Rautenschnack

Protokoll 07.04.25/ 17.06.25

Protokoll: Fanny Boyn

Begrüßung und Moderation: Fanny Boyn

Haupttagesordnungspunkt: Digitale Barrierefreiheit

Hauptfragestellung:
Wie kann digitale Barrierefreiheit für Fans mit Behinderung verbessert werden? Welche konkreten Maßnahmen lassen sich technisch und organisatorisch umsetzen?

Hintergrund:
Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG) und Verordnung (BFSGV)

Das Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG) tritt am 28. Juni 2025 in Kraft und verpflichtet Unternehmen, digitale Angebote barrierefrei zu gestalten. Produkte und Dienstleistungen, die vor diesem Datum auf den Markt gebracht wurden, erhalten eine Übergangsfrist bis zum 27. Juni 2030. Ziel ist es, digitale Teilhabe für Menschen mit Einschränkungen in den Bereichen Sehen, Hören, Bewegung oder Kognition sicherzustellen. Das BFSG basiert auf der EU-Richtlinie „European Accessibility Act (EAA)“ und orientiert sich an der UN-Behindertenrechtskonvention.

Wann liegt digitale Barrierefreiheit vor?

Digitale Barrierefreiheit liegt vor, wenn Produkte und Dienstleistungen so gestaltet sind, dass sie von allen Menschen – unabhängig von körperlichen oder kognitiven Einschränkungen – gleichwertig genutzt werden können.

Die Rolle der Verordnung zum BFSG (BFSGV)

Die BFSGV (Verordnung zum Barrierefreiheitsstärkungsgesetz) konkretisiert, was genau Unternehmen technisch, organisatorisch und prozessual umsetzen müssen, um den Anforderungen des BFSG zu entsprechen. Sie ist damit das zentrale Umsetzungsinstrument des Gesetzes und enthält u. a.:

- Technische Standards, die zur Erreichung der Barrierefreiheit eingehalten werden müssen
- Prüfmechanismen, die festlegen, wie die Einhaltung kontrolliert wird

- Detaillierte Anforderungen an Produktgruppen (z. B. Ticketshops, Apps, Webseiten)
- Verfahrensregeln für Nachweise und Dokumentationen

Geltungsbereich: Für welche digitalen Dienstleistungen gilt das BFSG?
Laut § 1 Abs. 3 BFSG gilt das Gesetz für bestimmte digitale Dienstleistungen, sofern sie für Verbraucher nach dem 28. Juni 2025 erbracht werden. Dazu zählen insbesondere:

- Dienstleistungen im elektronischen Geschäftsverkehr, z. B.:
    - Online-Shops oder digitale Verkaufsplattformen (z. B. Fan-Shop)
    - Buchungsportale für Reisen, Veranstaltungen oder Unterkünfte (z. B. Club-Tours, Ticketing)
    - Digitale Formulare, Apps für Vertragsabschlüsse oder Kundenportale

- Ausnahme:
  Das BFSG gilt nicht, wenn durch eine Anpassung eine „grundlegende Veränderung" des Produkts oder der Dienstleistung entstehen würde (z. B. bei bewusst minimalistischem Design, das durch neue Menüstrukturen unzulässig verändert würde).

Welche Webseitenbereiche eines Onlineangebots sind konkret betroffen?

Alle digitalen Komponenten, die Produkte oder Dienstleistungen bereitstellen oder den Vertragsabschluss ermöglichen, u. a.:

- Startseite eines Onlineshops
- Produktdetailseiten
- Warenkorbfunktion
- Warenkorb- und Checkout-Seiten
- Identifizierungs-, Authentifizierungs- und Zahlungsfunktionen
- Registrierungsformulare
- Support- und Hilfebereiche
- Kündigungs- und Widerrufsseiten
- Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)
- Datenschutzerklärungen
- Angaben zu Versandkosten und Zahlungsmethoden

1. **Diskutierte Themen & Herausforderungen:**

Vorlesefunktion in der App

- Wunsch nach Vorlesefunktion für Überschriften
- Ziel: barrierearme Informationsvermittlung und niedrigschwelliger Zugang

Onlinebuchung von Rollstuhltickets

- Diskussion zu Pro und Contra
- Upload-Funktion für SB-Ausweis gefordert

Barrierefreiheit für gehörlose Fans

- Wegeführung in und am Stadion auf Homepage gewünscht (z. B. über „HSV unterwegs?“)
- Wunsch: feste und regelmäßige Abläufe

Soziale Medien

- Notwendigkeit von Bildbeschreibungen (Alt-Texte)
- Einbindung von Gebärdensprache in Videoformat
- Wichtige Einflussfaktoren wie Reizüberflutung, Stressfaktoren und unklare Kontingente für barrierefreie Auswärtstickets wurden benannt.

Kritikpunkte an der derzeitigen Homepage/App

- optische Täuschung beim Ticketerwerb ohne Reservierung
- benachteiligend für langsamere Nutzer:innen: „Der Schnellste gewinnt“
- wenig barrierefreie Gestaltung:
    - fehlende Kontraste
    - viel Werbung – Reizüberflutung, Stress
    - zu viele Klicks
    - zu kurze Zeitfenster beim Einkauf (Fanshop)
    - in unserer App: Überschriften von Vorlesefunktion ausgeschlossen – Informationslücken für Screenreader - Nutzende

2. **Offene Fragen / To-Dos bis zur nächsten Sitzung**
    - Upload-Option für SB-Ausweis im Ticketshop klären (Fanny)
    - Prüfung, welche BFSG-Pflichten auf Vereinsangebote wie App, Ticketshop oder Web-Inhalte bei anderen BundesligaClubs Anwendung finden (Teilnehmende – bis zum Rautenschnack „Digitale Barrierefreiheit Teil 2“)

3. Digitale Barrierefreiheit - Ergebnisse Teil 2

Vorlesefunktion in der App

- Gute Umsetzung bei *Abendblatt*
- Mangelnde Umsetzung bei *Kicker*

Ticket-Online-Shop – Sicherheitsmaßnahmen und Anforderungen

- Bedarf an barrierefreier Erfassung von Schwerbehindertenausweisen mit speziellen Merkzeichen (z. B. „aG“ für Rollstuhlnutzung).
- Positivbeispiel: *FKB Scorpio* – schnelle Rückmeldung und flexible Kommunikation mit Ticketanfragenden.

Empfehlung

- stärkere Berücksichtigung nicht-sichtbarer Behinderungen/Erkrankungen (z. B. Autismus, psychische Belastungen).

Nächste Sitzung: 01.09.2025 Thema: Digitale Barrierefreiheit Teil 3