

06 TimeShift – Ein Escape-Room-Erlebnis in völliger Dunkelheit mit Perspektivwechsel

Anna Sieroslowski

06 TimeShift – Ein Escape-Room-Erlebnis in völliger Dunkelheit mit Perspektivwechsel

AUTORIN

Anna Sieroslawski

ABSTRACT

TimeShift – Reise ins Morgen bietet ein immersives Erlebnis, das Storytelling, Escape-Room-Elemente und Technologien in völliger Dunkelheit vereint. Die Teilnehmer*innen werden als Forschungsteam in eine Simulation von A.I.V.A. – Algorithmus für Inklusion, Vielfalt und Alternativen – eingeführt, um Erkenntnisse für eine bessere Zukunft zu sammeln.

Das TimeShift-Konzept beruht auf der Grundidee von Dialog im Dunkeln und wurde von Dialogue Social Enterprise in Zusammenarbeit mit dem Dialoghaus Hamburg entwickelt. Seit April 2024 ist es Teil des Dialoghauses. Dialog im Dunkeln ist eine Ausstellung, in der blinde oder sehbehinderte Guides die Besucher*innen durch nachgestellte Alltagsszenen in völliger Dunkelheit führen. Die Ausstellung erzeugt einen Perspektivwechsel und dient als Plattform für Begegnungen zwischen Menschen mit und ohne Behinderung. Sie fungiert als Katalysator für sozialen Wandel. TimeShift baut auf diesem Konzept auf und demonstriert insbesondere (digitale) Barrierefreiheit, die von den Teilnehmenden auf spielerische Weise erlebbar gemacht wird. Ebenso sensibilisiert das Format die Gäste für Themen wie Inklusion und Behinderung. Teilnehmer*innen erhalten Impulse, wie eine inklusive Umgebung gestaltet werden kann. Sie sind eingeladen ihre Vorstellungskraft zu trainieren und positive, d.h. sozial und ökologisch nachhaltige, Zukunftsbilder zu entwickeln.

In diesem Beitrag wird beschrieben, wie in TimeShift ein Escape Room-Erlebnis in kompletter Dunkelheit konzipiert wurde, welche Herausforderung die Dunkelheit für das Spieldesign mit sich bringt und wie aus ihr eine lehrreiche und augenöffnende Erfahrung wird.

KEYWORDS

Inklusion, digitale Barrierefreiheit, Dunkelheit, positive Zukunftsszenarien, sozialer Wandel

PERMALINK

<https://doi.org/10.48341/ar81-w315>



This work is licensed under a

[CC BY-NC 4.0 - Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

1. Einleitung

- 1 Eine Gruppe von bis zu 12 Personen betritt den Eingang zur Simulation. Nur einige Neonlichter an der Decke weisen den Weg. Plötzlich geht das Licht aus. Eine K.I.-Stimme meldet sich: „Meine Sensoren haben registriert, dass das Licht in der Eingangsschleuse aus ist. Und die Hologramme in der Simulation funktionieren nicht. Es ist also überall völlig dunkel. Aber hey, die 66.245 blinden Menschen, die in Deutschland leben – die schaffen’s ja auch.“
- 2 Mit diesen Worten werden die Teilnehmer*innen in einen komplett dunklen Raum geführt, wo sie sich gemeinsam der Herausforderung stellen. Um die Simulation wieder zu verlassen, müssen sie helfen, das System zu reparieren. Teamwork und Kommunikation sind gefragt. Die Dunkelheit erfordert ungewohnte Wege der Wahrnehmung, des gemeinsamen Handelns und Kommunizierens. Die Dunkelheit wirkt sich dabei nicht nur auf die Teilnehmenden aus, sondern beeinflusst auch die Gestaltung der Interaktionen, um einen reibungslosen Spielfluss ohne Licht zu gewährleisten.
- 3 Der im folgenden Beitrag präsentierte Escape Room TimeShift macht es sich zur Aufgabe, den Horizont der Teilnehmenden zu erweitern, indem sie in ein Abenteuer in völliger Dunkelheit geschickt werden.

2. Dialog in Hamburg

- 4 Das Dialoghaus Hamburg ist ein gemeinnütziges Sozialunternehmen mit dem Ziel, Inklusion und Empathie in der Gesellschaft zu fördern. Seit der Eröffnung im Jahr 2000 hat es über 1,8 Millionen Besucher*innen empfangen.¹ Ein Highlight ist die Ausstellung *Dialog im Dunkeln*. Gruppen von 8 Personen werden von sehbehinderten oder blinden Guides² durch nachgebildete Alltagsszenarien wie einen Park oder eine Bar geführt und das in völliger Dunkelheit. Die Besucher*innen werden von einem Menschen mit Behinderung geführt, der ihnen Sicherheit und Orientierung bietet. In der Dunkelheit bewegen die Teilnehmer*innen sich außerhalb der gewohnten Wahrnehmung und Routinen. Durch die Dunkelheit bekommt Bewegung im Raum eine andere Bedeutung, die Sinne jenseits des Sehsinns werden geschärft. Am Ende der Tour

1 Dialoghaus Hamburg (n.d.). Über uns. Zugriff am 23.01.2025, von <https://dialog-in-hamburg.de/dialoghaus-ueber-uns/>

2 Bei dem Wort Guide wird ausschließlich die männliche Form verwendet. Diese Personenbezeichnung bezieht sich auf alle Geschlechter.

erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich mit ihrem Guide in der Dunkelbar bei einem Getränk oder einem kleinen Snack auszutauschen. Hier ist Raum für einen Dialog, bei dem Fragen über die Behinderung und das Alltagsleben gestellt werden können.

- 5 Neben *Dialog im Dunkeln* werden im Dialoghaus weitere Formate wie *Dialog im Stillen*, *Kids im Dialog* und das *Inclusion Studio* für Tourist*innen, Bildungseinrichtungen und Unternehmen betrieben. Es sind Formate sozialen und emotionalen Lernens – auf spielerische und unterhaltsame Weise. Alle Programme werden von Menschen mit Behinderungen begleitet und geben Einblicke in ihre Herausforderungen und Lebensperspektiven. Besuchende führen drei Dialoge: mit sich selbst, mit ihrer Gruppe und dem Guide. Das Lernen erfolgt über das eigene Erleben, in immersiver Umgebung und immer in Austausch und Interaktion in einer Gruppe und mit dem Guide.
- 6 Im Dialoghaus sind etwa 80 Mitarbeitende tätig, von denen 60 Prozent eine Seh- oder Hörbehinderung haben.³ Sie alle tragen zur Erfüllung unserer Mission bei: mehr Empathie und Inklusion durch authentischen, emotionalen Austausch.
- 7 Im April 2024 wurde das Angebot durch das Format *TimeShift – Reise ins Morgen* erweitert. Es wurde von der Dialogue Social Enterprise GmbH, Lizenzträger der Dialog-Formate, in Zusammenarbeit mit der Dialoghaus Hamburg GmbH entwickelt. Als soziales Unternehmen gestaltet Dialogue Social Enterprise Erlebnisse, die einen Beitrag zur gesellschaftlichen Akzeptanz für soziale Inklusion leisten. Neben der Erlebnisqualität zielt die Gestaltung auch darauf ab, einen Raum für die Reflexion und den Austausch zum Themenbereich Vielfalt und soziale Nachhaltigkeit zu schaffen. Das Projekt greift die Methodik der Ausstellung *Dialog im Dunkeln* auf und setzt es mit neuester Technologie, Storytelling-Elementen und interaktiven Aufgaben in ein eigenständiges Format um. Die Kombination von Teamarbeit, Rätsel, Dunkelheit und Technologie lehnt sich dabei an Escape-Room-Konzepte an.

3. Ein Escape Room im Dunkeln

- 8 In klassischen Escape-Room-Konzepten wird eine Gruppe von Spieler*innen in einen Spielraum geführt, der aus einem oder mehreren Räumen bestehen kann, um in einer bestimmten Zeit ein größeres Ziel zu erreichen. Dabei lösen die Spieler*innen knifflige Rätsel und Aufgaben und treiben so die Handlung voran. Der Spielraum ist

3 Dialoghaus Hamburg (n.d.)

zumeist visuell ästhetisch und passend der Thematik der Rahmenhandlung gestaltet. Innerhalb dieses Raums befinden sich Objekte, mit denen interagiert wird. Zu Spielobjekten gehören alle Gegenstände, die man „sehen und manipulieren“⁴ kann. Auch viele der zu lösenden Aufgaben in Escape Rooms basieren auf dem Sehsinn. So müssen z. B. Puzzlestücke wieder zu einem Bild zusammengesetzt oder ein kryptischer Brief gelesen und entschlüsselt werden.

- 9 Wie wird ein Spiel jedoch gehandhabt, wenn die Spielobjekte nicht zu sehen sind?
Es gibt Escape Rooms, die mit Elementen der Dunkelheit spielen. In dunklen Ecken müssen sich Spieler*innen auf ihren Tastsinn verlassen, oder die Gruppe erkundet, mit einem spärlichen Licht ausgestattet, den Spielbereich. Passagen von Hell und Dunkel wechseln einander ab, selten erwartet die Spieler*innen jedoch völlige Dunkelheit von Anfang bis zum Ende des Spiels.
- 10 Ein Escape Room, der gänzlich ohne den Sehsinn erlebbar ist, braucht demnach weitere Designmethoden, um die Gruppe zu führen. Hierfür ist TimeShift ein Beispiel, denn nach der Einführung in die Mission herrscht bis zum Schluss völlige Dunkelheit. Eine Verschmelzung des Ausstellungskonzeptes von Dialog im Dunkeln und Escape-Room-Elementen macht dies möglich.

3.1. Elemente in TimeShift

- 11 Innerhalb von 60 bis 75 Minuten tauchen die Teilnehmenden in eine Mission in völliger Dunkelheit ein. Dies bringt einige Herausforderungen mit sich. Wie bewegt man sich in der Dunkelheit? Wo sind die Rätsel und wie weiß man, was zu tun ist? Wo befinden sich die Mitspieler*innen und wie wird ein Gruppengefühl erzeugt, wenn man sein Team nicht sehen kann? Dies und mehr wird durch verschiedene Elemente, die ineinanderfließen, gelöst.
- 12 Wie in allen Dialog-Formaten ist auch in TimeShift die Begegnung zwischen Menschen mit und ohne Behinderung ausschlaggebend für das Erlebnis. Ein blinder oder sehbehinderter Guide begleitet die Gäste durch die Mission und übernimmt zusätzlich die Rolle der Spielleitung. Er gibt die Einführung, überwacht die Zeit und gibt Erklärungen und Hinweise, falls die Spieler*innen Hilfe bei den Aufgaben benötigen. Der Guide bereichert das Erlebnis durch seine Führung und den Dialog, der am Ende erfolgt. Dieser wird in Abschnitt 4.3 genauer betrachtet.

4 Schell, J. (2012). Die Kunst des Game Designs (1. Aufl.). mitp Verlag, S. 187.

- 13 Der Guide begleitet die Gruppe jedoch nicht allein. Der Spielcharakter namens A.I.V.A (Algorithmus für Inklusion, Vielfalt und Alternativen) ist als freundliche weibliche K.I.-Stimme während des gesamten Abenteuers zu hören. A.I.V.A wird über verschiedene Lautsprecher im Raum abgespielt und treibt die Handlung voran. Sie begrüßt die Gruppe, nennt die Mission, stellt die Aufgaben und kommentiert das Geschehene. Dies ist in der Dunkelheit besonders wichtig, denn durch sie können alle Teilnehmenden hören, was zu tun ist. Die Geschichte ist linear und führt jeden im Raum gleichermaßen zum Ziel. Die eingespielten Audioinhalte bieten zudem Freiraum für geschauspielte Dialoge zwischen dem Guide und der K.I.-Stimme und können unter anderem für mehr Authentizität in der Geschichte und für lustige Momente sorgen.
- 14 Solche Momente sind besonders wichtig, denn völlige Dunkelheit kann bei einigen Teilnehmenden Angst und Unsicherheit hervorrufen. Die allgegenwärtige Betreuung des Guides ist daher unerlässlich. Der Guide ist geschult, ruhig und einfühlsam zu sein und mit seiner Stimme eine freundliche Präsenz auszustrahlen. Wie in der Dialog-Ausstellung gibt es auch in *TimeShift* einen Moment, in dem die Teilnehmenden in der Dunkelheit ankommen und über ihr Befinden reflektieren können. Diesen Moment greift der Guide auf, um Unsicherheiten und Ängste anzusprechen und diese zu beruhigen und aus der Welt zu schaffen. Es wird ebenfalls betont, dass man jederzeit wieder zurück ins Helle geführt werden kann.
- 15 Der Guide gibt das Gefühl der Sicherheit. Für ein Teamerlebnis ist darüber hinaus das Gefühl der Zugehörigkeit unabdingbar. In einem Escape Room im Hellen arbeitet die Gruppe als Team. Jede Person kann sehen, was die Gruppenmitglieder machen. Im Dunkeln muss dieses Gefühl gezielter hervorgerufen werden. So werden in *TimeShift* verschiedene Methoden angewendet, mithilfe deren die Gruppe zueinanderfindet und alle als Team an einem Strang ziehen. Neben Hands-on- und Logikrätseln erhalten die Spieler*innen während des Abenteuers ebenfalls Aufgaben, die das Gruppengefühl stärken. In diesen Momenten spüren die Teilnehmenden die Zusammenarbeit des gesamten Teams und können besser einschätzen, wie die einzelnen Mitglieder im Raum lokalisiert sind. Gemeinsames rhythmisches Klatschen oder die Bildung einer Menschenkette wirken auf den ersten Blick wie simple Aufgaben, im Dunkeln entsteht jedoch genau dadurch das Gefühl der Zugehörigkeit.
- 16 Diese zusätzlichen sozialen Interaktionen bringen neben klassischen Escape-Room-Rätseln jenen Fortschritt mit sich, um die Mission zu meistern. Die Gruppe muss lernen, sich in der Dunkelheit zu orientieren, die relevanten Elemente für die Rätsel zu finden und alles zu kommunizieren, denn nur als Team kann man es schaffen. Hierfür wurde im Spieldesign auf einige Tricks zurückgegriffen, die das Spielerlebnis einfacher

machen, sodass sich bei den Spieler*innen keine Frustration ausbreitet.

- 17 So wird die Geschichte anhand von einem linearen Rätselstrang erzählt, wodurch es keine parallelen Aufgaben zu lösen gibt. Die Gruppe kann auf bis zu drei kleinere Gruppen aufgeteilt werden, die an ihrer jeweiligen Rätselstation dieselben Aufgaben zur gleichen Zeit durchführen. Dies erleichtert der Spielleitung die Hilfestellung und das Zeitmanagement im Spiel.
- 18 Die Aufgabenanzahl und die Schwierigkeit der Rätsel im gesamten Erlebnis sind reduziert, denn die Orientierung und Kommunikation dauern im Dunkeln länger. Bewegung von Position A zu Position B wird spielerisch in die Story integriert und dient als einzelne Aufgabe, bei der auf Audioeinspielungen und Kommunikation gesetzt wird. Oft kommt hier der Guide zum Einsatz, gibt Orientierungshilfe und bringt verlorene Teammitglieder zu den Rätselstationen, die Halt in der Dunkelheit geben. Passagen, in denen man sich bewegt, werden daher von Passagen, in denen Aufgaben gelöst werden, getrennt. Die Teilnehmenden können sich auf diese Weise auf eine Sache vollends konzentrieren.
- 19 Um aus der Umgebung der Dunkelheit zu schöpfen, werden bei den Rätseln möglichst viele Sinne außerhalb des Sehsinns angesprochen. Audio-, Tast- und Geruchsaufgaben wechseln einander ab oder werden kombiniert. Beschriebene Bilder regen die Fantasie der Teilnehmer*innen an, sodass am Ende alle mit eigenen Erinnerungen aus TimeShift herauskommen.
- 20 Hierbei spielen technische Hilfsmittel eine große Rolle, denn diese erlauben es den Teilnehmer*innen, in der Dunkelheit zu sehen und wichtige Informationen zu sammeln. Für das Erlebnis wurden besondere Geräte entwickelt, die für die Dunkelheit einsatzfähig und einfach zu bedienen sind. Die sogenannten VisionXT-Geräte können verschiedene Objekte mittels NFC-Tags einscannen und geben Audio-Deskriptionen. Sie sind mit einem komplexen Computersystem und weiteren Sensoren verbunden. Dieses System kann der Guide mittels einer Fernbedienung steuern.

4. Unterhaltung mit nachhaltiger sozialer Wirkung

- 21 All die beschriebenen Elemente erzeugen ein unterhaltendes Abenteuer, das durch die Dunkelheit unvergesslich wird. Die Ausstellungen und Erlebnisformate des Dialoghaus Hamburg verfolgen jedoch weitaus mehr Ziele. Das Erlebnis bietet eine Einführung oder Vertiefung in das Verständnis für die Herausforderungen und Lebensreali-

täten von Menschen mit Behinderung. Auch im Escape-Room-artigen Format stehen Themen im Vordergrund, die Hand in Hand mit den Spielmechaniken und Ausstellungsmethoden gehen. Auf diese Weise fließen Spaß und Lerneffekte ineinander. Die Gäste erleben mehrmals Aha-Momente und verlassen im besten Fall die Dunkelheit mit neuem Wissen zu den Themen Barrierefreiheit, Behinderungen und sozialer Inklusion. Folgend werden die Themen aus *TimeShift* genannt und es wird erläutert, wie sie in den Escape Room eingebunden sind.

4.1. Ein Blick in die Zukunft

- 22 Hauptthema des Erlebnisses ist die Erforschung einer möglichen Zukunft, in der die Welt so gestaltet ist, dass alle Menschen die gleichen Chancen zur Partizipation haben. In der Geschichte reist die Gruppe mit dem Guide und A.I.V.A in eine Simulation einer inklusiven Zukunft. Durch einen Fehler im System landet das Forschungsteam jedoch in einer Simulation ohne Licht. Nur zusammen können sie den Computer wieder reparieren und ergattern am Ende einen Blick in die Zukunft, indem sie von A.I.V.A Artefakte zu erkunden bekommen, die Zukunftsszenarien repräsentieren.
- 23 Ziel ist es, die Imagination der Besucher*innen anzuregen. Sie werden in dem Abenteuer von der Frage begleitet: Wie sähe eine hoffnungsvolle und positive Zukunft für uns alle aus? Schnell wird deutlich, dass Inklusion gut und wichtig für uns alle ist. Der Fokus liegt nicht nur auf Menschen mit (Seh-)Behinderung, sondern zeigt Lösungsvorschläge für inklusive Gestaltungen der Umwelt, die für alle nützlich sein können. Die Gäste erhalten durch Storytelling innerhalb der Rätsel Einblicke von positiven Zukunftsszenarien, die für alle von Bedeutung sind. Eine innovative und grüne Bushaltestelle oder ein inklusiver Theaterbesuch werden beschrieben und smarte Geräte werden vorgestellt, die das Leben vieler Personen erleichtern können. Die Ideen basieren zum Teil auf Technologien, die aktuell bereits entwickelt werden.

4.2. Digitale Barrierefreiheit

- 24 Ein weiteres Ziel von *TimeShift* ist es, durch die speziellen Geräte, die den Teilnehmenden als Hilfsmittel für die Mission ausgegeben werden, digitale Barrierefreiheit erlebbar zu machen. Wie bereits beschrieben, können mit den Geräten namens *VisionXTs* verschiedene Objekte mittels Tags eingescannt werden. Fühlbare Formen geben Hinweise, ob etwas erfassbar ist. Diese Geräte sind nützliche Tools zur Orientierung im Dunkeln und werden so in die Geschichte eingebettet, dass sie in erster Linie nicht zwingend mit digitaler Barrierefreiheit in Verbindung gebracht werden. So werden im Dunkeln Bilder, Texte oder Gegenstände gescannt, um nötige Informationen für die

Rätsel zu erhalten. Diese Aktionen simulieren barrierefreie Funktionen von Smartphone-Anwendungen. Funktionen wie Text-to-Speech, Farberkennung oder Bildbeschreibungen werden auf diese Weise spielerisch demonstriert. Es wird deutlich, wie technologische Lösungen Menschen mit Sehbehinderungen im Alltag unterstützen können. Oft stoßen die Gäste zum ersten Mal auf solche Lösungen und sind daran interessiert, mehr über den Alltag von blinden Menschen zu erfahren.

4.3. Der Dialog

- 25 Wie in der Ausstellung *Dialog im Dunkeln* findet am Ende der Reise auch in *TimeShift* ein Dialog statt. Dieser Dialog ist in den Ton der Geschichte eingebettet. Die Gruppe wird vom Guide und A.I.V.A zusammengeführt und innerhalb von ca. 15 Minuten kann das Erlebte reflektiert und weitergedacht werden. Die Frage der inklusiven Zukunft wird vom Guide aufgegriffen und [A.I.V.As](#) Artefakte aus der Zukunft geben Gedankenanstöße für den Dialog. Das alles passiert weiterhin in der Dunkelheit. So hört die Gruppe eine fiktive Geschichte über eine smarte Brille für Blinde oder wie eine Verabredung von einer blinden und einer gehörlosen Person mittels Technologie möglich wird.
- 26 Daraufhin wird der Dialog aufgebaut und vom Guide gezielt geführt. Verknüpfungen zu den vorherigen Aufgaben werden gemacht, es wird z. B. die Funktion der Geräte erklärt und in Verbindung zu Smartphones gesetzt. Teilnehmende erhalten die Möglichkeit, aus erster Hand zu erfahren, wie eine blinde Person ihr Handy bedient und auch die weiteren Geschichten bieten Möglichkeiten, um weitere Fragen zu stellen oder zusammen mit dem Guide über Möglichkeiten und innovative Technologien zu diskutieren.
- 27 Der Guide nutzt ebenfalls die Gelegenheit des Austausches, um die Gäste mit einem einfachen und wichtigen Gedanken aus der Erfahrung zu leiten: Inklusion kann von uns allen gelebt werden. In *TimeShift* hat die Gruppe mehrfach durch Zusammenarbeit, Kommunikation und Empathie Hindernisse bewältigt und das trotz erschwelter Voraussetzung – der Dunkelheit. Wie A.I.V.A am Ende der Mission sagt: „Die wirkliche Energie für die Zukunft geht von euch aus!“
- 28 Technologie ist wichtig, erleichtert uns das Leben und schafft neue Realitäten. Wir alle können jedoch auf einfache Weise beginnen, mehr Inklusion im Alltag zu schaffen, und zwar durch ein soziales und faires Miteinanderleben auf Augenhöhe. Der Dialog regt viele Besucher*innen an, über barrierefreie oder -arme Beispiele aus ihrem eigenen Leben nachzudenken – bei der Arbeit, in der Schule oder im privaten Leben. Mit dieser Perspektive und der Bewusstseins-schaffung werden die Teilnehmenden wieder aus der Dunkelheit ins Helle geführt.

5. Von und für Menschen mit Behinderung

- 29 Das Projekt TimeShift wurde von Menschen mit und ohne Behinderung gemeinsam konzipiert und entwickelt. Im Dialoghaus Hamburg wird es von blinden und sehbehinderten Menschen betrieben, was bereits in der Entwicklung bestimmte Standards voraussetzt. Die Bedienung des Systems und aller dazugehörigen Objekte ist daher von Grund auf zugänglich. Taktile Markierungen, Kippschalter sowie auditives Feedback und eine klare Struktur in der Lagerung der einzelnen Elemente machen die operativen Prozesse gänzlich barrierefrei.
- 30 Und auch für Teilnehmende mit unterschiedlichen Voraussetzungen ist das Erlebnis zugänglich. Die Höhen der bedienbaren Elemente an den Rätselstationen sind für kleinere Personen und Rollstuhlfahrer*innen angepasst. Ebenso gibt es eine unterfahrbare Fläche für Menschen, die einen Rollstuhl benutzen, sodass sie die Objekte bedienen können. Lediglich für gehörlose Menschen ist das Abenteuer aufgrund der Dunkelheit und der vielen Audioinhalte nicht empfehlenswert.
- 31 Zudem stellt das Projekt eine einzigartige Weiterentwicklung des Escape-Room-Konzepts dar, indem es Menschen mit Sehbehinderungen ermöglicht, an einem Escape Room teilzunehmen, ohne auf die Unterstützung sehender Personen angewiesen zu sein. Diese Inklusion setzt ein starkes Zeichen für die Barrierefreiheit und gibt ein Beispiel für ein zugängliches Spieldesign.

6. Analoge und digitale Zugänge zur Accessibility

- 32 Barrierefreiheit ist ein weit gefasster Begriff, der nicht nur physische Zugänglichkeit, sondern auch digitale und soziale Aspekte umfasst. Sie geht über das bloße Entfernen von Hindernissen hinaus und bedeutet, dass alle Menschen gleichberechtigt an allen gesellschaftlichen Aktivitäten teilnehmen können. Barrierefreiheit umfasst daher sowohl physische Zugänglichkeit – wie Rampen für Rollstuhlfahrer*innen oder barrierefreie Toiletten – als auch digitale Barrierefreiheit, etwa durch Webseiten, die für Menschen mit Sehbehinderungen geeignet sind, oder kognitive Barrierefreiheit, bei der Informationen klar und einfach vermittelt werden.
- 33 Die Auseinandersetzung mit Barrierefreiheit in Bildungskontexten erfolgt zunehmend durch immersive Formate, die sowohl analog als auch digital erlebbar sind. So bietet beispielsweise das Format TimeShift eine physische Erfahrung, bei der die Teilnehmer*innen in völliger Dunkelheit lernen, sich ohne den Sehsinn zurechtzufinden.

Dabei werden sie von blinden oder sehbehinderten Guides begleitet, die nicht nur Sicherheit und Orientierung bieten, sondern auch den direkten Kontakt zu den Herausforderungen und Kompetenzen von Menschen mit Behinderung ermöglichen. Die physisch-soziale Erfahrung in TimeShift fördert durch reale Interaktionen Empathie und baut Vorurteile ab.

- 34 Parallel dazu existiert das digitale Format *Access to Escape*, das an der Goethe-Universität Frankfurt am Main entwickelt wurde. Dieses VR-Projekt nutzt Virtual-Reality-Technologie, um digitale Barrieren erlebbar zu machen. Die Teilnehmer*innen tauchen in eine simulierte Umgebung ein, in der sie beispielsweise mit unverständlichen Tonspuren oder verschwommenen Bildern konfrontiert werden – Elemente, die die Herausforderungen von Menschen mit Seh- oder Hörbehinderungen im digitalen Raum veranschaulichen. Gleichzeitig ist das Spiel so konzipiert, dass es selbst barrierearm ist und somit als Vorbild für digitale Accessibility gilt.⁵
- 35 Während TimeShift durch den direkten, analogen Zugang das Erleben von Barrieren in einer realen, körperlichen Welt ermöglicht, klärt *Access to Escape* über digitale Einschränkungen auf und simuliert deren Auswirkungen in einer kontrollierten virtuellen Umgebung. Beide Formate zielen darauf ab, die Sensibilität für das Thema Accessibility zu fördern, unterscheiden sich jedoch in ihrer Methodik.
- 36 TimeShift bietet durch die physisch-soziale Erfahrung einen intensiven emotionalen Zugang, der durch den direkten Austausch mit betroffenen Personen und den Einsatz innovativer digitaler Hilfsmittel (wie den Vision XT-Geräten) einen nachhaltigen Lerneffekt erzielt.
- 37 *Access to Escape* hingegen ermöglicht es, digitale Barrieren in der virtuellen Welt zu erfahren, was zu einem besseren Verständnis der Herausforderungen im digitalen Alltag führt und Teilnehmer*innen befähigt, über Lösungen zur digitalen Inklusion nachzudenken. Beide Konzepte schaffen einen Zugang zur Barrierefreiheit und bieten den Nutzer*innen Ideen und ein Verständnis einer inklusiveren Gesellschaft, die über die Dauer der Erlebnisformate hinausgeht.

5 Mateen, Shakil / Wiesemüller, Paul / Voß-Nakkour, Sarah (2023): *Access to Escape: Didactic Conception and Accessible Game Design of a VR-Escape Room for Accessibility Education*. In: *International Journal on Advances in Intelligent Systems*, Vol. 16, No. 3&4, S. 113–126.

7. Fazit

Erlebnisformate können einen Einstieg oder eine Vertiefung in ein Thema ermöglichen - so wie *TimeShift – Reise ins Morgen*. Es verbindet auf einzigartige Weise Unterhaltung und Bildung, indem es die Dunkelheit als zentralen Aspekt eines Escape Rooms nutzt, um einen tiefgreifenden Perspektivwechsel zu ermöglichen. Das Erlebnis fordert nicht nur Kommunikation, Teamarbeit und Empathie heraus, sondern sensibilisiert spielerisch für Themen wie Barrierefreiheit, Inklusion und soziale Verantwortung. Durch die Einbindung blinder und sehbehinderter Guides und innovativer Technologien entsteht eine authentische und barrierefreie Erfahrung, die sowohl für sehbehinderte als auch sehende Teilnehmer*innen gleichermaßen bereichernd ist. Mit *TimeShift* wird der Horizont der Gäste erweitert, indem sie in eine inklusive Zukunft eintauchen, in der Zusammenarbeit und gegenseitiges Verständnis im Mittelpunkt stehen. So wird aus einem Abenteuer in völliger Dunkelheit nicht nur ein unvergessliches Erlebnis, sondern auch ein Impuls für sozialen Wandel.

Quellenverzeichnis

- Dialoghaus Hamburg (n.d.). Über uns. Zugriff am 23.01.2025, von <https://dialog-in-hamburg.de/dialoghaus-ueber-uns/>
- Schell, J. (2012). *Die Kunst des Game Designs* (1. Aufl.). mitp Verlag.
- Mateen, S., Wiesemüller, P. & Voß-Nakkour, S. (2023). Access to Escape: Didactic Conception and Accessible Game Design of a VR-Escape Room for Accessibility Education. *International Journal on Advances in Intelligent Systems*, 16(3&4), 113–126.

Über die Autorin

Anna Sieroslawski ist Projektmanagerin für Ausstellungen und Lernformate in der Dialoghaus Hamburg gGmbH und Dialogue Social Enterprise GmbH. Sie hat einen Masterabschluss in Medien- und Spielekonzeption von der Hochschule Harz und spezialisiert sich auf die Entwicklung interaktiver und immersiver Ausstellungen, Escape Rooms und Spiele. In ihrer Masterarbeit untersuchte sie, wie traditionelle Escape Rooms mit Augmented Reality und Virtual Reality erweitert werden können. Seitdem arbeitet sie an der Konzeption und Entwicklung innovativer Escape Room-Projekte und interaktiver Ausstellungen.