

„Menschen mit Behinderung oft ausgeschlossen“

PZ-Interview mit dem Aktivisten Raúl Aguayo-Krauthausen zum Thema Barrierefreie Technik

Von PZ-Mitarbeiter
Steffen Haubner

■ Vor zehn Jahren haben sie Ihr erstes und bekanntestes Projekt, Wheelmap.org, gegründet. Wie kam es dazu?

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Ein Freund von mir war genervt, dass wir uns immer nur in dem gleichen Café treffen konnten. Das lag einfach daran, dass im Vorfeld kaum zu eruieren war, ob eine Location behindertengerecht ist oder nicht. Mein Freund begann deshalb, sich Notizen zu machen. Schließlich entstand die Idee, die Informationen online zugänglich zu machen. Heute ist daraus Wheelmap.org als größtes Projekt seiner Art mit mittlerweile 530 000 Einträgen weltweit geworden.“

Hat die Digitalisierung des Alltags Menschen mit Behinderung zu mehr Mobilität verholfen oder setzt sich die Benachteiligung dort fort?

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Sowohl als auch. Die Möglichkeit, über



Raúl Krauthausen macht sich für die Interessen behinderter Menschen stark. Er gründete unter anderem die Online-Plattform Wheelmap.org, die es inzwischen auch als App gibt. (Foto: Andi Weiland)

das Internet Informationen zu teilen, sich zu vernetzen und Projekte wie Wheelmap.org zu realisieren, gibt es natürlich erst, seit die Technik dafür bereitsteht. Man hat heute zahlreiche Möglichkeiten, kann sich zum Beispiel als sehbehinderter Mensch Texte vorlesen lassen. Andererseits sind Menschen mit Behinderung von vielen Angeboten der Share Economy ausgeschlossen. Versuchen Sie etwa mal, über car2go ein behindertengerechtes Fahrzeug oder bei Airbnb eine barrierefreie Wohnung zu bekommen.“

Wie kann man das ändern?

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Es muss eine Bewegung entstehen, um die großen Player zu überzeugen. Wir tun das mit Sozialhelden seit zehn Jahren in zahlreichen Projekten. Dabei geht es unter anderem darum, Denkanstöße zu geben und zusammen mit den Partnern Lösungsansätze zu entwickeln. Zum Beispiel, in-

dem man Möglichkeiten eröffnet, auf den großen Immobilienportalen im Internet nach behindertengerechten Wohnungen zu suchen, was nicht zuletzt durch unsere Initiative immer öfter möglich ist.“

Ihr neuestes Projekt ist Selfpedia.de...

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Uns wurden in den vergangenen Jahren oft die gleichen Fragen gestellt, etwa wie man in einer bestimmten Stadt einen Antrag auf einen Rollstuhl stellt, einen Fahrdienst organisiert oder ähnliches. Da wir alle Berliner sind, können wir das schlecht für andere Regionen beantworten. So kamen wir auf die Idee, eine Plattform zu schaffen, auf der jeder Fragen stellen und sich austauschen kann. Ziel ist es, ein Netzwerk von Menschen aufzubauen, die sich mit ihrem Erfahrungsschatz und ihrem Wissen gegenseitig unterstützen. Das läuft mit vergleichbar geringem Aufwand ganz gut.“

Wie sieht es im Bereich der Smartphones aus?

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Geräte wie das iPhone bietet per se viele Möglichkeiten. So können Sehbehinderte die Kamera benutzen, um Dinge zu vergrößern oder den Kontrast zu erhöhen. ‚Be My Eyes‘ ist eine App, über die freiwillige Helfer blinden und sehbehinderten Menschen im Alltag helfen können, indem sie ihnen etwas vorlesen. Die Apps ‚Greta‘ und ‚Starks‘ machen Audiodeskription und Untertitel für Filme zugänglich. Die Initiative hat einen enormen Wirkungsradius und macht sich die Tatsache zunutze, dass mittlerweile alle öffentlich geförderten Filme barrierefrei produziert werden müssen.“

Die Mehrzahl der verfügbaren Apps dürfte sich dagegen kaum um Belange von Menschen mit Behinderung kümmern...

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Das

■ INFO

Raúl Aguayo-Krauthausen ist in Berlin aufgewachsen, studierte Design Thinking am Hasso-Plattner-Institut in Potsdam und moderierte eine Radioshow, bei der Menschen mit Problemen anrufen konnten. Aufgrund der Konfrontation mit den Themen Ammut, Missbrauch und Einsamkeit gründete er gemeinsam mit Freunden den gemeinnützigen Verein Sozialhelden, der mit kreativen Ideen auf soziale Probleme aufmerksam macht und „sie im besten Fall beseitigt“. Zu den Projekten zählt „Pfundtastisch helfen“, eine Spenden-Aktion für soziale Projekte oder „Deutschland sucht den SuperZivi“, eine Radio-Casting-Show zur Suche des besten Zivis. Momen-

tan konzentriert er sich auf Wheelmap.org und den Aufbau einer Community um dieses Projekt. Im

April 2013 verlieh ihm der deutsche Bundespräsident das Bundesverdienstkreuz am Bande. Seine persönlichen Erfahrungen – er selbst hat „Osteogenesis imperfecta“, so genannte Glasknochen, und sitzt im Rollstuhl – beschrieb er kürzlich in der Autobiografie „Dachdecker wollte ich eh nicht werden: Das Leben aus der Rollstuhlperspektive“ (Rowohlt).

(Foto: Christian Mayer)

ist leider so. Apps werden meist von heterosexuellen, weißen, motorisierten Männern gemacht, das spiegelt sich deutlich im Design wieder. In der Branche glaubt man an den großen Profit, andere Interessen fallen unter den Tisch. Man schätzt, dass rund zehn Prozent der Bevölkerung mit irgendeiner Behinderung leben. Aber sind diese zehn Prozent auch eine lohnende Zielgruppe? Ohne öffentlichen Druck, auch von Seiten des Gesetzgebers, wird man da nicht allzu viel erreichen.“

Wo besteht besonderer Nachholbedarf?

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Unter anderem im öffentlichen Diskurs, der von den Medien bestimmt wird. Auf der Webseite Leidmedien.de kann man sich über Stereotypen und Floskeln informieren, die immer wieder zu beobachten sind. Bei den zahlreichen Apps, die einem helfen, durch eine fremde Stadt zu navigieren, wird so gut wie nie über Barrierefreiheit informiert. Radiosender würde es nicht wehtun, bei Veranstaltungshinweisen dazuzusagen, ob die Events mit dem Rollstuhl zu erreichen sind.

Und im Verkehrsbereich könnte man darüber informieren, welche Aufzüge in öffentlichen Gebäuden gerade nicht funktionieren. Oft sind diese Dinge ohne nennenswerten Mehraufwand umsetzbar. Umso unverständlicher ist es, dass das nur sehr selten geschieht.“

Sehen Sie im Trend zu Gesten- und Sprachsteuerung oder den so genannten Wearables Potenzial?

Raúl Aguayo-Krauthausen: „Die Technologien kommen leider schneller als die sinnvollen Anwendungen dafür. Was nützt mir eine Apple Watch, wenn die Apps keine für mich verwertbaren Informationen bieten? Das so genannte Internet der Dinge und direkt am Körper getragene Technik bergen dennoch weiterhin sehr viel Potenzial, beispielsweise um wichtige Notrufe absetzen zu können oder beim Tracking, also dem Aufzeichnen zurückgelegter Wege, oder dem Self-Measurement, dem Erheben individueller Lebensdaten. Im Moment finde ich aber noch nicht einmal einen brauchbaren Tacho für meinen Rollstuhl.“

Mit einem Handgriff zum vollwertigen mobilen Arbeitsrechner

PZ-Hardware-Test: Microsoft Surface 3 – Fast alle aktuellen Smartphone- und Tablet-Netzteile kompatibel

■ Microsoft baut seine Surface-Reihe weiter aus. Wurde das Surface 3 Pro im vergangenen Jahr als Tablet und Notebook in einem angepriesen, ist das Surface 3 nun wieder ganz offiziell ein Tablet. Mittels des andockbaren, optional erhältlichen „Type Covers“, das als Tastatur und Abdeckung zugleich dient, lässt sich aber auch das Surface 3 mit einem Handgriff in einen vollwertigen mobilen Arbeitsrechner verwandeln.

Das „Spar-Windows“ RT, das noch beim direkten Vorgänger, dem Surface 2, zum Einsatz kam, ist Geschichte. Der Neuzugang hat ein vollwertiges Windows an Bord, das sich kostenlos auf das im Laufe dieses Jahres erscheinende Windows 10 upgraden lässt. Konkret bedeutet das: Man kann alle Programme und Windows-Treiber installieren, wie man es vom Desktop-PC gewohnt ist. Ein großer Fortschritt zu dem auf Apps aus dem Microsoft Store beschränkten RT.

Statt des außerhalb der Pro-Reihe üblichen ARM-Chips bildet nun Intels neuer Atom x7-Z8700-Chip den

■ Das Gerät mit oder ohne Type Cover liegt wunderbar und leicht in der Hand

technischen Kern des Surface 3. Die vier Kerne und eine integrierte Grafikeinheit stellen zwar keine Temporekorde auf, bieten aber eine absolut solide Basis für flottes Surfen und Arbeiten mit Office & Co. Insbesondere die Variante mit 4 GB Arbeitsspeicher macht jetzt schon ordentlich Dampf.

Der Chip unterstützt sogar die 3D-Grafikschnittstelle DirectX-12. Im Test liefen anspruchsvollere Windows-Spiele wie „Civilization: Beyond Earth“ ohne Probleme, auch wenn das Gerät natürlich keine ausgewiesene Gaming-Plattform ist.

Wichtig für Bildschirmarbeiter ist die Überarbeitung des Type Covers. Wie beim Surface Pro lässt es sich durch magnetisches Anheften an das Tablet schräg stellen, was das Tippen deutlich erleichtert. Auch der verbesserte Tastenhub und das überarbeitete Clickpad wirken sich zusam-

men mit dem passiv lautlos gekühlten Prozessor positiv aufs Arbeitsklima auf. Zu loben ist auch, dass der proprietäre Ladeanschluss des Surface 2 durch einen Micro-USB-Port ausgetauscht wurde.

Damit sind nun fast alle aktuellen Smartphone- und Tablet-Netzteile kompatibel und über den Port können bei Bedarf auch Daten übertragen werden. Der Nachteil: Das Laden dauert bei ausgeschaltetem Gerät rund vier Stunden, arbeitet man währenddessen, sogar das Doppelte. Das ist eindeutig zu lang.

Insgesamt liegt das Gerät mit oder ohne Type Cover wunderbar und leicht in der Hand. Die ausklappbare Rückenstütze ist nun in drei statt in zwei Stufen verstellbar. Das ist zwar nicht ganz so komfortabel wie das stufenlose Verstellen beim Surface Pro, reicht im täglichen Gebrauch aber meist aus. Das kinderleichte Andocken der danach bombenfest sitzenden Tastatur fasziniert auch beim Neuzugang.

Die Verarbeitung ist wie von Microsoft nicht anders gewohnt über jeden Zweifel erhaben. Einzig der doch recht hohe Preis trübt das Vergnügen etwas. Doch sollte man bedenken, dass man dafür nicht nur das allerneueste, noch gar nicht erschienene Windows und eine Einjahres-Lizenz für Office 365, sondern auch ein zuverlässiges und leistungsstarkes Arbeitsgerät bekommt, das auch äußerlich einiges hermacht. (sha)



Die Rückenstütze lässt sich in drei Stufen ausklappen und verschwindet im Tablet-Betrieb ganz in der Rückseite. (Foto: Microsoft)



Das Surface 3 verwandelt sich mit einem Handgriff vom Tablet in einen mobilen Arbeitsrechner und bietet eine leichte, etwas günstigere Alternative zum Premium-Modell Surface 3 Pro. (Foto: Microsoft)

■ SURFACE 3 AUF EINEN BLICK

SOFTWARE	2 GB, 4 GB
Windows 8.1 64 Bit, 1-Jahres-Lizenz für Office 365 Personal inkl. OneDrive-Speicherplatz	MASSE
	267 x 187 x 8,7 Millimeter / Gewicht: 622 g
DISPLAY	NETZWERK
10,8-Zoll ClearType, Auflösung 1920x1280, 10 Finger-Touch-Unterstützung, 3 zu 2-Format	Wi-Fi / Bluetooth 4.0 low energy
AKKULAUFZEIT	ANSCHLÜSSE
Maximal 10 Stunden	USB 3.0, Mini-Display-Port, MicroSD-Kartenleser (bis 128 GB), Micro-USB, Headset, Schnittstelle für Type Cover-Tastatur
PROZESSOR	SENSOREN
Quad-core Intel Atom x7-Z8700 (2MB Cache, 1,6 GHz mit Intel Burst bis 2,4 GHz)	Umgebungslichtsensor, Näherungssensor, Beschleunigungssensor, Gyroskop, Magnetometer, Digitaler Kompass
HAUPTKAMERA	MOBILFUNK
8,0 Megapixel 1080p mit Autofokus	4G LTE-Version mit Nano-SIM Kartenslot für 2015 angekündigt
FRONT-KAMERA	PREISE
3,5 Megapixel 1080p	600 und 720 Euro, Type Cover: 150 Euro, Eingabestift: 50 Euro
SPEICHER	
64 GB, 128 GB	
ARBEITSSPEICHER	