



**Diversity
SPACE**

Svenja Garbade und Peter Cloos

Familienbilder in der Artefaktanalyse

Analysegegenstand: Family Memo von Leona Games GmbH

DOI



Abbildung 1 (c) Leona Games

Abstract der Analyse zum Material

Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen	3
3. Materialanalyse: Family Memo	4
3.1 Kontextbewertung der Analyse.....	4
3.2 Existenzbedingungen des Artefakts	6
3.3 Deskriptive Analyse	7
3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung	11
3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität	12
3.6 Distanziert-strukturelle Analyse.....	14
3.7 Komparative Analyse	14
4. Zusammenfassung und pädagogische Anschlüsse.....	15
Literaturverzeichnis	16

1. Einleitung

Dingen und mehr oder weniger didaktisch aufbereiteten Materialien wird in der Kindheitspädagogik eine hohe Bedeutung für das Lernen der Kinder zugesprochen (Stieve, 2008; Cloos, Bensel, Haug-Schnabel, Wadepohl & Weltzien, 2018). Diese Dinge und Materialien schließen diskursiv an bestehende Wissensordnungen an (Farrenberg, 2021), so auch an das Wissen um Differenzen. Derzeit ist ein wachsender Markt für didaktisch aufbereitete Materialien zu beobachten, die Diversitätsreflexivität für sich proklamieren und Vielfalt repräsentieren wollen. Diese Materialien umfassen Puzzle, Konstruktionsspielzeuge, Puppen, Figuren, Brett- und Kartenspiele sowie Bilderbücher. Zu Bilderbüchern liegen erste Studien hinsichtlich der Herstellung von Differenz vor (Eisape, 2019; Götte, 2021; Hollerweger & Pieper, 2021; E. Schulze, 2023a). Dinge wie Spielmaterialien sind trotz ihrer hohen Präsenz im kindheitspädagogischen Alltag weitestgehend nicht wissenschaftlich untersucht. Was vorliegt, sind vereinzelte Studien zu stereotypen Spielmaterialien z.B. in Bezug auf Geschlecht (Schneider, 2013).

Im Beitrag wird über die Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) die Frage gestellt, wie Differenz in einem Memory hergestellt wird und welche Konsequenzen dies für eine mögliche Einbindung in pädagogischer Praxis haben kann. Im Folgenden wird knapp in die Schritte der Artefaktanalyse eingeführt (Kap. 2). Anschließend werden entlang dieser Schritte verdichtet die Ergebnisse der Artefaktanalyse vorgestellt (Kap. 3). Die Fragestellung wird am Beispiel einer der Karten aus dem Memory beantwortet und die Diversitätsreflexivität wie auch die Anschlussmöglichkeiten für pädagogische Kontexte thematisiert.

2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen

Die Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) eignet sich im Besonderen, um die soziale Eingebundenheit von Materialien zu analysieren und zu rekonstruieren, wie sich ihre Bedeutung, erst dialogisch in Interaktion mit den Nutzenden herstellt. Um diesen doppelten Bedeutungssinn der Artefakte in den Blick zu nehmen, besteht die Artefaktanalyse aus sieben Schritten: 1. die Kontextbewertung, 2. die Existenzbedingungen, 3. die deskriptive Analyse, 4. die alltagskontextuelle Sinneinbettung, 5. die distanziert-strukturelle, 6. die komparative sowie 7. die zusammenfassende Analyse.

„Die hier vorliegenden Ausführungen betrachten Artefakte in diesem Sinne nicht nur als einfache Gegenstände, sondern als integriert in einen sozialen Kontext, der einerseits auf die Gesellschaft verweist, die damit verbunden ist, aber auch auf individuelles und kollektives Handeln, dessen Koordinierung Artefakte hervorbringt und in der Verwendung aber davon selbst im Sinne einer Rückkoppelung beeinflusst wird.“ (Lueger & Froschauer, 2018, S. 6)

Unterstützend wird dabei der inklusionstheoretische Zugang von Mai-Anh Boger (2019) herangezogen. Die trilemmatische Inklusion geht davon aus, dass Inklusion immer nur zwei Punkte des Trilemmas gleichzeitig berühren kann. Das Trilemma besteht aus Normalisierung, Empowerment und Dekonstruktion. In DivSpace nutzen wir diese Perspektive, um normative Annahmen eines vermeintlich ‚guten‘ Spielmaterials analytisch zu irritieren.

3. Materialanalyse: Family Memo

Die Materialanalyse wird im Kontext ihrer jeweiligen Konstruktion betrachtet (Albedyhl, 2021; Farrenberg, 2021; Lueger & Froschauer, 2018). Das hier analysierte Memory wurde von Tal Iungman und Yori Gagarim entwickelt und von Leona Games GmbH herausgegeben. Es ist für die Zielgruppe von 2 bis 120 Jahren angelegt. Das Spiel dauert laut Herstellendenangaben 10 bis 30 Minuten.

3.1 Kontextbewertung der Analyse

Im Rahmen der *Kontextbewertung* wird in den Blick genommen, unter welchen Bedingungen die Artefaktanalyse durchgeführt wird. Sie umfasst die *Beschreibung des Erkenntnisinteresses*, beleuchtet die Frage nach der *Integration* der Analyse in den *Forschungsprozess* als auch die *Spezifikation der Analyse* (Lueger & Froschauer, 2018, 66f.). Das *Erkenntnisinteresse* speist sich vor allem aus der oben beschriebenen Annahme, dass die Materialien an bestehende Wissensordnungen auch in Bezug auf Differenz anschließen (Farrenberg, 2021), sowie in Interaktion mit den Nutzenden eigene Bedeutungen herstellen. Für die Analyse ist von besonderer Bedeutung, dass das Material mit der Intention vertrieben wird, Diversität abzubilden. Zur Frage der *Integration im Forschungsprozess* ist zu sagen, dass das Familienmemory eines von vielen Materialien ist, das im Projekt DivSpace untersucht wird. Es dient hier ebenso als didaktisches Beispiel zur Entwicklung von diversitätsreflexiven Perspektiven im Studium. Im Rahmen der *Spezifikation der Analyse* gilt es, die analyseleitende Fragestellung offenzulegen. Im Mittelpunkt der

Analyse stehen zunächst die Fragen, die für die Artefaktanalyse grundlegend sind. Es wird gefragt (vgl. Lueger & Froschauer, 2018, S. 66ff.) ,

- Schritt 1: Unter welchen Bedingungen wird die Artefaktanalyse durchgeführt?
- Schritt 2: Was sind die Existenzbedingungen des Artefakts?
- Schritt 3: Welche Materialität, innere Struktur und innere Charakteristik weist das Material aus?
- Schritt 4: Welche sozialen Bedeutungen hat das Artefakt, welche Akteur*innen werden durch das Artefakt in welchen situierten Kontexten involviert?
- Schritt 5: Wie wurde das Artefakt hergestellt und welche Auswirkungen hat dies auf „das Handeln von und die Beziehungen zwischen den involvierten Menschen. Hier geht es darum, aufzuzeigen, welche strukturellen Veränderungen durch die Existenz des Artefakts beobachtbar sind“ (Lueger & Froschauer, 2018, S.78).
- Schritt 6: Welche Bedeutung hat das Artefakt im Kontrast von gleichartigen Artefakten und mit vergleichbaren Funktionen? Dieser Schritt wird allerdings nur sehr verkürzt durchgeführt und vor allem zur Einordnung in das Trilemma der Inklusion nach Boger (2019, S.36) genutzt.

Darüber hinaus zielt die Analyse darauf ab zu erkunden, wie im Material Diversität erzeugt wird, also welche Differenzkategorien in welcher Weise und in welcher Verknüpfung aufgerufen werden und wie dabei an bestehende Wissensordnungen angeknüpft wird (Farrenberg, 2021). Gefragt wird auch, in welcher Weise mögliche Nutzer*innen in Bezug auf Diversität (nicht) adressiert und positioniert werden. Damit verbunden sind auch Fragen nach den Repräsentationsweisen von Diversität, nach dem Umgang mit ungleich verteilten Teilhabemöglichkeiten und Diskriminierungserfahrungen sowie die Frage, wie in den Materialien mit Herausforderungen umgegangen wird, die sich grundsätzlich in Bezug auf Diversität ergeben (u.a. Reifizierungen: Degele & Schirmer, 2004; Differenzdilemma: Kuhn, 2013; Trilemma der Inklusion: Boger, 2019). Untersucht wird, welche möglichen Konsequenzen sich hieraus für eine mögliche Einbindung des Materials in die pädagogische Praxis ergeben.

3.2 Existenzbedingungen des Artefakts

Im zweiten Schritt der Analyse wird gefragt „warum ein Artefakt überhaupt in die Welt gesetzt wurde und welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, damit ein Artefakt existieren kann“ (Lueger & Froschauer, 2018, S. 69). In der Analyse werden Existenzgründe und Existenzvoraussetzungen erkundet. Die *Existenzgründe* können in Zusammenhang mit einem zu beobachtenden gesellschaftlichen Wandel gebracht werden, durch den Diversität und die Betrachtung von Vielfalt eine veränderte Form der Anerkennung erfahren hat und sich zugleich durch den sich gesellschaftlich zunehmend mehr Formen gruppenbezogener Diskriminierung abgelehnt und sich für die inklusive Teilhabe Aller eingesetzt wird (u.a.). Hieran anknüpfend wird für die (kindheits-)pädagogische Praxis zunehmend stärker eingefordert, reflexiv mit Diversität umzugehen und Prozesse der Herstellung von Differenz und damit verbundene eingeschränkte Teilhabechancen *und* Formen der Diskriminierung zum Gegenstand zu machen. Es geht dabei um Anerkennung von Vielfalt (Prenzel, 2019), dem Bewusstsein um Reifizierungen (Kubandt, 2021) und die Anforderung, die Effekte von Macht- und Herrschaftsmechanismen zu reflektieren (Riegel, 2016). Sie beinhaltet aus Inklusionstheoretischer Sicht, die möglichen Folgen des eigenen Handelns prospektiv zu verstehen (Boger, 2019). Auf Grundlage kinderrechtsbasierter Ansätze (H. Schulze, Richter Nunes & Schäfer, 2020) und unter Berücksichtigung diskriminierungskritischer Positionen (Akbaş & Leiprecht, 2015; Czollek, Perko, Czollek & Kaszner, 2019) geht es auch um die Verankerung einer professionsethisch begründeten Notwendigkeit, Diskriminierung und Ausgrenzung entgegenzuwirken (Kubandt, 2021; Rehklaue, 2016). Damit verbunden ist auch die Anforderung, eigene habituell verankerte Deutungsmuster zu hinterfragen und aufzubrechen (Cloos & Lochner, 2021). Insbesondere Kindertageseinrichtungen, in dem das Material eingesetzt werden könnte, sind aufgefordert, sich von normativen und stereotypen Annahmen zu lösen und diese konstruktiv zu hinterfragen (Kubandt, 2019). Der hier beschriebene Wandel hat auch zur Folge, dass ein neuer Markt für Produkte, die Vielfalt repräsentieren und abbilden wollen, entstanden ist. Das Memory soll hier laut Leona Games GmbH einen Beitrag leisten. Das Spiel ist entsprechend der Verpackungsaufschrift „Diversity in Games“ konzipiert. Es ist davon auszugehen, dass die Macher*innen ein Interesse an der Repräsentation minorisierter Gruppen verfolgen. Die Firma, die sich den Zielen

von Diversität und Vielfalt, Nachhaltigkeit und Innovation verpflichtet¹, möchte, „dass sich Kinder in ihren Spielen und Büchern wiedererkennen“ und will, „indem Diversität & Vielfalt ganz selbstverständlich“ in die Spiele einfließt aufzeigen, „dass wir alle unterschiedlich sind“². Das Family Memo soll Kindern zeigen, „wie unterschiedlich Familien sein können“ und will „jedem Kind die Möglichkeit der Wiedererkennung“³ geben. Mit dem Anliegen der Darstellung von Vielfalt ist allerdings ausgeschlossen, *eine* spezifische marginalisierte Gruppe in den Blick zu nehmen. Damit geht möglicherweise auch die Gefahr einher, die Unterschiedlichkeit der Teilhabemöglichkeiten von unterschiedlichen Gruppen *nicht* zu thematisieren.

Die *Existenzvoraussetzungen* bezogen auf die Nutzung in einer kindheitspädagogischen Einrichtungen oder auch im Familiensetting bestehen darin, dass das dortige Personal bzw. Sorgetragene erkannt haben, dass Diversität und insbesondere Diversität von Familien ein in der pädagogischen Praxis bzw. in der Familie zu bearbeitendes Thema darstellt. Zumindest müssten sie das Ziel verfolgen, ein auf Diversität bezogenes Bewusstsein zu entwickeln oder auszuweiten. Es werden keine besonderen Ressourcen – in Form von weiterem Material, in Gestalt einer Einführung in das Material oder in Bezug auf spezifische Kompetenzen – benötigt, um das Material zu nutzen, sodass eine einfache Integration in den kindheitspädagogischen oder familiären Alltag gelingen kann. Das Spiel sollte lediglich bereitgestellt werden. Für Kinder, die Memories kennen, braucht es keine besondere Einführung, vielleicht jedoch den Hinweis, dass es sich bei den auf den Karten abgebildeten Personengruppen um Familien handelt, was zwar leicht erschlossen, aber für Personen, die sich noch nicht mit dem Thema der Vielfalt von Familie beschäftigt haben, nicht grundlegend vorausgesetzt werden kann. Das Ziel des Spiels, vielfältige Familienformen abzubilden, bedingt, dass abgebildete Personengruppen möglicherweise nicht als Familie erkannt werden.

3.3 Deskriptive Analyse

Für die deskriptive Analyse sind Materialität, innere Struktur wie auch innere Charakteristik bedeutsame Analyserichtungen (Lueger & Froschauer, 2018, S. 71). Zur

¹ Vgl. <https://leona-games.com/>

² Vgl. <https://leona-games.com/werte/>

³ Vgl. https://www.greenstories.de/leona-games-family-memo-kinder-gedaechtnisspiel-inklusive-spiel-diversitaet?gclid=CjwKCAjwzuqgBhAcEiwAdj5dRmh2wPS-ouLy0E-zWbHIL9DO7NJWy44KZ2NAem-jviyDeDqxcKQPd-hoC1ToQAvD_BwE

Materialität des Produkts lässt sich die Aufmachung wie folgt beschreiben. Das Spiel besteht aus einer Verpackung, Spielkarten und einer Anleitung. Die Verpackung ist stabil. Wenn die Schachtel geöffnet wird, wird als Erstes eine Anleitung im Paket sichtbar. Diese ist, wie die Packung selbst, mehrsprachig⁴. Damit ist das Spiel, wie viele andere Spiele auch, nicht für einen bestimmten ethno-natio-kulturellen Kontext konzipiert. Allerdings muss berücksichtigt werden, dass der Einsatz des Spiels – aufgrund seiner spezifischen Zielrichtung der Vermittlung von Diversität – nicht in allen ethno-natio-kulturellen Kontexten vorstellbar ist. Möglicherweise soll aber mit dem Spiel erreicht werden, dass es in immer mehr solchen Kontexten eingesetzt wird oder dass z.B. auch Familien, mit nicht deutscher Familiensprache dieses Spiel kaufen und nutzen. Dass hier spezifischen Familien ein besonderer Bildungsbedarf in Bezug auf Diversität unterstellt wird, ist hier aber nicht zu erkennen, da es sich an alle Familien richtet. Allerdings liegt es im Bereich des Möglichen, dass die Herstellenden eine solche Absicht verfolgen.



Abbildung 2 (c) Leona Games

⁴ Die Übersetzungen liegen in Deutsch, Französisch, Castellano, Türkisch, Arabisch und Hebräisch vor.

An den Seiten des Kartons finden sich weitere Memorykarten-Abbildungen. Unterhalb des großen Titels „Family Memo“ werden weitere Übersetzungen des Titels angezeigt. Das Produkt scheint Vielfalt konsequent abbilden zu wollen. Die „extra dicken“ Karten, so auf der Packung beworben⁵, sind extrem stabil und lassen sich kaum verformen. In der Verpackung liegen 50 Pappkarten, die Familien abbilden und nicht heteronormativen Familienformen entsprechen (Hartmann, 2016). Jeweils zwei Karten haben dieselben farbigen Ränder, sodass sie einem Paar zugeordnet werden können. Die künstlerische Gestaltung der Karten ist comicartig angelegt. Bei 50 Karten ergeben sich 25 Familienformen, die sich in Zusammensetzung, Aussehen, Hautfarbe, (zugeschriebener) Religion sowie Anzahl der Mitglieder unterscheiden. Das Material scheint für soziale Gruppen geeignet zu sein, die im Spiel miteinander in Interaktion treten wollen. Während auf einer Seite das jeweilige Abbild einer Familie zu sehen ist, zeigen die Rückseiten dieselbe türkis-lila-weiß gepunktete Struktur, die aquarellähnlich erscheint. In der Mitte der Rückseite prangt das Logo der Leona Games GmbH in lila und fügt sich damit in das gepunktete Bild ein. Die Vorderseite zeigt jeweils die verschiedenen Familienkonstellationen, die immer von einem farbigen Rand um das Sechseck der Karte begleitet werden. Die Farbe des Randes findet sich in der Kleidung der Personen wieder, sodass der Eindruck von Einheit und Gemeinschaft der jeweils Abgebildeten entsteht. Durch diese Farbgebung soll möglicherweise der Wiedererkennungswert erhöht werden, sodass die Paare schneller zugeordnet werden können. Zugleich wird aber auch die Zugehörigkeit der einzelnen abgebildeten Personen zu der Familie unterstrichen, sodass ein „Doing Family“ (Jurczyk, 2018) zu beobachten ist. Dieser Eindruck wird gebrochen durch bspw. verschiedene Hautfarben und unterschiedliches Aussehen der abgebildeten Charaktere einer Familie. Die Karte ist foliert und erhält dadurch eine leinenstrukturähnliche Oberfläche, die mit den Fingern zu erfühlen ist. Außerdem glänzt sie seidenmatt. Die einzelnen sechseckigen Karten liegen durch ihre Beschaffenheit und Größe, gut in der Hand. Sie ähneln in Stärke und Struktur handelsüblichen Memory-Karten. Sie bieten eine stabile Basis für un-geübte Hände. Die Materialität des Artefakts entspricht der Altersfreigabe ab zwei

⁵ Die Dicke der Karten lässt vermuten, dass diese in Kontexten verwendet werden, wo ein hoher Materialverschleiß aufgrund von häufiger und weniger sorgsamer Nutzung erwartbar ist. Durch den Werbeaufdruck auf der Verpackung an prominenter Stelle lässt sich schlussfolgern, dass in der jungen Altersgruppe ein hoher Absatz erwartet wird.

Jahren. Die Abbildungen auf den Karten erscheinen reduziert, fokussieren durch ihre Einfachheit in der Darstellung auf spezifische Aspekte, wie z.B. Hautfarbe.

Die Analyse der *inneren Struktur* ergibt, dass auf 50 Karten 25 verschiedene Familienabbildungen zu finden sind, die sich in Anzahl und Darstellung der Familienmitglieder maximal unterscheiden. Es finden sich Karten mit Abbildungen von zwei bis neun Familienmitgliedern. Wenn nach den äußeren Merkmalen beurteilt werden soll – immer vor dem Referenzrahmen der Interpretierenden⁶ zu sehen – insgesamt finden sich auf den Karten 117 Personen, davon 49 Personen die als weiblich*, 50 Personen die als männlich* und 19 Personen, die binär keinem Geschlecht zugeordnet werden können. Das Alter der Abgebildeten reicht vom Neugeborenen bis zum hohen Alter, sodass bis zu drei Generationen auf den Karten abgebildet werden. Klassische Familienvorstellungen werden durch die Abbildung von Tieren erweitert (Zwei Hunde, eine Katze). Auf den jeweiligen Karten fällt die starke Anhäufung der Darstellung von Differenzkategorien auf, sodass hier von Dramatisierung von Differenz als Normalität gesprochen werden kann (Boger 2019; siehe vertiefend Kap. 3.5). Die Detailgenauigkeit ist dabei besonders zu beachten, so wird z.B. über das eindeutige Symbol auf einem Pullover und Kopfhörer deutlich, dass eine Person im autistischen Spektrum ist. Auch werden vielfältige Ausprägungen von Hautbesonderheiten wie Vitiligo abgebildet.

Als *Kontextcharakteristik* bzw. einzusetzender Kontext können (Memory-)Spiele als Teil einer anregungsreichen, die Selbsttätigkeit des Kindes fördernden Lernumgebung betrachtet werden (Bree, Schomaker, Krankenhagen & Mohr, 2015). In diesem Kontext wird den Dingen einer Lernumgebung ein spezifisches, Kinder herausforderndes Potential zugeschrieben. Als (mehr der weniger) anregungsreiche Lernumgebungen mit Aufforderungscharakter (Stieve, 2008) können dann z.B. Regale und Schränke mit weiteren Spielen sowie Tische und Stühle oder Teppiche identifiziert werden, die zu einem selbstständigen Spiel alleine oder in der Gruppe oder auch mit Erwachsenen auffordern. Gesellschaftsspiele werden wahrscheinlich in ihrer Gesamtheit im Spieleschrank oder -regal bewertet, so dass mit der „Zuhandenheit“ (Farrenberg, 2021, S. 239) des Materials gerechnet werden könnte. Hier können dann Spielsituationen entstehen oder initiiert werden, die der (Selbst-)Beschäftigung, der Peer-Interaktion sowie der Überbrückung von Zeit dienen oder

⁶ Die Zuordnung war herausfordernd und es ist wahrscheinlich, dass verschiedene interpretierende Personen auf andere Verteilungen kommen aufgrund der eigenen Vorerfahrungen.

auch das familiäre Miteinander stärken können (Jurczyk, 2018). Auch ist der gezielte Einsatz in Bildungssituationen, angeleitet durch pädagogisches Personal oder Sorgetragende, denkbar. Durch die auf der Verpackung angegebene weite Altersspanne von 2 bis 120 Jahren sind möglicherweise auch Spielsituation angedacht, in denen ein intergenerationales Lernen z.B. zwischen Enkeln und (Ur-)Großeltern beabsichtigt ist, zumal auf den Karten mehrere Generationen abgebildet werden.

3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung

Die alltagskontextuelle Sinneinbettung bezieht sich auf die kulturell vielfältigen Bedeutungen des Artefakts (Lueger & Froschauer, 2018, S. 74). In diesem Schritt der Artefaktanalyse wird nach sozialen Bedeutungen, involvierten Akteur*innen sowie dem situierten Kontext gefragt (Lueger & Froschauer, 2018, S. 74) und damit erkundet, in welchen Kontexten das Artefakt in Interaktion mit den Subjekten treten kann (Lueger & Froschauer, 2018, S. 77).

Als *involvierte Akteur*innen* können Kinder, pädagogische Fachkräfte oder auch Familien mit jüngerne Kindern identifiziert werden. Die begriffliche Einordnung als „Family Memory“ steht für ein Erinnerungsspiel, das Erinnerungskompetenzen der Spielenden trainieren soll. Hierüber soll es über das Spiel möglicherweise gelingen, Bilder von Vielfalt im Bewusstsein von Kindern dauerhaft erinnerbar zu machen. Als einzusetzender Kontext des vorgestellten Materials sind Spielsituationen z.B. in Kindertageseinrichtungen oder Familien vorstellbar, in denen es eher darum zu gehen scheint, nebenbei und ungerichtet ein Wissen in Bezug auf Diversität zu vermitteln. Darüber hinaus soll aber auch Repräsentation insbesondere marginalisierten Gruppen ermöglicht werden, sich mit den Bildern zu identifizieren. Die Repräsentationen der eigenen Lebenswelt werden von Betroffenen von Diskriminierung als relevanter Faktor der Identitätsbildung thematisiert (E. Schulze, 2023b). Sie könnten das Spiel als Möglichkeit betrachten, gesellschaftlich Ihre Sichtbarkeit zu erhöhen. Die Betroffenen könnten sich nach Boger (2019) empowert fühlen und Macht zurückerlangen. Sorgetragende mit diesem Spiel verfolgen vermutlich spezifische Wertvorstellungen mit dem Einsatz des Materials, wie eine gesteigerte Akzeptanz von Vielfalt und von nicht heteronormativen, nicht weißen Familien, als auch Absichten wie die Repräsentation der eigenen Familie. In beiden Fällen wäre ein (politischer) Bildungsanspruch mit dem Einsatz des Memorys verbunden.

Das Familienmemory könnte auch als (politisches) Bildungsmaterial mit starker ethischer Intention von pädagogischen Fachkräften oder Sorgetragenden eingesetzt werden. In diesem Sinne kann das Material noch stärker als andere Memorys zum Gespräch über Familienformen und Diversität anregen, und dazu genutzt werden, sich über eigene lebensweltliche Erfahrungen auszutauschen. Da für die Lebenswelt des Kindes die Familie eine besondere Bedeutung hat, besteht beim Spiel für Kinder ein hohes Potenzial an eigene Erfahrungen anzuschließen. Allerdings wird diese Möglichkeit wieder begrenzt: Da jede dargestellte Familie sehr unterschiedliche Heterogenitätsdimensionen repräsentiert, ist es eher unwahrscheinlich, dass ein Kind, das mit dem Material spielt, seine Familie repräsentiert sieht. Allerdings ist hierüber möglich, dass Kinder mit sehr unterschiedlichen Merkmalen sich individuell mit den abgebildeten Personen identifizieren oder einzelne Familienmitglieder repräsentiert sehen.

3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität

Über die Analyse des Familienmemorys kann in Bezug auf Diversität *erstens* erschlossen werden, welche Heterogenitätsdimensionen thematisiert bzw. nicht thematisiert und wie auch Gruppenzugehörigkeiten erzeugt werden. Im Familienmemory werden die Differenzen Alter, natio-ethno-kulturelle Zugehörigkeit inklusive Hautfarbe, Religions- und Weltanschauung, sexuelle Orientierung, Behinderung/Gesundheit zum Thema. Andere Differenzkategorien werden nicht Thema, wie beispielsweise geistige Fähigkeiten und Armut, möglicherweise auch weil es schwierig ist, sie bildlich darzustellen. Durch die Form des Spiels werden somit systematisch Leerstellen erzeugt. Auch kann die Analyse noch weitere, nicht den Kern-Vielfaltsdimensionen zugehörige Differenzen aufzeigen (Czollek et al., 2019; Emmerich & Hormel, 2017) wie auch das Freizeitverhalten, das auf der hier analysierten Karte in Form des Basketballes repräsentiert wird oder spezifische Familienkulturen (Institut für den Situationsansatz [ISTA]/Fachstelle Kinderwelten, 2017). Zugleich ist es *zweitens* möglich zu analysieren, wie diese Differenzen verknüpft werden. Hier lässt sich feststellen, dass verschiedene Intersektionen über die 25 verschiedenen Familienabbildungen hergestellt werden. Es findet sich hier eine starke Orientierung an der Verknüpfung von Differenz. Sie erscheint hier als durchgängiges Prinzip. *Drittens* kann zugänglich gemacht werden, welche Differenzkategorien zentraler als andere gesetzt werden: Da auf den Karten jeweils Familien abgebildet werden und eine Zuordnung zu Familien für den Spielverlauf zentral sind, sind Elternschaft und Familienzusammensetzung hervorgehobene Aspekte.

Viertens kann herausgearbeitet werden, *wie* Differenz Thema wird und in welcher Weise dann schließlich paradoxe bzw. trilemmatische Herausforderungen im Umgang mit Differenz im Material bearbeitet werden.



Abbildung 4 (c) Leona Games

Dies wird im Folgenden am Beispiel der Analyse einer Karte aus dem Memory ausgeführt. Nach einer kurzen Beschreibung der Karte gehen wir auf die auf der Karte abgebildeten Differenzen ein.

Beschreibung: Diese Karte mit orangefarbenem Rand zeigt vor weißem Hintergrund vier abgebildete Personen. Diese weisen Unterschiede in Größe, Zurechtmachung,

Frisuren, Hauttönungen sowie körperlichen Voraussetzungen auf. Trotz der Unterschiedlichkeiten werden die Gemeinsamkeiten über die Farbgebung des Bildes hergestellt, die einheitlichen Turnschuhe, sowie durch das Halten einer jeden Person eines Basketballs. Im Hintergrund befindet sich die größte Person, durch einen Hijab als weiblich*markiert. Etwas weiter im Vordergrund steht eine weitere Figur mit orangefarbenen Hijab, die einen Basketball hält und an deren Schulter sich eine kleinere Person festhält. Diese hat lange weiße Haare, trägt ein Trikot und balanciert auf einem Basketball. Im Vordergrund ist eine Person mit rötlichen kurzen Haaren zu sehen, die ebenfalls Trainingskleidung trägt, einen Basketball hält und einen Unterschenkel durch eine Sportprothese ersetzt hat.

2. Zuordnung zu Differenzkategorien: Die Abbildung lässt keinen sofortigen Schluss über Elternschaft zu, möglicherweise wird diese Unbestimmtheit gezielt als Irritation eingesetzt. Elternschaft könnte der größten, im Hintergrund befindlichen Person zugeschrieben werden. Die Identifizierung einer zweiten sorgetragende Person gestaltet sich schwierig, denn die Zuordnung der zweitgrößten Person als Sorgetragende, die mittels des Hijabs als weiblich* abgebildet wird, würde heteronormativen Vorstellungen von Familie widersprechen. Da diese Person sich auf der gleichen Ebene wie das weißhaarige Kind im Bildmittelgrund befindet, könnte es sich hier um ein großes Kind handeln. Die beiden anderen Figuren können durch ihre Größe eher dem Kindstatus zugeordnet werden. Sowohl Generation,

Sorgeverantwortung als auch Heteronormativität werden durch die Anordnung der Figuren thematisch. Die auf religiöse Orientierungen verweisende Abbildung des Hijabs in Verbindung mit dem gemeinsamen Interesse der Familie am Basketballspielen möchte einen Bruch mit Normalitätserwartungen erzeugen. Dies gilt auch für die basketballspielende Person mit Unterschenkelprothese.

Zusammengefasst lässt sich feststellen, dass die Personengruppe über gemeinsame Merkmale als Gemeinschaft inszeniert wird, wobei dennoch die Vielfalt unter den Mitgliedern der Familie sichtbar bleibt. Differenzen werden beiläufig und dennoch gehäuft thematisiert. Dies wird beispielsweise darüber deutlich, dass das Kind mit den weißen Haaren auf dem Ball balanciert und diesen nicht wie die anderen in der Hand trägt. Differenzen werden hier insgesamt weniger als individuelle Merkmale oder Interessen sichtbar.

3.6 Distanziert-strukturelle Analyse

Die distanziert-strukturelle Analyse ermöglicht einen erweiterten Blick auf die sozialen Herstellungsprozesse des Artefakts (Lueger & Froschauer, 2018, S. 78). Die Produktion des Materials wurde unter dem Gesichtspunkt Diversity in Auftrag gegeben. Notwendig hierfür war das Wissen um die Verschiedenheit von Familienformen, wie auch das Wissen um Hierarchien innerhalb der Gesellschaft in Bezug auf Vielfaltsdimensionen. Aufgrund der nicht weit gestreuten Anwendungsbereiche ist vermutlich ein ethisches Interesse vor dem profitablen im Vordergrund zu benennen. Deswegen ist die Adressat*innengruppe auch im Bereich der marginalisierten Gruppen sowie pädagogischen Einrichtungen anzusiedeln. Dabei ist die Herstellung aufwändig. Es ist erstaunlich, wie mühevoll die verschiedenen Familien gezeichnet, coloriert und positioniert wurden. Die Diversität ist enorm ausgearbeitet, so dass der Eindruck entsteht, dass möglichst viele Heterogenitätsdimensionen abgebildet werden sollten.

3.7 Komparative Analyse

Die Komparative Analyse gliedert sich in die Kontrastierung mit vergleichbaren Artefakten, in den Vergleich typischer Artefaktkontexte sowie macht eine Verknüpfung mit weiteren Analyseverfahren möglich (Lueger & Froschauer, 2018, S. 87). Dieser Analyseschritt wird an dieser Stelle nur verdichtet geleistet, indem versucht wird, das Artefakt in das Trilemmas der Inklusion nach Boger (2019) einzuordnen. Im Sinne des Trilemmas nach Boger (2019, S.36) wird Inklusion in dieser Karte über Normalisierung und Empowerment hergestellt. Normalisierung wird mit

dieser Karte vermittelt, weil vermittelt werden soll, dass verschieden sein normal ist. Es wird das Recht der Anderen auf Teilhabe an einer Normalität betont (Boger, 2019, S. 39). Es stellt z.B. kein Problem dar, mit einer Prothese Basketball zu spielen. Verschiedenheit wird im Modus von Selbstverständlichkeit präsentiert. Empowernd wirken die Bilder durch die positive Darstellung von Differenz. Hierüber wird eine Identifikation über bildliche Repräsentationen angestrebt (Wagner, 2017, S. 150). Mehr noch: Differenz scheint der Gemeinschaftsbildung nicht im Wege zu stehen: Gemeinschaft kann Differenzen überwinden.

4. Zusammenfassung und pädagogische Anschlüsse

Die Artefaktanalyse sieht eine strukturierte Zusammenfassung der gewonnenen Erkenntnisse vor (Lueger & Froschauer, 2018, S. 90). Das Family Memo kann in den Kontext sich verändernder gesellschaftlicher Vorstellungen von Diversität gestellt werden und verfolgt im Sinne pädagogischer diversitätsreflexiver Konzepte das Ziel, Kindern die Vielfalt von Familien zu zeigen und sich selbst repräsentiert zu fühlen. Über die Darstellung von Familien werden dominanzkulturelle Voraussetzungen (Rommelspacher, 1995) der heteronormativ und als *weiß* positionierten Kleinfamilie gebrochen und diesen Vorstellungen alternative Bilder gegenübergestellt. Mit dem Anliegen, möglichst viele Heterogenitätsdimensionen abzubilden, ist allerdings ausgeschlossen, dass durch das Spiel *eine* spezifische marginalisierte Gruppe in den Blick genommen und unterstützt werden kann. Die Vermittlung eines Wissens um Diversität kann auch beiläufig und alltagsintegriert geschehen, weil es zur Nutzung der Materialien auf Seiten der Kinder und Erwachsenen keine besonderen Voraussetzungen braucht. Von Vorteil wäre, von Seiten der Erwachsenen jedoch ein Bewusstsein für die Bedeutung des Themas des Spiels. Herausgearbeitet wurde, dass die Produzent*innen des Spiels möglicherweise nicht nur pädagogische Fachkräfte und Familien mit bereits vorhandenem Bewusstsein in Bezug auf Diversität adressieren wollen, sondern sie Personen bei der Weiterentwicklung eines Diversitätsbewusstseins unterstützen wollen. Damit können nicht nur Kinder, sondern auch indirekt Fachkräfte und Sorgetragende Adressat*innen des Spiels sein. Ihnen wird damit ein Material an die Hand gegeben, das sich im Sinne bildungspolitischer Ziele bewusst in Bildungssituationen einsetzen können, um bei Kindern ein Bewusstsein in Bezug auf das Thema Diversität und Familie zu entwickeln.

Die durch das Spiel angestrebten Irritationen über Verweise „auf Pluralität und Diversität“ (Riegel, 2016, S. 17) machen es möglich, Macht-, Herrschafts- und

Ungleichheitsverhältnisse kritisch anzufragen. Da im Memory auch ungewohnte, zum Teil subkulturelle Stile neben Lebensweisen, die dem Mainstream zugerechnet werden können, zu finden sind, geht es hier um eine Normalisierung der Vielfalt der Lebensstile. Allerdings hat die Analyse auch ergeben, dass auf den Karten Aspekte wie z.B. Diskriminierung nicht sichtbar sind, sodass Macht- und Herrschaftskonstellationen also nur bedingt reflexiv über das Spiel verfügbar gemacht werden können. Indem Differenzen auf irritierende Art und Weise „neu“ kombiniert werden, findet im Sinne von Link (2009) eine Flexibilisierung von Differenz an den Grenzen von Normalzonen statt. Zudem eignet sich das Material, Kindern eine Erfahrung mit Vielfalt zu ermöglichen (Wagner, 2008, S. 5). Allerdings konnte auch herausgearbeitet werden, dass es durch die sehr heterogen zusammengesetzten Familien auf den Karten schwerfallen dürfte, dass ein Kind sich mit seiner Familie repräsentiert fühlt, auch wenn es durch die Vielfalt der Darstellungsformen möglich ist, dass *sich selber* vielfältige Kinder repräsentiert fühlen. Auch kann das Spiel beim Einsatz in der Familie bewirken, die Herstellung von Familienzugehörigkeit und die Anerkennung der Vielfalt der unterschiedlichen Familienmitglieder zu unterstützen. Durch die vereinfachenden zeichnerischen Darstellungen und durch die Hervorhebung von spezifischen Differenzen in dieser vielfältig zusammengesetzten Form wird Differenz betont. *Differenzdekonstruktion* ist der blinde Fleck des Memories. Personale Individualität kann ebenso als weniger beachtete Differenz angesehen werden, weil hier vor allen Dingen Gruppenzugehörigkeiten zum Thema werden.

Literaturverzeichnis

- Akbaş, B. & Leiprecht, R. (2015). *Pädagogische Fachkräfte mit Migrationshintergrund in Kindertagesstätten. Auf der Suche nach Erklärungen für die geringe Repräsentanz im frühpädagogischen Berufsfeld* (Differenzverhältnisse, Bd. 1). Oldenburg: BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. <https://doi.org/28407>
- Albedyhl, L. von. (2021). Kategorisierung der Dinge des pädagogischen Alltags. Interaktionsorientierte Benennung unbelebter Akteure. *ElFo - Elementarpädagogische Forschungsbeiträge*, (3 (2)), 7–17.
- Boger, M.-A. (2019). *Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mitdenken* (Theorie der trilemmatischen Inklusion, Bd. 4, 1. Auflage). Münster: edition assemblage.

- Bree, S., Schomaker, C., Krankenhagen, J. & Mohr, K. (2015). *Gemeinsam von und mit den Dingen lernen* (nifbe Themenheft Nr. 27). nifbe.
- Cloos, P., Bensel, J., Haug-Schnabel, G., Wadepohl, H. & Weltzien, D. (2018). Die Dinge und der Raum - einleitende Überlegungen. In D. Weltzien, H. Wadepohl, I. Nentwig-Gesemann, P. Cloos, R. Haderlein, J. Bensel et al. (Hrsg.), *Forschung in der Frühpädagogik 11. Die Dinge und der Raum*. (Materialien zur Frühpädagogik, Band 22, S. 11–29). Freiburg: FEL Verlag.
- Cloos, P. & Lochner, B. (2021). Habitus und Forschendes Lernen im Studium der Kindheitspädagogik. Überlegungen zu einer habitustheoretischen Didaktik. In B. Lochner, I. Kaul & K. Gramelt (Hrsg.), *Didaktische Potenziale qualitativer Forschung in der kindheitspädagogischen Lehre* (Kindheitspädagogische Beiträge, 1. Auflage, S. 18–55). Weinheim: Beltz Juventa.
- Czollek, L. C., Perko, G., Czollek, M. & Kaszner, C. (2019). *Praxishandbuch Social Justice und Diversity. Theorien, Training, Methoden, Übungen. Mit E-Book inside* (Pädagogisches Training, 2., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage). Weinheim: Juventa Verlag ein Imprint der Julius Beltz GmbH et Co. KG.
- Degele, N. & Schirmer, D. (2004). *Selbstverständlich heteronormativ: zum Problem der Reifizierung in der Geschlechterforschung*. Verfügbar unter: <https://permalink.obvsg.at/AC04574974>
- Eisape, T. (2019). *Kinderbücher für eine inklusiv gelebte Diversität. Eine Bilderbuchanalyse zur Erhebung und Diskussion des Status Quo*. Berlin.
- Emmerich, M. & Hormel, U. (2017). Soziale Differenz und gesellschaftliche Ungleichheit: Reflexionsprobleme in der erziehungswissenschaftlichen Ungleichheitsforschung. In I. Diehm, M. Kuhn & C. Machold (Hrsg.), *Differenz - Ungleichheit - Erziehungswissenschaft. Verhältnisbestimmungen im (Inter-)Disziplinären* (S. 103–122). Wiesbaden: Springer VS.
- Farrenberg, D. (2021). Eine (Un)Ordnung der Dinge? Materialisierungen von Kindergartenkindheit als dingbezogene Ordnungsbildungen - und ihre Regierungsspielräume. In P. Götte & W. Waburg (Hrsg.), *Den Dingen auf der Spur* (S. 235–248). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Götte, P. (2021). „Meine liebsten Dinge müssen mit“ (Sarihi/Völk 2018). Zur Darstellung des kindlichen Umgangs mit Dingen im Kontext von Migration. Eine Bilderbuchanalyse. In P. Götte & W. Waburg (Hrsg.), *Den Dingen auf der Spur* (S. 151–174). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

- Hartmann, J. (2016). Why diversity needs to include queer. Ermöglichende Zugänge zur Vielfalt geschlechtlicher und sexueller Identitäten. In P. Genkova & T. Ringeisen (Hrsg.), *Handbuch Diversity Kompetenz ; Band 2: Gegenstandsbereiche*. Wiesbaden: Springer, 2016.
- Hollerweger, E. & Pieper, M. (2021). Resonanzraum und Türöffner: Diversitätserzählungen im Bilderbuch. In C. Bär, C. Jantzen & S. Wittmer (Hrsg.), *Vom Bilderbuch aus - zum Bilderbuch hin. Perspektiven auf Gegenstand, Akteur*innen und Unterricht* (S. 177–195). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH.
- Institut für den Situationsansatz [ISTA]/Fachstelle Kinderwelten (Hrsg.). (2017). *Inklusion in der Kitapraxis #1: Die Zusammenarbeit mit Eltern vorurteilsbewusst gestalten*: Wamiki.
- Jurczyk, K. (2018). Familie als Herstellungsleistung. Elternschaft als Überforderung? In K. Jergus, J. O. Krüger & A. Roch (Hrsg.), *Elternschaft zwischen Projekt und Projektion. Aktuelle Perspektiven der Elternforschung* (S. 143–166). Wiesbaden: Springer VS.
- Kubandt, M. (2019). Normative Ansprüche an Kindertageseinrichtungen am Beispiel der Differenzlinien Migration und Geschlecht – eine kritische Stellungnahme. In M. Stein, D. Steenkamp, S. Weingraber & V. Zimmer (Hrsg.), *Flucht. Migration. Pädagogik*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- Kubandt, M. (2021). Geschlechterrelevanzen im Hinblick auf pädagogische Fachkräfte in Kindertageseinrichtungen. Anforderungen für die Ausbildung. *Bildung und Erziehung <Köln>*, 184-199.
- Kuhn, M. (2013). *Professionalität im Kindergarten. Eine ethnographische Studie zur Elementarpädagogik in der Migrationsgesellschaft* (Kinder, Kindheiten und Kindheitsforschung). Zugl.: Bielefeld, Univ., Diss., 2011. Wiesbaden: Springer VS. Verfügbar unter: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-19158-4>
- Link, J. (2009). *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Lueger, M. & Froschauer, U. (2018). *Artefaktanalyse. Grundlagen und Verfahren*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Prenzel, A. (2019). *Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in Interkultureller, Feministischer und Integrativer Pädagogik* (4., um ein aktuelles Vorwort ergänzte Auflage). Wiesbaden: Springer VS.

- Rehklau, C. (2016). Diversität und Inklusion. In R. Lutz & C. Rehklau (Hrsg.), *Sozialwissenschaftliche Grundlagen der Kindheitspädagogik. Eine Einführung* (Studienmodule Kindheitspädagogik). Weinheim: Beltz Juventa.
- Riegel, C. (2016). *Bildung - Intersektionalität - Othering. Pädagogisches Handeln in widersprüchlichen Verhältnissen* (Pädagogik). Bielefeld: transcript Verlag.
- Rommelspacher, B. (1995). *Dominanzkultur. Texte zu Fremdheit und Macht* (1. Aufl.). Berlin: Orlanda-Frauenverl.
- Schneider, C. (2013). Genderkompetenz: Vom alltagsweltlichen Geschlechterwissen zur theoriegeleiteten Professionalität. In S. Ernstson & C. Meyer (Hrsg.), *Praxis geschlechtersensibler und interkultureller Bildung* (S. 19–40). Wiesbaden.
- Schulze, E. (2023a). ... dann wäre das meine Familie. Kindliche Perspektiven im Kontext diversitätsbewusster Kinderliteratur. In E. Schulze (Hrsg.), *Diversität im Kinderbuch. Wie Vielfalt (nicht) vermittelt wird* (1. Aufl., S. 102–116). Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.
- Schulze, E. (Hrsg.). (2023b). *Diversität im Kinderbuch. Wie Vielfalt (nicht) vermittelt wird* (1. Aufl.). Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.
- Schulze, H., Richter Nunes, R. & Schäfer, D. (2020). Plädoyer für eine adultismuskritische Standpunktsensibilität Sozialer Arbeit mittels kinderrechtsbasierter Forschung. In P. Cloos, B. Lochner & H. Schoneville (Hrsg.), *Soziale Arbeit als Projekt. Konturierungen von Disziplin und Profession* (S. 209–222). Wiesbaden: Springer VS, 2020.
- Stieve, C. (2008). *Von den Dingen lernen. Die Gegenstände unserer Kindheit*. München: Fink.
- Wagner, P. (Hrsg.). (2008). *Handbuch Kinderwelten. Vielfalt als Chance - Grundlagen einer vorurteilsbewussten Bildung und Erziehung*. Freiburg: Herder.
- Wagner, P. (2017). Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung mit jungen Kindern. In A. Polat (Hrsg.), *Migration und Soziale Arbeit. Wissen, Haltung, Handlung* (Grundwissen Soziale Arbeit, Band 14, 1. Auflage, S. 143–152). Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.