. 2: Darstellung eines Ablaufplans in Leichter Sprache und Bildsprache auf dem Smartphone als Informationsträger eines Ausstellungsschiffes im DSM