

Diese Spiele machen keinen Spaß

Zwei Computerspiele simulieren den Alltag von Menschen mit Sehbehinderungen. Damit soll mehr Aufmerksamkeit auf die Hürden gelegt werden, die oft lauern und die man als Mitmensch leicht vermeiden kann.

TEXT: MATTHIAS CHRISTLER

Wo ist denn nur der Haustürschlüssel schon wieder geblieben? Wann wird es bei der Kreuzung endlich grün? Und stehe ich am Bahnhof wirklich am richtigen Gleis? Das sind Fragen, die manchen schon vor Rätseln stellen – auch ohne eine Sehbehinderung. Mit einem Grünen Star (Glaukom) zum Beispiel, von dem 90.000 Menschen in Österreich betroffen sind und bei dem es zu Ausfällen am Rand des Gesichtsfeldes kommt, wird es ungleich herausfordernder. Um ein Gespür dafür zu bekommen, kann man zumindest für ein paar Klicks in die Welt von sehbehinderten und blinden Menschen eintauchen. Für die deutsche Kampagne „Woche des Sehens“ wurden zwei einfache, aber eindrucksvolle Computerspiele vorgestellt.

Bei „Zug in Sicht“, das es schon seit 2020 als Online-Spiel gibt und jetzt auch als App, muss man auf einem Bahnhof den Ticketautomaten und dann das richtige Gleis finden. Man kann selbst auswählen, ob man an einem

Grünen Star leidet und an den Rändern noch halbwegs gut sieht. Oder man wählt eine altersabhängige Makuladegeneration, bei der das Grau genau dort erscheint, wo man hinschaut, dafür die Ränder sichtbar bleiben. Oder man sieht alles unscharf wie beim Grauen Star. Das Computerspiel soll keinen Spaß machen, ganz im Gegenteil soll es sogar frustrieren. Und es wird sogar deprimierend, wenn man andere Figuren unabsichtlich rempelt und dafür ein „Blind, oder was?“ zu hören bekommt.

Aufmerksamkeit für die Rillen

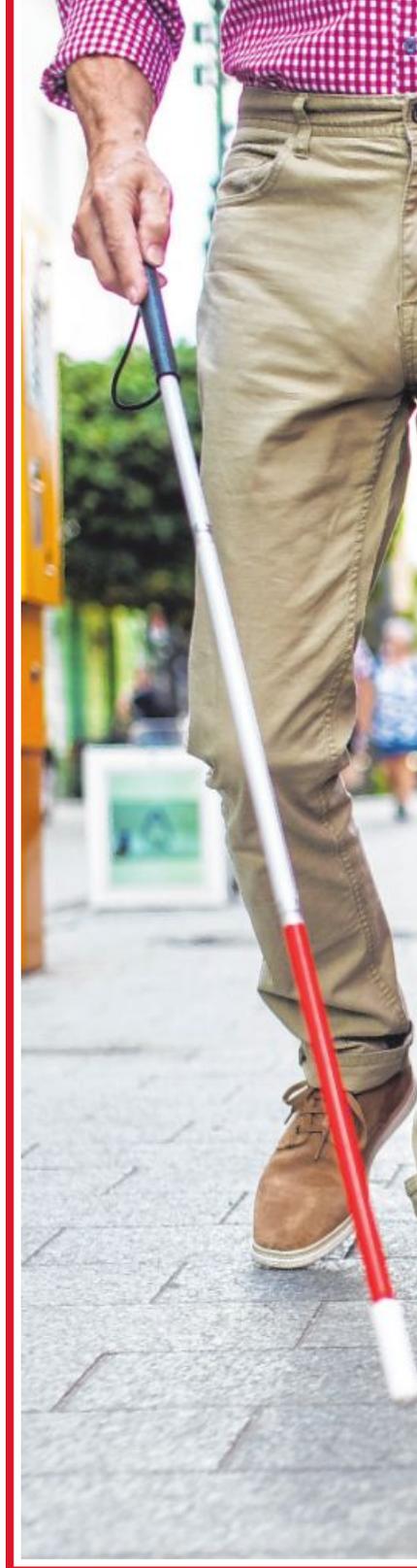
Beim zweiten Spiel, „Blind im Bus“, taucht man in eine Simulation ein, in der die Figur gar nichts mehr sieht. So muss man zum richtigen Bus finden – das beginnt bei der Schublade, bei der man nur an Geräuschen erkennt, welchen Gegenstand man gerade angeklickt hat. Der Weg

zum Bus ist mühsam und dauert lange. Ohne Taststock und Rillen im Boden kommt der Spieler nicht weit. Diese Erkenntnis – und das ist das eigentliche Ziel beider Spiele – soll auch

„Früher noch haben manche Leute gemeint, die Rillen am Boden sind für den Abfluss vom Regenwasser.“

**Wolfgang Grünzweig,
Behindertenbeirat Stadt Innsbruck**

in den Alltag mitgenommen werden. „Früher noch haben manche Leute gemeint, diese Rillen am Boden sind für den Abfluss vom Regenwasser“, erinnert sich Wolfgang Grünzweig, der Koordinator des Behindertenbeirats der Stadt Innsbruck. In den vergangenen zehn Jahren habe sich aber viel getan. „Inzwischen sind die Rillen durch weiße Umrandungen am Boden noch sichtbarer geworden. Die Aufmerksamkeit ist gestiegen





Blind-Sein spielen

„**Zug in Sicht:** Der Spieler erlebt, wie sich unterschiedliche Seheinschränkungen auf einem Bahnhof auf dem Weg zum richtigen Gleis auswirken. Beim Foto unten wird ein zentraler Gesichtsfeldausfall dargestellt.

„**Blind zum Bus:** Dieses Spiel will den Eindruck vermitteln, wie man nur durch Hören und Tasten von daheim zur Bushaltestelle kommt.

Beide Spiele gibt es als Online-Version (www.woche-des-sehens.de/spiel) und als kostenlose Apps für Android und iOS.



FOTOS: ISTOCK, GENTLETROLL

und in der Maria-Theresien-Straße etwa kommt es kaum noch vor, dass Fahrzeuge direkt auf diesen Leitsystemen parken“, sagt er.

Training am eigenen Leib

Einzelfälle gebe es jedoch immer wieder. Dann steht ein Fahrrad direkt auf den Rillen, aus Unachtsamkeit, und baut am Weg für Menschen mit einer Sehbehinderung eine Stolperfalle auf.

Um noch mehr Bewusstsein da-

für zu schaffen, sei jede Maßnahme für eine Sensibilisierung, etwa durch Computerspiele, sinnvoll. „Es gibt auch immer wieder Kampagnen, bei denen man eine Brille aufgesetzt bekommt und selbst simulieren kann, dass man blind ist. Da merkt man zum Beispiel beim Überqueren der Kreuzung bei der Triumphpforte erst, wie viele Sinne da auf einen einprasseln“, erklärt Grünzweig.

Der „Blinden- und Sehbehin-

dertenverband Tirol“ bietet solche Aktionen immer wieder an. Die „Interessenvertretung von und für Menschen mit Behinderungen“ (ÖZIV) lässt kommende Woche Schulklassen vom AZW in den Alltag von Menschen mit auch anderen Behinderungen eintauchen. Auf Anfrage und am Tag der offenen Tür (10. Juni) veranstaltet das ÖZIV Selbsterfahrungstrainings, zum Beispiel mit einem Alterssimulationsanzug. ■