



Diversity
SPACE

Inken Nothwehr

Geschlechtsbezogene Vorstellungen zu Berufsbildern im Memory

Analysegegenstand: Berufe-Memo von Elsa och Sam

Herausgegeben vom Kompetenzzentrum Frühe Kindheit Niedersachsen
der Stiftung Universität Hildesheim.



Projekt: Mobile Diversitätswerkstatt Kindheitspädagogik online und offline „DivSpace“
Projektleitung und -durchführung: Prof. Dr. Peter Cloos und Dr. Svenja Garbade



Diese Analyse wurde erstellt für die Plattform diversityspace.de des Kompetenzzentrums
Frühe Kindheit Niedersachsen



Die Analysen wurden im Projekt DivSpace in einem übergreifenden konzeptionellen Rahmen im Sinne einer kasuistischen Didaktik entwickelt. Die Entwicklungsarbeit wurde durch das Projektteam gestaltet. Beteiligte am Projekt waren: Peter Cloos, Svenja Garbade, Eda Kaya, Gaia Selina Buddrus, Hanna Wente und Roberta Müller.

Die Erstellung der Plattform wurde im Rahmen des Förderprogramms „Innovation Plus“ gefördert durch



Satz: Sarah Hartke

© Universitätsverlag Hildesheim, Hildesheim 2024

www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/

Das Dokument steht im Internet kostenfrei als elektronische Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.18442/297>

Zum Umgang mit den Analysen

Die von unterschiedlichen Autor*innen erstellten und auf DiversitySpace.de bereitgestellten Analysen wurden von Wissenschaftler*innen diskutiert und redigiert. DiversitySpace.de hat gezielt nach Autor*innen gesucht, die unterschiedliche theoretische Perspektive verfolgen, verschieden mit Differenzkategorien umgehen, differente Analysemethoden nutzen und diese auch unterschiedlich anwenden. Auf DiversitySpace.de werden vier Analysemethoden zur interpretativen Erkundung von diversitätsreflexiven Spielmaterialien und Bilderbüchern genutzt: bei Bilderbüchern Bilderbuchanalysen, bei Spielmaterialien Artefakt-, didaktische und spieltheoretische Analysen. Bei der Artefaktanalyse geht es grundlegend darum herauszuarbeiten, wie soziale Wirklichkeit im Material hergestellt wird, bei der didaktischen Analyse wird deutlicher nach den didaktischen Potenzialen und Begrenzungen des Materials gefragt. Demgegenüber macht die spieltheoretische Analyse die eigenen spielenden Erfahrungen mit dem Material sichtbar und nimmt sie zum Ausgangspunkt der Analyse.

Auf DiversitySpace.de werden unterschiedliche diversitätsreflexive Materialien und Bücher vorgestellt. Für viele dieser Materialien wurden Analysen erstellt. Zusätzlich werden Abstracts zur Verfügung gestellt, die die Analysen anschaulich zusammenfassen. Die Abstracts und Analysen können für unterschiedliche Zwecke genutzt werden. Die Abstracts können genutzt werden, um Material für die eigene pädagogische Einrichtung auszuwählen, mit Eltern ins Gespräch zu kommen oder in der Teamsitzung das Thema zu besprechen. Die Abstracts und Analysen können in der Lehre an Fach- und Hochschule für die Auseinandersetzung mit diversitätsreflexiven Materialien oder auch von Forschenden für weitere Erkundungen im Kontext von Diversität, Materialien und Kindheit genutzt werden.

Bei Rückfragen, Anregungen oder Anmerkungen wenden Sie sich gern an das Team von DiversitySpace.de.

Abstract der Analyse zum Material

Inken Nothwehr untersucht mit der Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018), unter Bezugnahme auf das Trilemma der Inklusion nach Boger (2019), das Verhältnis des Berufe-Memorys zur Thematik der Diversität. Sie legt den Fokus auf das Wissen um die Konstruktion von Geschlecht und verknüpft dies mit der Reflexion berufsbezogener Rollenbilder. Hierbei kommt sie zu der Schlussfolgerung, dass das Memory Diversität aufzeigt, geschlechtsbezogene Vorstellungen über Menschen und Berufe normalisiert und einen Beitrag zum Empowerment leistet. Allerdings wird die binäre Geschlechterordnung fixiert, sodass keine Dekonstruktion vorliegt. Im An-

schluss daran hinterfragt sie den didaktischen Einsatz des Materials und betont, dass ein sensibler Umgang nötig ist, um Diskriminierungsmechanismen entgegenzuwirken.

Autor*inneninformation

Inken Nothwehr studiert in den Jahren 2021 bis 2024 im Bachelor Erziehungswissenschaft an der Universität Hildesheim. Im Zuge dieses inhaltlich vielfältigen Studiums setzt sie sich schwerpunktmäßig mit den Themen Diversität, Kindheitspädagogik, Kinder- und Jugendhilfe, außerschulische Bildungsarbeit, Theorien der Erziehungswissenschaft sowie mit wichtigen rechtlichen Grundlagen auseinander. Ein besonderes Interesse hat sie an Fragestellungen aus dem eng mit erziehungswissenschaftlichen Inhalten verknüpften Bezugsfach Psychologie. Im Rahmen des Seminars „Diversitätsreflexive Materialien in der Kindheitspädagogik“ hat sie unter dem Gesichtspunkt der Diversität verschiedene Spielmaterialien untersucht und die vorliegende Analyse verfasst. Vor und während ihres Studiums hat sie praktische Erfahrungen in den Bereichen der pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im Kontext der Offenen Ganztagschule, in der Frauenhaus- sowie in der Beratungsarbeit sammeln dürfen.

Inhalt

| | |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Zum Umgang mit den Analysen | 3 |
| Abstract der Analyse zum Material | 3 |
| Autor*inneninformation | 4 |
| 1. Einleitung | 6 |
| 2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen | 6 |
| 3. Materialanalyse: Berufe-Memory | 7 |
| 3.1 Kontextbewertung der Analyse | 7 |
| 3.2 Existenzbedingungen des Artefakts | 9 |
| 3.3 Deskriptive Analyse | 10 |
| 3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung | 13 |
| 3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität | 14 |
| 3.6 Distanziert-strukturelle Analyse | 16 |
| 3.7 Komparative Analyse | 16 |
| 4. Zusammenfassung der Artefaktanalyse und pädagogische Anschlüsse | 17 |
| Literaturverzeichnis | 19 |

1. Einleitung

Dem Spielen wird für die (frühkindliche) Entwicklung eine große Bedeutung zugesprochen (vgl. Waburg/Mehringer 2020, S. 4). Spielmaterialien können die binäre Geschlechterordnung verstärken und den Glauben an vorhandene Stereotype verfestigen (vgl. Heß 2021, S. 74). Aus diesen zentralen Einflussmöglichkeiten von Spielprozessen resultiert die Notwendigkeit, Spielzeuge wissenschaftlich auf ihre Inhalte und Wirkfaktoren hin zu untersuchen, was bisher jedoch sehr vernachlässigt worden ist (vgl. Waburg/Mehringer 2020, S. 3). Die thematischen Schwerpunkte Heterogenität und Differenz, die sich im erziehungswissenschaftlichen Diskurs etabliert haben (vgl. Geiger/Dahlheimer/Bader 2022, S. 7), sind auch im Kontext dieser Analyse von Bedeutung. Fest steht, dass in „alltäglichen (pädagogischen) Praktiken [...] kontinuierlich Differenzen hergestellt [werden], etwa zwischen Junge und Mädchen“ (Merl/Mohseni/Mai 2018, S. 1). Unter anderem aufgrund dieser Unterschiede, die zwischen den Geschlechtern der binären Ordnung gezogen werden, ist es spannend zu beleuchten, wie das vorliegende Memory mit Differenzen umgeht. Der Fokus auf das Geschlecht wird durch die Thematik der Berufe und das Hinterfragen von Rollenbildern ergänzt.

Diese Arbeit beschäftigt sich unter Anwendung der Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) mit den Fragen, inwiefern das Memory Diversität aufzeigt und inwiefern es geschlechtsbezogene Vorstellungen über Menschen und Berufsbilder normalisiert. Das folgende Kapitel beinhaltet eine überblickhafte Darstellung der Methode der Artefaktanalyse. Daran schließt sich im dritten Kapitel die schrittweise Materialanalyse an, die abschließend in einer Zusammenfassung der Erkenntnisse mündet¹.

2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen

Im Rahmen einer Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer werden vom Menschen hergestellte Produkte insbesondere in Bezug auf ihre Verweise auf das soziale Leben untersucht (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 59). Das Vorgehen eignet sich sehr gut, um einerseits die Eingebundenheit des Artefakts in den gesellschaftlichen Kontext und andererseits die Bedeutung zu analysieren, die eng mit dem Gebrauch der Nutzenden zusammenhängt. Dafür werden die sieben vorgegebenen Schritte Kontextbewertung, Existenzbedingungen, deskriptive Analyse, alltagskontextuelle Sinneinbettung, distanziert-strukturelle Analyse, komparative Analyse sowie die zusammenfassende Analyse vollzogen.

¹ Diese Analyse wurde im Rahmen des Studiengangs Bachelor Erziehungswissenschaft an der Universität Hildesheim verfasst.

Darüber hinaus ist als wichtige theoretische Grundlage das Konzept der trilemmatischen Inklusion von Mai-Anh Boger (2019) zu nennen. Nach Boger kann Inklusion immer nur zwei Bereiche des Trilemmas bestehend aus Empowerment, Dekonstruktion und Normalisierung gleichzeitig berücksichtigen (vgl. Boger 2019, S. 36). Das Einbeziehen dieses Theorieansatzes dient dem Ziel, die inklusionsbezogene Botschaft des Spielmaterials kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren.

Ferner ist die Bedeutung von Berufen als Stifterinnen von Lebenslagen ein zentraler Aspekt. So ist zu betonen, dass es unter anderem in Deutschland eine stabile berufliche Geschlechtersegregation gibt, deren Auswirkungen sich auch in unterschiedlichen Verdienstmöglichkeiten innerhalb von frauen- und männerdominierten Berufen zeigen (vgl. Busch 2013, S. 19, S. 344). Daran anknüpfend wird die Bedeutung von Spielen und Spielzeug insofern betont, als Spielen – die Hauptbeschäftigung von Kindern – wichtige Lernprozesse anregt (vgl. Gandouz-Touati 2023, S. 144).

3. Materialanalyse: Berufe-Memory

Im Kontext dieser Analyse steht das Berufe-Memory von Elsa och Sam im Fokus. Entworfen wurde es von Thandiwe Teisko in Schweden, bevor es in Litauen hergestellt wurde. Ausgelegt ist das Spiel auf Personen ab drei Jahren, eine obere Altersgrenze wird nicht angegeben. Für das Memory gibt es viele verschiedene Spielvarianten, von denen vier in der Anleitung explizit vorgestellt werden. So kann es als klassisches Memory, zum Diskutieren oder Raten von Berufen und zum Üben der Farben eingesetzt werden. Daraus resultiert, dass die Spieldauer sehr unterschiedlich sein kann und es dazu keine Herstellerangaben gibt.

3.1 Kontextbewertung der Analyse

Innerhalb der Kontextbewertung wird untersucht, worauf die Artefaktanalyse abzielt und welche Funktion sie haben kann (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 66). Das *Erkenntnisinteresse* ist eng mit der zugrunde liegenden Annahme verbunden, dass Materialien an bisheriges Wissen zu Differenz anschließen. Im Zentrum steht die Frage, wie das Material mit Differenz umgeht und welche Intention es verfolgt. Es wirbt mit Inklusion und zielt darauf ab, Diversität durch die Abbildung vielfältiger Menschen und den Werbetext zu repräsentieren. In diesem Zusammenhang ist es sinnvoll zu betonen, dass Spielzeug einerseits aktuelle Lebensverhältnisse einer Gesellschaft abbildet und andererseits einen Beitrag dazu leisten kann, vorhandene Stereotype aufzubrechen (vgl. Heß 2021, S. 86).

In Bezug auf die Frage nach der *Integration in den Forschungsprozess* ist zu betonen, dass das Berufe-Memory im Zusammenhang mit dem Projekt Diversity SPACE analysiert wird. Das Projekt untersucht Spielmaterialien und diskutiert sie vor dem Hintergrund der Themen Diversität und Inklusion. Anhand dieses Materials sollen theoretische Perspektiven auf Diversität reflektiert und entwickelt werden, sodass davon auch ein langfristiger Nutzen auf persönlicher und beruflicher Ebene zu erwarten ist.

Im Kontext der *Spezifikation der Artefaktanalyse* ist es wichtig, die Analyse an die Eigenschaften des Artefakts sowie an das verfolgte Erkenntnisinteresse anzupassen (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 68). Im Sinne der Darstellung der zentralen analyseleitenden Fragen lassen sich die Schritte beziehungsweise Analyseebenen der Artefaktanalyse wie folgt zusammenfassen (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 65ff):

- Schritt 1: Welche Bedingungen gibt es für die Analyse?
- Schritt 2: Was sind die Existenzbedingungen des Artefakts?
- Schritt 3: Welche Aspekte weist das Material in Bezug auf die Materialität, die innere Struktur und die Kontextcharakteristik auf?
- Schritt 4: Welche sozialen Bedeutungen weist das Artefakt auf und welche Akteur*innen werden in welchen konkreten Kontexten situiert?
- Schritt 5: Wie wurde das Artefakt gefertigt und welche Wirkungen weist es auf? In diesem Schritt werden auch die Fragen danach, inwiefern das Material Diversität aufzeigt und inwiefern es geschlechtsbezogene Vorstellungen über Menschen und Berufsbilder normalisiert, beleuchtet.
- Schritt 6: Welche Bedeutung hat das Memory im Gegensatz zu vergleichbaren Materialien? Dieser Schritt wird eingekürzt und vor allem auf das Trilemma der Inklusion nach Boger bezogen.
- Schritt 7: Was ist besonders charakteristisch für das Artefakt? Hat sich die Artefaktanalyse in diesen Kontext als sinnvolle Forschungsmethode erwiesen?

Die Analyse wird von der Thematik der durch das Material erzeugten Diversität durchzogen und fokussiert sich auf die Differenzlinie Geschlecht. Wichtig ist zu untersuchen, wen das Material (nicht) adressiert, was es insgesamt leisten kann und wo gegebenenfalls Schwachstellen bestehen. Ermittelt werden sollen auch Konsequenzen dieser Erkenntnisse für die praktische pädagogische Arbeit mit dem Material.

3.2 Existenzbedingungen des Artefakts

In diesem Analyseschritt werden zunächst die *Existenzgründe* und daran anschließend die *Existenzvoraussetzungen* ergründet. Die Entstehung des Memorys lässt sich mit der wachsenden Popularität des Themas der Diversität koppeln. So haben sich Begriffe wie Heterogenität, Diversität und Vielfalt in pädagogischen Diskursen etabliert (vgl. Emmerich/Hormel, 2013, S. 9). Beispielsweise werden neben eindeutig an Mädchen oder Jungen adressierte Produkte zunehmend Möglichkeiten zu Geschlechterinszenierungen sichtbar (vgl. Tervooren 2019, S. 113). Diese positiven Entwicklungen der persönlichen und gesellschaftlichen Haltungen zeigen sich auch in besonderer Weise im beruflichen Kontext: So ist im Zuge des „diversity management“ (Busch 2013, S. 21) zunehmend die Annahme präsent, dass die Gruppenproduktivität in heterogenen Arbeitsgruppen besonders hoch ist (vgl. Busch 2013, S. 21). Die berufliche, geschlechtsbezogene Vielfalt lässt sich demnach als wichtiges Gut charakterisieren. Auch in der (kindheits-)pädagogischen Praxis ist Diversität von Bedeutung und steht im Zusammenhang mit dem Konzept des Doing Gender, welches den Prozess und die soziale Konstruktion von Unterschieden beschreibt (vgl. Kubandt 2016, S. 48). Es wird zwischen dem biologischen Geschlecht sex und dem sozialen gender unterschieden, allerdings stützt sich das soziale Geschlecht häufig auf das wahrgenommene biologische Geschlecht (vgl. Sterzenbach 2020, S. 106). Kubandt erläutert, dass Fachkräfte unter bestimmten Umständen unbewusst an der Konstruktion von Geschlechterstereotypen und Ungleichheiten beteiligt sind (vgl. Kubandt 2016, S. 56). Sie betont ferner, dass auch eine positive Hervorhebung von Unterschieden potentiell problematisch sein kann, selbst wenn sie mit einer positiven Intention verbunden ist (vgl. Kubandt 2016, S. 58). Diese Erkenntnisse sollten bei der pädagogischen Arbeit mit Kindern und somit auch in Bezug auf das Anleiten von Spiel- und Lernprozessen mit dem Memory beachtet werden, um Diskriminierungsmechanismen entgegenzuwirken.

Dem dargestellten Wandel folgen viele Produkte, die Vielfalt abbilden wollen und somit einen neuen Markt dafür schaffen. Das Berufe-Memory von Elsa och Sam schließt daran an, indem es von Herstellerangaben als Inklusiv-Memory beworben wird, in welchem sich möglichst viele Kinder wiedererkennen sollen und das bewusst viele verschiedene Berufe zeigt, um den Horizont der Kinder zu erweitern.² Die Firma versichert in ihrem Slogan, dabei zu helfen, „INTEGRATIVE UMGEBUNGEN FÜR KINDER ZU SCHAFFEN“³ und betont überdies, dass alle Kinder wertvoll sind und eine von Vielfalt geprägte Umgebung benötigen. Die Darstellung der Vielfalt schließt jedoch aus, dass eine bestimmte (marginalisierte) Personengruppe besonders in den Fo-

2 Vgl. Websites von Elsa och Sam: <https://elsaochsam.com/> und Diversity SPACE: <https://diversityspace.de/?product=memory-berufe-ich-kann-werden-was-ich-will> (letzter Zugriff: 24.08.2023).

3 Website von Elsa och Sam: <https://elsaochsam.com/> (letzter Zugriff: 24.08.2023).

kus gestellt werden kann. Mit der erkennbaren „Hyperdiversität“ ist eventuell die Gefahr verbunden, unterschiedliche Teilhabemöglichkeiten und Chancen verschiedener Personengruppen aus dem Blick zu verlieren und eine gewisse Chancengleichheit zu suggerieren. Dieser skizzierten Leer- oder Schwachstelle ist jedoch die Intention der Herstellenden entgegenzustellen, welche mit der großen Vielfalt der abgebildeten Personen umgesetzt wird. Einzelne marginalisierte Gruppen könnten gegebenenfalls durch ergänzende Materialien genauer thematisiert werden.

Die *Existenzvoraussetzungen* sollen hier im Kontext der Nutzung des Memorys in kindheitspädagogischen Einrichtungen und familiären Settings beleuchtet werden. Zunächst ist zu betonen, dass bei den beteiligten Fachkräften oder Familienmitgliedern beziehungsweise Sorgetragenden ein Bewusstsein für diversitätsspezifische Themen vorliegen muss, damit sich gezielt für den Einkauf und die Nutzung dieses Spiels entschieden wird. Dieser Aspekt ist insbesondere angesichts der großen Anzahl verschiedener Memorys relevant. Die persönliche, zugewandte Haltung zum Thema Diversität muss mit dem Ziel gekoppelt sein, die Thematik mit den Kindern behandeln zu wollen. Folglich müssen die Notwendigkeit dessen und die Sinnhaftigkeit dieses Memorys erkannt werden. Grundsätzlich werden keine zusätzlichen Ressourcen in Form von weiterem Zubehör oder einer Einführung in das Memory benötigt. Kinder, die die Regeln von Memorys kennen, können das Spiel eigenständig spielen. Darüber hinaus können sie die Karten für weitere Spielvarianten nutzen, indem sie beispielsweise über die Bilder sprechen oder sie nach Farben sortieren. Diese Spielvielfalt ist besonders positiv zu erwähnen, da Kinder ihre Kreativität frei einsetzen können. Folglich muss das Spiel lediglich bereitgestellt werden, um Spiel- und Lernprozesse zu ermöglichen. Allerdings ist es sinnvoll, als pädagogische Fachkraft eine Auseinandersetzung mit dem Material anzuleiten, damit sichergestellt wird, dass die Kinder in einen Austausch über Diversität gelangen und ihr Bewusstsein dahingehend stärker ausgeweitet werden kann. Wird das Spiel eingesetzt, um mit kleineren Kindern Farben zu lernen, ist mindestens eine erste gemeinsame Auseinandersetzung mit den Karten erforderlich.

3.3 Deskriptive Analyse

Im Zuge der deskriptiven Analyse soll der Gegenstand in seine soziale Welt eingeordnet und anhand seiner äußeren Merkmale rekonstruiert werden (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 71). In Bezug auf die *Materialität* ist festzustellen, dass das Spiel aus einer quadratischen Kartonverpackung mit Seitenlängen von jeweils 15,5 cm, den Memory-Karten und mehrsprachigen Anleitungen besteht. Auch auf der Rückseite finden sich Erklärungen in vier Sprachen: Deutsch, Englisch (GB), Französisch und Schwedisch. Folglich richtet sich

das Spiel grundsätzlich an Menschen verschiedener ethno-natio-kultureller Hintergründe. Allerdings ist anzumerken, dass es möglicherweise nicht von Menschen jeglichen Kontextes genutzt wird, da es sich durch die diversitätsbezogene Thematik von anderen Memorys abhebt. Es ist jedoch zu vermuten, dass das Spiel zunehmend mehr Menschen verschiedener Ethnien, Nationen und Kulturen ansprechen möchte, damit Vorurteile gegenüber Menschen zukünftig abgebaut werden. Es ist nicht zu erkennen, dass einem bestimmten Milieu ein besonderer Bedarf unterstellt wird, sich mit den Themen des Memorys auseinanderzusetzen.

Zum äußeren Erscheinungsbild ist ferner anzuführen, dass auf der Vorderseite in großen Lettern das Wort „MEMO“ zu sehen ist. Auch der Hintergrund hebt sich durch den hellen Beige-/ Rosa-Ton farblich von der Lachs-Farbe der restlichen Verpackung ab. So wird der Schwerpunkt auf die Art des Spiels gelegt, die bereits auf den ersten Blick zu erkennen ist. Mittig rechts ist auf Schwedisch, Englisch, Französisch und Deutsch die Thematik „Berufe“ abgedruckt. Dies ist jedoch erst beim genaueren Betrachten zu erkennen. Möglicherweise wird von den Herstellenden angenommen, dass das Thema des Spiels auch ohne Erläuterung und wegen der abgebildeten Memory-Karten gut zu erkennen ist. Auf der Vorderseite sind insgesamt sieben Karten abgedruckt, von denen zwei identische ein Pärchen bilden. Insgesamt sind vorne der äußeren Erscheinung nach zu urteilen drei weiblich gelesene und vier männlich gelesene Personen abgebildet. Davon sind die weiblich gelesenen Personen drei verschiedene und bei den männlich gelesenen ist eine mit seiner zugehörigen Partnerkarte abgebildet, sodass insgesamt drei verschiedene männlich gelesene Personen zu sehen sind. Angesichts dieser leichten Abweichungen in der Anzahl der dargestellten Geschlechter kann die Frage gestellt werden, inwiefern es sinnvoller gewesen wäre, gleich viele weiblich gelesene wie männlich gelesene Personen darzustellen, um von Beginn an eine Gleichwertigkeit darzustellen. Zu erwähnen ist ferner, dass verschiedene Differenzkategorien wie Hautfarbe und Körperproportionen abgebildet werden, damit die Vielfalt der Menschen auf den ersten Blick ersichtlich ist. Auf der Vorderseite sind zudem der Herstellername „ELSA och SAM“, die Kartenanzahl 40 und die Altersempfehlung ab drei Jahren abgedruckt. Auch auf den Rändern der Verpackung finden sich weitere Abbildungen der Memory-Karten. Insgesamt werden auf dem Karton 14 verschiedene Figuren des Memorys gezeigt. Auffällig ist darüber hinaus, dass auf der Verpackung das Thema Diversität nicht begrifflich erwähnt oder gar damit geworben wird. So lässt sich vermuten, dass die Bilder den Gegenstand des Memorys ausreichend verdeutlichen wollen und damit zusammenhängend auch Kinder und Menschen mit Leseschwierigkeiten die Vielfalt erkennen. Es lässt sich zudem mutmaßen, dass die Herstellenden alle Menschen als Konsument*innen adressieren wollen, ohne explizit auf das Thema Diversität zu verweisen und damit eventuell nur bestimmte Personengruppen anzusprechen. Möglicherweise möchte die Firma

Diversität zwar betonen, sie aber gleichzeitig normalisieren und verzichtet deshalb auf eine explizite Klassifikation als diversitätsbezogenes Material.

Die 40 Pappkarten sind stabil, sodass sie sich nicht verformen lassen. Alle Karten glänzen seidenmatt, sind glatt und scheinen relativ beständig gegenüber Einflüssen wie Feuchtigkeit zu sein. Zudem sind sie wegen ihrer Form und Beschaffenheit sehr gut zu greifen und liegen gut in der Hand. Folglich eignen sich die Karten gut zum Spielen für jüngere Kinder und sind für einen längeren, nachhaltigen Einsatz für viele Menschen bestimmt. Die Karten sind nicht quadratisch, sondern rechteckig und heben sich dadurch von vielen anderen Memory-Spielen ab. Die Hintergründe der Karten wurden ebenfalls in vielen Pastellfarben gestaltet. Die Rückseite ist bei allen Karten in dem hellen Rosa beziehungsweise Bige inklusive gezackten Linien in dem Lachs-Ton der Verpackung gehalten. Durch diese Farbgebung kann möglicherweise der Wiedererkennungswert gesteigert werden, da sich die Farben in verschiedenen Elementen des Spiels wiederfinden. Die Altersempfehlung erscheint angemessen, da die Figuren ziemlich detailreich und realitätsnah gestaltet sind und die Karten dennoch nicht zu überfrachtet wirken.

Die Anleitung stellt vier verschiedene Spielvarianten vor, wodurch sich das Spiel erneut von klassischen Memorys abhebt und viel Raum zur individuellen Gestaltung von Spiel- und Lernsettings eröffnet. Allerdings muss in Bezug auf die Anleitung auch Kritik geübt werden, da bei der Auflistung der Berufe Unstimmigkeiten beziehungsweise Fehler vorliegen: Beispielsweise wird nur zum Teil gegendert, die eindeutig dargestellte Fußballspielerin wird jedoch nicht als weiblich gelesene Person deklariert. Bei anderen Personen wie dem eindeutig binär männlich gelesenen Balletttänzer wird nicht gegendert. Die größte negative Auffälligkeit diesbezüglich ist die Formulierung „Krankenschwester/in“. Die Regeln des Genders wurden nicht richtig umgesetzt, möglicherweise liegen Übersetzungsprobleme vor.

In Bezug auf die *innere Struktur* ist zu dokumentieren, dass die 20 Karten mit verschiedenen Figuren jeweils zweimal vorliegen und Pärchen bilden. Auf jeder Karte ist eine Person mittig abgebildet. Von diesen abgebildeten Personen sind zehn binär männlich kodiert. Neun bis zehn Personen sind weiblich kodiert. Eine Person ist nicht eindeutig binär kodiert: Die Servicekraft wirkt zwar weiblich, ist dem ersten Anschein nach aber nicht ganz sicher dieser Geschlechtskategorie zuzuordnen. Allerdings sollte bei diesen Überlegungen beachtet werden, dass die Hersteller*innen vermutlich bewusst zehn weibliche und zehn männliche Figuren abbilden. Die Thematik der Transidentität wäre eine Bereicherung für das Spiel, da die Varianz der Geschlechter aufgezeigt werden würde. Anzunehmen ist jedoch, dass die Firma den Fokus auf weiblich und männlich gelesene Personen legt und verschiedene Vorstellungen von Geschlechtsverteilungen innerhalb von Berufen erzeugen möchte.

Vor dem Hintergrund der *Kontextcharakteristik* sind Memory-Spiele als selbsttätigkeitsanregend und somit als sehr bedeutend zu kennzeichnen. Aus der Sicht des gegenwärtigen frühkindlichen Bildungsverständnisses ist das entdeckende Lernen in Kombination mit der Erfahrung von Selbstwirksamkeit äußerst relevant (vgl. Bree/Schomaker/Krankenhagen/Mohr 2015, S. 4). Diese pädagogische Zielsetzung kann beispielsweise über Memorys realisiert werden. Kinder können aktiv werden und sich die Welt beziehungsweise bestimmte Themen eigenständig aneignen. Es ist anzunehmen, dass Spiele wie Memory an einem den Kindern zugänglichen Ort in öffentlichen Einrichtungen wie Kindertagesstätten oder im privaten Kontext verwahrt werden, sodass sie selbst die Auseinandersetzung mit dem Material beginnen und sich der intrinsischen Motivation folgend darin verlieren. Überdies können auch Gruppenprozesse und das gemeinsame Spiel angeregt werden. Denkbar ist bei dem Memory zudem eine kindzentrierte Anleitung durch eine Fachkraft oder eine dem Kind vertraute Person in einem Eins-zu-eins-Setting sowie ein intergenerationales Lernen, das den familiären Zusammenhalt stärkt. Zwingend erforderlich ist dabei ein bestimmtes Setting mit einer nicht zu großen Gruppe, damit jede Person die Karten gut sehen und erreichen kann. In großen Gruppen lässt sich das Memory folglich nicht adäquat spielen.

3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung

Dieser Analyseschritt beschäftigt „sich mit der Bedeutung von Artefakten in alltäglichen Lebenszusammenhängen“ (Lueger/Froschauer 2018, S. 74) und beleuchtet somit die soziale und kulturelle Ebene. Im Hinblick auf die *sozialen Bedeutungen* ist die Botschaft des Artefakts festzuhalten, dass Menschen vielfältig sind und Differenzkategorien wie das Geschlecht nicht zu Einschränkungen in der Lebenswelt der Menschen führen sollten. Demnach geht von dem Artefakt ein Signal aus, das die interagierenden Menschen erreichen und ihren Horizont um Diversität erweitern soll. In dem Spiel sollen sich möglichst viele Menschen wiederfinden können. Diese *involvierten Akteur*innen* sind Kinder, ihre Familien und Sorgetragenden sowie pädagogische Fachkräfte. Das Memory ist darauf ausgelegt, kognitive Kompetenzen wie das Speichern von Informationen mit dem Ziel des späteren Erinnerns zu trainieren. Dies wird mit der Thematik der Vielfalt von Menschen und Berufsbildern kombiniert, sodass wahrscheinlich genau diese Bilder im Kopf der Akteur*innen – insbesondere der Kinder – verbleiben sollen, um ihre Haltungen nachhaltig positiv zu beeinflussen. Die Repräsentation marginalisierter Gruppen ist besonders wichtig, damit sich möglichst alle Kinder mit ihren persönlichen Merkmalen in dem Spiel wiederfinden können. In dem Zuge sollen körperlich beeinträchtigte Menschen als männlich gelesene Wissenschaftler ebenso eine Normalisierung erfahren wie männlich gelesene Friseure und weiblich gelesene Handwerkerinnen. All diese Personengruppen werden auf der Grundlage

von Bogers Theorie (2019) zudem empowert und sollen Handlungsfähigkeit, Selbstvertrauen und Macht erhalten. Das Spiel kann zum Gespräch darüber anregen, dass das biologische oder soziale Geschlecht nicht mit Einschränkungen für interessebezogene oder berufliche Wege einhergehen sollte. So sollte jeder Mensch unabhängig vom Geschlecht und zugeschriebenen Tätigkeiten einen Beruf wählen können. Zu wenig in Erscheinung tritt, dass es neben der binären Codierung viele weitere Geschlechter gibt, die ebenfalls keine Nachteile für die Menschen nach sich ziehen sollten.

3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität

Im Anschluss an das vorangegangene Teilkapitel, in dem bereits auf die Themen Normalisierung und Empowerment verwiesen wurde, wird der Bezug auf Diversität nochmal verstärkt und die anfangs gestellten Fragen sollen beantwortet werden. Zunächst ist festzuhalten, dass das Memory die Heterogenitätsdimensionen Geschlecht, Hautfarbe, Körperform und Gesundheit mit verschiedenen Berufsbildern verbindet. Nicht besonders repräsentiert wird die Kategorie Alter, da die abgebildeten Personen ungefähr einer – eher jüngeren – Generation angehören zu scheinen. Die Differenzlinien werden bewusst eng miteinander verknüpft, um die Einzigartigkeit jeder einzelnen Person zu unterstreichen. Das Memory betont Diversität durch eine detailreiche Darstellung vielfältiger Menschen und dem Entgegenwirken von berufsbezogenen Stereotypen, beispielsweise durch die Abbildung einer weiblich gelesenen Fußballerin und einem männlich gelesenen Balletttänzer. Im Rahmen der Intersektionalitätsforschung wird das Zusammenwirken verschiedener Differenzlinien erforscht (vgl. Kubandt 2022, S. 156). Auch im Kontext dieser Analyse wäre es spannend, dieses Zusammenspiel zu beleuchten, doch liegt der Fokus auf einer Kategorie, um eine tiefgründige Betrachtungsweise sicherzustellen.

So soll nun im Anschluss an die Beantwortung der ersten übergeordneten Frage nach der Darstellung von Diversität untersucht werden, inwiefern das Spiel geschlechtsbezogene Vorstellungen über Menschen und Berufsbilder normalisiert. Das Geschlecht ist ein Merkmal und Thema, dessen Bedeutung bereits Kinder kennenlernen, indem sie lernen, dass sie als geschlechtliche Wesen wahrgenommen werden (vgl. Schneider 2013, S. 20). Folglich ist es sinnstiftend, das Memory in Bezug auf die oben gestellte Frage anhand von zwei Karten exemplarisch zu untersuchen: Der Abbildung einer weiblich gelesenen Handwerkerin und einem männlich gelesenen Balletttänzer. Die weiße Handwerkerin ist auf einer Karte mit einem pastellgrünen Hintergrund abgebildet. Sie hat blonde kinnlange Haare und trägt ein kariertes violette Hemd, eine dunkelblaue knielange Hose und hellblaue Schuhe. In der rechten Brusttasche stecken zwei Stifte, im Hüftgurt befinden sich mehrere Werkzeuge und unter ihrem Arm trägt sie ein Holzbrett. Diese Karte betont, dass Frau-

en im beruflichen Kontext handwerklich tätig sind und sein können. Aus der Perspektive der traditionellen, in der Vergangenheit etablierten Geschlechterrollenverteilung kommen dem Mann die Ernährerrolle sowie die Arbeit in handwerklich-technischen Berufen zu, während das weibliche Stereotyp mit Expressivität verknüpft ist (vgl. Heß 2021, S. 75). Eine andere Karte zeigt einen schwarzen Balletttänzer auf einem zart orangefarbenen Hintergrund. Die junge, männlich gelesene Person trägt ein helles, türkisfarbenes Tutu und weiße Ballettschuhe. Sie streckt die Arme o-förmig nach oben, winkelt ein Bein an und steht mit dem anderen Fuß auf den Zehenspitzen, sodass sie leicht als Balletttänzer charakterisiert werden kann. Damit nicht nach dem Geschlecht selektiert wird und jeder Mensch die eigenen Interessen diesbezüglich frei ausleben kann, wird hier ein männlich gelesener Balletttänzer dargestellt. Demzufolge repräsentiert und normalisiert die Abbildung dieser Figuren mit Bogers inklusionstheoretischem Zugang (2019) gesprochen handwerkliche Tätigkeiten von Frauen und tänzerisch-künstlerische von Männern und definiert die Geschlechtergrenzen neu. Die Zuschreibung zu einem bestimmten Geschlecht soll den Menschen keine Hobbys oder beruflichen Möglichkeiten verwehren. Diese Ergebnisse führen zu dem Gesichtspunkt, dass das Spiel auch empowernd wirkt, da es positive Beispiele dafür aufzeigt, dass das Geschlecht die berufliche Wahl und die persönlichen Fähigkeiten nicht determinieren muss. Es fordert dazu auf, Geschlechtergrenzen zu öffnen und berufliche Rollenbilder abzubauen. Folglich ist bezüglich Bogers Trilemma der Inklusion (2019) festzuhalten, dass Empowerment und Normalisierung berührt werden, was im Zuge der komparativen Analyse präziser beleuchtet wird.

All diese Funktionen und Wirkungen entfalten sich bei einer intensiven Beschäftigung mit dem Material. Die Karten müssen genau betrachtet werden, damit die Botschaft interpretiert werden kann. Aus diesem Grund ist es wichtig, als pädagogische Fachkraft oder Person aus dem sozialen Umfeld mit den Kindern ins Gespräch über die Karten zu kommen – insbesondere mit Kindern im KiTa- und Grundschulalter. Das Spiel vermittelt ihnen diese Botschaft nicht automatisch und stellt somit ein anderes Medium als beispielsweise ein Buch dar, das eine explizite Aussage vorgibt. Blickt man aus einer diversitätsorientierten Perspektive beziehungsweise im Rahmen des Projekts DivSpace auf das Produkt, ist der Blickwinkel ein anderer, da die Themen Diversität und Inklusion bewusst beleuchtet und reflektiert werden. Ich als Forscherin dieses Memorys habe aufgrund von Privilegien bisher lediglich geringe persönliche Erfahrungen mit Geschlechterungerechtigkeiten gemacht, welche sich vordergründig auf alltägliche Stereotype zu physischen Fähigkeiten erstrecken. Personen, die einschneidende Ausgrenzungserfahrungen gemacht haben, betrachten das Spiel möglicherweise aus einem anderen Blickwinkel.

3.6 Distanziert-strukturelle Analyse

Dieser Schritt beleuchtet vordergründig die soziale Herstellung des Artefakts inklusive der notwendigen Voraussetzungen sowie die Funktionen und Wirkungen im Zusammenhang mit dem Artefakt (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 77f). Das Memory ist unter dem Schwerpunkt Inklusion und Diversität produziert worden. Dafür war das Wissen um berufsbezogene Geschlechterstereotype und die damit verbundenen negativen Auswirkungen erforderlich. Menschen haben eine Bereitschaft, soziale Kategorisierungen vorzunehmen, womit verbunden ist, dass dominanten Gruppen positivere Eigenschaften zugeschrieben werden als Minoritäten (vgl. Heß 2021, S. 74f). Dies zeigt sich auch bei Geschlechterstereotypen: Während dem männlichen Stereotyp Stärke, Aktivität und Dominanz zugeschrieben werden, ist das weibliche mit Emotionalität, Sanftheit und Abhängigkeit konnotiert (vgl. Heß 2021, S. 75). Die Problematik, dass Kindern teilweise suggeriert wird, sie könnten geschlechtsbedingt keine freie Entwicklung ihrer Interessen und späteren beruflichen Orientierungen vollziehen, wird gekoppelt mit dem Bestreben, niemanden auszuschließen und geschlechtsbezogene Vorstellungen über Menschen und Berufsbilder zu normalisieren. Als Adressat*innengruppen lassen sich insbesondere pädagogische Einrichtungen annehmen, welche normative Maßstäbe bezüglich Diversität vermitteln möchten. Das Produkt wird vermutlich auch von marginalisierten Gruppen und zunehmend von einem breiteren Publikum gekauft. Die Geschlechterkonstruktionen, die Spielzeugen eingeschrieben sind, scheinen einen Einfluss auf Kinder zu haben. Thon hat festgestellt, dass Mädchen sich nicht einfach unreflektiert mit den Figuren, mit denen sie spielen, identifizieren, das Spielzeug sie aber in bestimmte Geschlechterdiskurse involviert (vgl. Thon 2015, S. 166). Folglich ist es von Bedeutung, womit sich Kinder beschäftigen.

3.7 Komparative Analyse

Die komparative Analyse besteht aus der Kontrastierung mit gleichartigen Artefakten, dem Vergleich typischer Artefaktkontexte und der Verbindung mit anderen Analyseschritten (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 87). Im Rahmen dieser Analyse wird einzig die Verbindung zum Trilemma der Inklusion von Boger hergestellt. Auf der Grundlage von Boger (2019, S. 36) lässt sich das vorliegende Memory auf der Seite des Dreiecks bestehend aus Normalisierung und Empowerment einordnen. So wird Inklusion über Normalisierung und Empowerment, nicht aber über Dekonstruktion hergestellt. Boger beschreibt diese Linie mit dem „Begehren als Andere_r* an einer Normalität teilhaben zu dürfen“ (Boger 2019, S. 36). Normalisierung wird hervorgebracht, indem vermittelt werden soll, dass verschieden sein normal ist. Vielfalt zeigt sich auch und besonders in Berufen, da sie Lebenswelten repräsentieren

und die Vielfalt der Gesellschaft widerspiegeln. Gleichzeitig wirken die Abbildungen empowernd, da sich möglichst viele Kinder in dem Spiel wiedererkennen können und ihre eigenen Merkmale sowie sich selbst ganzheitlich wertschätzen können. Überdies sollen die Kinder dazu motiviert werden, ihr Leben beziehungsweise ihre beruflichen Entscheidungen später möglichst frei zu gestalten, ohne sich durch berufsbezogene Geschlechterstereotype einschränken zu lassen. Es bedarf jedoch einer Transferleistung, da die Kinder einen Zusammenhang zwischen den abgebildeten Erwachsenen und sich selbst erkennen müssen.

Dekonstruktion kann durch das Memory nicht geleistet werden, da Geschlechterstereotype zwar aufgeweicht, Geschlechterkategorien jedoch nicht abgebaut werden. Für eine Dekonstruktion hätten alle Elemente, die auf Geschlechter hinweisen, entfernt werden müssen. Den Figuren wurden explizit weiblich oder männlich konnotierte Merkmale wie eine bestimmte Körperstatur zugeschrieben, sodass die binäre Geschlechterordnung aufrechterhalten und sogar fixiert wird. Folglich können Diskriminierungsmechanismen entstehen, „die auf einer Fixierung einer binären Ordnung basieren (Diskriminierung mit Vektor EN)“ (Boger 2019, S. 41). Die Diskriminierung bei der Linie Normalität und Empowerment versus Dekonstruktion hat „ein fixierendes [...] sowie ein dynamisch-iterierendes Gesicht“ (Boger 2019, S. 44), was auch als festschreibend und wiederholend zusammengefasst werden kann. Der Fokus liegt darauf, die Geschlechtergrenzen zwischen Weiblichkeit und Männlichkeit neu zu ziehen, nicht aber darauf, die Kategorien vollständig aufzubrechen. Folglich lässt sich eine Spannung zwischen dem Anspruch des Memorys, dass sich möglichst viele Kinder darin wiedererkennen können und der Realität, dass sich nicht-binäre Menschen nicht repräsentiert fühlen können, skizzieren. Dies kann als Leerstelle charakterisiert werden, doch nach Bogers inklusionstheoretischem Zugang (2019) ist es unmöglich, alle drei Linien Empowerment, Normalisierung und Dekonstruktion parallel zu berühren.

4. Zusammenfassung der Artefaktanalyse und pädagogische Anschlüsse

In diesem abschließenden Schritt sollen die Ergebnisse möglichst strukturiert zusammengefasst werden (vgl. Lueger/Froschauer 2018, S. 90ff). Im Hinblick auf die Fragestellungen ist zu unterstreichen, dass das Memory Diversität durch die Abbildung vieler verschiedener Differenzkategorien sehr gelungen aufzeigt. Darüber hinaus normalisiert es mit Boger gesprochen geschlechtsbezogene Vorstellungen über Menschen und Berufsbilder, indem weiblich gelesene Personen in vermeintlich männlich dominierten Berufen dargestellt werden und umgekehrt. So werden Geschlechtergrenzen hinterfragt und neu bestimmt. Neben der Normalisierung findet Empowerment statt, da die Per-

sonen in ihrer Eigenmacht und Autonomie bestärkt werden. Durch die positive Darstellung von Heterogenität lässt sich dem Memory ein großer Nutzen zuschreiben, der sich einerseits auf Menschen auswirken kann, die sich bereits mit den Themen Diversität und Inklusion beschäftigt haben und andererseits auch auf Menschen, die ihr Wissen und ihre Sensibilität diesbezüglich erweitern möchten. Insbesondere die materiellen Eigenschaften ermöglichen auch jungen Kindern eine langfristige Nutzung des Spiels.

Als Schwachstelle hat sich gezeigt, dass aufgrund der dargestellten Vielfalt nicht eine marginalisierte Personengruppe genauer in den Fokus genommen werden kann. Überdies wird wegen der nicht vorliegenden Dekonstruktion die binäre Geschlechterordnung fixiert, woraus eine Diskriminierung nicht-binärer Menschen resultieren kann. Mögliche Diskriminierungsmechanismen müssen auch im Hinblick auf den Einsatz des Spiels in der pädagogischen Praxis bedacht und vermieden werden, indem sensibel mit besonderen Merkmalen der Kinder umgegangen wird und sie nicht unreflektiert mit abgebildeten Personen gekoppelt werden. So ist zu resümieren, dass Kinder das Memory eigenständig bespielen können, sich eine Anleitung aber anbieten, um die Lernprozesse bezüglich Diversität zu vertiefen. Bestehende Forschungsdesiderate sind künftig durch Forschungsarbeiten zu verschiedenen Spielmaterialien zu füllen.

Aus meiner Sicht eignet sich die Methode der Artefaktanalyse gut dazu, soziale Prozesse im Zusammenhang mit einem Produkt und den Umgang des Artefakts mit Inklusion zu untersuchen. Es war spannend, die Zielsetzung der Firma mit der Umsetzung und Bogers inklusionstheoretischem Zugang in einen Zusammenhang zu bringen. Allerdings ist diese Methode sehr komplex und benötigt trotz der Fokussierung auf *eine* Differenzlinie einen großen Umfang, der kaum zu reduzieren ist, um auf inhaltlicher Ebene nicht oberflächlich zu werden.

Literaturverzeichnis

- Boger, Mai-Anh (2019): Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mitdenken. Münster: edition assemblage.
- Bree, Stefan/Schomaker, Claudia/Krankenbogen, Julia/Mohr, Katrin (2015): Gemeinsam von und mit den Dingen lernen, nifbe Themenheft Nr. 27.
- Busch, Anne (2013): Die berufliche Geschlechtersegregation in Deutschland: Ursachen, Reproduktion, Folgen. Wiesbaden: Springer.
- Emmerich, Marcus/Hormel, Ulrike (2013): Heterogenität – Diversity – Intersektionalität. Zur Logik sozialer Unterscheidungen in pädagogischen Semantiken der Differenz. Wiesbaden: Springer VS.
- Gandouz-Touati, Yasmina (2023): Kinderspielzeug aus diversitätswusster Perspektive. Spielmaterialien rassistisch reflektiert. In: Schulze, Erika (Hrsg.): Diversität im Kinderbuch. Wie Vielfalt (nicht) vermittelt wird. Stuttgart: Kohlhammer, S. 144-156.
- Geiger, Steffen/Dahlheimer, Sabrina/Bader, Maria (2022): Heterogenität und Differenz in Kindheits- und Sozialpädagogik. Eine Einleitung. In: Geiger, Steffen/Dahlheimer, Sabrina/Bader, Maria (Hrsg.): Heterogenität und Differenz in Kindheits- und Sozialpädagogik. Theoretische und empirische Beiträge. Weinheim: Beltz Juventa, S. 7-19.
- Heß, Monika (2021): Vielfalt der Geschlechter-Welt? – Zur Reproduktion von Geschlechterstereotypen auf Spielzeugverpackungen. In: Götte, Petra/Waburg, Wiebke (Hrsg.): Den Dingen auf der Spur. Zum Umgang mit Gegenständen in Kindheit und Jugend. Wiesbaden: Springer VS, S. 73-93.
- Kubandt, Melanie (2016): Relevanzsetzungen von Geschlecht in der Kindertageseinrichtung – theoretische und empirische Perspektiven. In: GENDER-Zeitschrift / Zeitschrift für Geschlecht, Kultur und Gesellschaft, S. 46-60.
- Kubandt, Melanie (2022): Geschlechterperspektiven (auch) jenseits von Intersektionalität und Machtkritik? Zum Potenzial einer deskriptiven Forschungshaltung in der Kindheitsforschung. In: Bak, Raphael/Machold, Claudia (Hrsg.): Kindheit und Kindheitsforschung intersektional denken. Springer Link, S. 155-168.
- Lueger, Manfred/Froschauer, Ulrike (2018): Artefaktanalyse. Grundlagen und Verfahren. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 35-92.
- Merl, Thorsten/Mohseni, Maryam/Mai, Hanna (2018): Pädagogik in Differenz- und Ungleichheitsverhältnissen. Eine Einführung. In: Mai, Hanna/Merl, Thorsten/Mohseni, Maryam (Hrsg.): Pädagogik in Differenz- und Ungleichheitsverhältnissen. Aktuelle erziehungswissenschaftliche Perspektiven zur pädagogischen Praxis. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 1-18.
- Sterzenbach, Barbara (2020): Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive – eine explorative Studie. In: Mehringer, Volker/Waburg, Wiebke (Hrsg.): Spielzeug, Spiele und Spielen. Aktuelle Studien und Konzepte. Wiesbaden: VS Verlag, S. 103-122.

- Tervooren, Anja (2019): Geschlecht. In: Drerup, Johannes/Schweiger, Gottfried (Hrsg.): Handbuch Philosophie der Kindheit. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 113-120.
- Thon, Christine (2015): Neue Weiblichkeitskonstruktionen im Kinderzimmer? Geschlechterordnungen im Spiegel von Mädchenspielzeug. In: Mahs, Claudia/Rendtorff, Barbara/Warmuth, Anne-Dorothee (Hrsg.): Betonen – Ignorieren – Gegensteuern? Zum pädagogischen Umgang mit Geschlechtstypiken. Weinheim: Beltz Juventa, S. 153-167.
- Waburg, Wiebke/Mehringer, Volker (2020): Einleitung. In: Mehringer, Volker/Waburg, Wiebke (Hrsg): Spielzeug, Spiele und Spielen. Aktuelle Studien und Konzepte. Wiesbaden: VS Verlag, S. 3-11.