



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 58, Nr. 3, 2020  
doi: 10.21243/mi-03-20-23  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

## Fankultour inklusiv. Ein E-Learning-Kurs zur Gründung eines inkluisiven Fanclubs

Christopher Mihajlovic

*Im Rahmen eines Pilotprojekts der Organisation „3 PUNKTE für meinen Verein e.V.“ wird derzeit ein barrierefreier E-Learning-Kurs zur Gründung eines „inkluisiven“ Fanclubs entwickelt, der sich an den entsprechenden Qualitätskriterien zur digitalen Barriererefreiheit orientiert. Die Entwicklung des Online-Angebots findet zunächst über den Zeitraum von einem Jahr statt, wobei die Zwischenergebnisse bereits auf der Projekthomepage veröffentlicht sind und getestet werden können. Der Kurs wird als asynchrones Lernszenario konzipiert, d. h. die Materialien sind jederzeit online abrufbar und der Kurs lässt sich zu einer beliebigen Zeit beginnen, unterbrechen und wieder aufnehmen. Somit soll er die unterschiedlichen Lerntempi der Anwenderinnen und Anwender angemessen berücksichtigen und auch auf inhaltlicher Ebene die Option der inhaltli-*

*chen Reduktion und sprachlichen Vereinfachung bieten. Dieser Beitrag ist als Erfahrungsbericht zu verstehen, der die Projekterfahrungen in Form von einem ersten Zwischenstand zusammenfasst.*

*Within the framework of a pilot project of the organization "3 PUNKTE für meinen Verein e.V.", a barrier-free e-learning course is currently being developed for the foundation of an "inclusive" fan club, which will be based on the corresponding quality criteria for digital barrier-free access. The development of the online offer will initially take place over a period of one year, whereby the interim results already are published and can be tested on the project homepage. The course is designed as an asynchronous learning scenario, i. e. the materials can be accessed online at any time and the course can be started, interrupted and resumed at any time. Thus, it should take into account the different learning paces of the users appropriately and also offer the option of content reduction and linguistic simplification on the content level. This contribution is to be understood as a progress report, which summarizes the project experiences in the form of a first intermediate status.*

## 1. Einleitung

Durch die Corona-Pandemie und den damit verbundenen Schulschließungen haben digitale Lernformen im Alltag an Bedeutung gewonnen. Aber nicht nur im schulischen Kontext, auch in anderen Bereichen werden digitale Lern- und Kommunikationsformen immer wichtiger. Insbesondere Menschen, die in ihrer Mobilität eingeschränkt sind, profitieren von gut zugänglichen digitalen Inhalten. Barrierefreie Lernformate sollten folglich so gestaltet und technisch umgesetzt werden, dass sie von allen Menschen – unabhängig von ihren Einschränkungen und den technischen Voraussetzungen – genutzt werden können. Der digitale Bundesliga-

Reiseführer „Barrierefrei ins Stadion“ (<https://www.barrierefrei-ins-stadion.de>) ist ein solches Beispiel, das sich speziell an Menschen mit Beeinträchtigungen wendet. Dieses digitale Angebot stellt wichtige Informationen zur barrierefreien An- und Abreise zum Stadion, zu den Eintrittskarten, sowie zu Ansprechpartnerinnen und -partnern in den jeweiligen Vereinen bereit. Der Bundesliga-Reiseführer wurde zudem barrierefrei konzipiert, und stellt die Inhalte optional in „Leichter Sprache“ (BMAS, 2014) und in Form von einem auditiven Angebot („Hörservice“) zur Verfügung. Das Projekt *Fankultour inklusiv* orientiert sich an diesem bereits bestehenden digitalen Angebot, legt den Schwerpunkt jedoch auf das Thema Fanclubs und Fankultur.

Der folgende Beitrag macht anhand eines Praxisbeispiels deutlich, wie ein *e-learning*-Kurs unter dem Aspekt der Barrierefreiheit aufgebaut und gestaltet werden kann. Der Kurs zeigt als *good practice*-Beispiel auf, wie ein lokaler Fußball-Fanclub organisiert sein kann, und welche Möglichkeiten und Grenzen in der (inklusi-ven) Fanarbeit bestehen. Zentrales Anliegen der Kurse ist es, die praktischen Erfahrungen weiterzutragen und damit Anregungen zu liefern, ähnliche Fanprojekte auch an anderen Standorten zu initiieren.

Nach der Einleitung in das Thema gibt der Beitrag zunächst Einblick in die Arbeit des Fanclubs *EFC Adleraugen* in Frankfurt am Main. Anschließend werden die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen thematisiert und es erfolgt eine theoretische Einordnung des Projekts. Im Vordergrund steht dabei die gesellschaftliche Re-

levanz von inklusiven Freizeitangeboten, sowie im Speziellen das Thema Fankultur im Fußball. Danach erfolgt eine Analyse des geplanten Kurses anhand ausgewählter Kriterien der digitalen Barrierefreiheit. Abschließend werden die Zwischenergebnisse und mögliche Perspektiven zur Weiterarbeit vorgestellt.

## 2. Hintergrund: Der Fanclub EFC Adleraugen

Im Eintracht-Frankfurt-Fanclub *EFC Adleraugen* begegnen sich Fußballfans mit und ohne Behinderung, um gemeinsam ihren Lieblingsverein zu unterstützen. Der seit 2011 bestehende Fanclub hat sich zum Ziel gesetzt, allen interessierten Fans und Freunden von Eintracht Frankfurt einen barrierefreien Zugang zum Erlebnis "Fußball" zu ermöglichen. Spezialisiert hat sich die Initiative des gemeinnützigen Vereins *3 Punkte für meinen Verein e.V* ursprünglich auf die Förderung von Kindern und Jugendlichen mit Sehbehinderung zwischen 12 und 19 Jahren. Zu den Kernaktivitäten des Fanclubs gehört die eigenständige Organisation von gemeinsamen Stadionbesuchen zu Heim- und Auswärtsspielen von Eintracht Frankfurt.

Die Angebote der Fanprojektarbeit gehen weit über den Besuch von Fußballspielen hinaus. Besondere Aktivitäten sind im Frankfurter Raum zum einen regelmäßige Veranstaltungen wie etwa „Stammtischtreffen“, sowie zum anderen selbst organisierte Events, die den Fanclubmitgliedern zur Teilnahme zur Verfügung stehen. Ziel dieser Veranstaltungen ist es auch, die meist jugendlichen Fußballfans mit und ohne Handicap für die Themen Rassis-

mus und Diskriminierung zu sensibilisieren. Der im März 2011 gegründete inklusive Eintracht-Frankfurt-Fanclub *Adleraugen* stieß innerhalb kürzester Zeit auf reges Interesse unter Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderung. Seit der Gründung des Fanclubs haben sich insgesamt 70 Fans mit und ohne Handicap dem Fanclub angeschlossen. Dies zeigt, dass solche Freizeitangebote mit integrativem bzw. inklusivem Charakter gefragt sind. Besonderen Wert legen die Gründer des Fanprojekts darauf, dass das Projekt wirklich für jeden Menschen offen ist. Dadurch soll ein Beitrag zur Inklusion in der Fan-Szene geleistet werden, ein Aspekt, der im wettkampforientierten Fußballsport häufig zu kurz kommt.

Das Vorhandensein von (pädagogischem) Personal mit der entsprechenden sonderpädagogischen Expertise ist von großer Bedeutung, um die Aktivitäten bedarfsgerecht zu gestalten bzw. zu organisieren und die Maßnahmen entsprechend zu begleiten. Die Fanclubarbeit stößt in der Praxis an seine Grenzen, wenn es um die Realisierung von Stadionbesuchen in größeren Gruppen mit der häufig notwendigen Assistenz durch mehreren Begleitpersonen geht (Mihajlovic 2015).

Durch die pädagogische Gestaltung der barrierefreien Online-Plattform *Fankultour inklusiv* (<http://fankultour.3punkte.de/>) werden die Erfahrungen der Fanarbeit in Form eines asynchronen Lernszenarios konzipiert. Die einzelnen Lektionen und Materialien des Kurses sind jederzeit online abrufbar, und der Kurs lässt sich zu einer beliebigen Zeit beginnen, unterbrechen und wieder

aufnehmen. Der Kurs hat die Funktion, die Erfahrungen der Fanclubarbeit der *Adleraugen* exemplarisch weiterzugeben und die Arbeit mit Hilfe eines niederschweligen Angebots zu verbreiten. Durch die Vermittlung dieser Expertise wird das langfristige Ziel verfolgt, den Aufbau von inklusiven Fanprojekten zunächst auf regionaler Basis (im Rhein-Main-Gebiet) und perspektivisch überregional zu unterstützen. Die Gestaltung der Online-Plattform orientiert sich an den *Web Content Accessibility Guidelines 2.0* (WCAG). Die WCAG sind der weltweit gültige Standard für barrierefreies Webdesign, der von einer Arbeitsgruppe des *World Wide Web Consortiums* (W3C 2009) entwickelt wurde. Somit sollen gezielt auch Fans mit einer Beeinträchtigung die Möglichkeit erhalten, sich über die Arbeit des Fanclubs zu informieren, sich einem bestehenden Angebot anzuschließen bzw. gemeinsam mit anderen Fußballfans einen eigenen Fanclub aufzubauen.

Der Fanclub *Adleraugen* – der erste inklusive Fanclub des Fussball-Bundesligisten Eintracht Frankfurt – soll dabei als *good practice*-Beispiel aufzeigen, wie ein inklusiver Fanclub aufgebaut und organisiert sein kann. Mit Hilfe von Fördermaßnahmen – u. a. durch die *Aktion Mensch* (<https://www.aktion-mensch.de>) – konnte die Finanzierung gesichert und somit ein regelmäßiges inklusives Freizeitangebot auf regionaler Basis im Raum Frankfurt etabliert werden (Burkhardt/Mihajlovic 2019).

### 3. Gesellschaftliche Relevanz: Etablierung einer „inkluisiven“ Fankultur

Im Sinne von Markowetz (2015) muss in einer inklusiven Gesellschaft die traditionelle Kultur der Helfens überwunden werden, in der Menschen mit Behinderungen nicht länger als anweisungs- und behandlungsbedürftige Klientel betrachtet, sondern als Expertinnen und Experten in eigener Sache anerkannt werden. Diese Denkweise spiegelt sich auch in der pädagogischen Arbeit des Fanprojekts *EFC Adleraugen* wider, indem es darum geht, die individuellen Freizeitbedürfnisse der Fanclubmitglieder angemessen zu berücksichtigen und die Autonomie des Individuums in den Vordergrund zu rücken.

Während die Inklusion von Jugendlichen und Erwachsenen mit Behinderungen im schulischen Bereich immer häufiger funktioniert, scheint ihre Teilhabe an der Gesellschaft außerhalb dieser *settings* selten zu gelingen. Besonders im Freizeitbereich gibt es noch wenige Beispiele, in denen man von einer gelungenen Inklusion sprechen kann (Greve 2016), obwohl dem Freizeitbereich ein besonderes Inklusionspotenzial zugeschrieben wird (Markowetz 2015; Trescher 2015). Eine Möglichkeit, vorhandene Barrieren zu überwinden, stellt die Begegnung von Menschen mit und ohne Behinderung auf der Basis gleicher Hobbies bzw. Interessen dar. Fußball weist aufgrund seiner Beliebtheit ein besonders hohes Potenzial auf, als gemeinsames Hobby zu dienen (Grünke/Ropohl/Semmling 2016). Dies gilt sowohl für die aktive Ausübung, als auch für das Interesse an dieser Sportart. Allerdings hat be-

sonders der Fußball enorme exklusive Tendenzen, wenn die wett-kampfbezogene Orientierung am Ergebnis im Vordergrund steht. Dies ist häufig bei der aktiven Ausübung dieses Sports in heterogenen Gruppen problematisch, da sportliche Wettkämpfe meist aufgrund ihrer homogenen Strukturen (Spieler auf vergleichbaren Leistungsniveaus) als spannend erlebt werden. Das gemeinsame Interesse an einem Verein und dessen Fankultur bildet dagegen den Grundstein für die Vergemeinschaftung von Menschen mit und ohne Behinderung in diesem Freizeitbereich, wobei die motorischen Voraussetzungen kaum eine Rolle spielen. So können sich auch Menschen mit intellektuellen Beeinträchtigungen häufig über viel Wissen über ihren Lieblingsverein und die Liga aneignen, um auf dieser Basis mit anderen Fans ein Gespräch führen zu können (Southby 2013). Die Studie von Grünke, Ropohl und Semmling (2016) konnte exemplarisch die Bedeutung von Fanclubs für die soziale Inklusion von Menschen mit Lernbeeinträchtigungen in der Gesellschaft aufzeigen. So betonten die interviewten Fans in dieser Studie die Rolle des Zugehörigkeitsgefühls und die Bedeutung von sozialen Kontakten durch die Mitgliedschaft in ihren Fanclubs.

Wie Pilz (2012) betont, löst vor allem die extrovertierte Art der Vereinsunterstützung und die Selbstdarstellung der fanatischen Anhänger (die sogenannten *Ultras*) mit Hilfe von aufwendigen Blockchoreografien und Spruchbändern Faszination unter den jugendlichen Fußballanhängerinnen und -anhängern aus. Der enge Zusammenhalt dieser Fangruppierung wurde jüngst bei den ver-



einsübergreifenden Protesten und Beleidigungen gegen den Mäzen des Profifußballvereins *TSG Hoffenheim*, Dietmar Hopp, deutlich. Im Rahmen der Fanarbeit sollte also auch immer ein reflexiver Umgang mit den relevanten Fanthemen und den unterschiedlichen Fangruppierungen erfolgen, wobei die positiven Aspekte der Fankultur stets im Vordergrund stehen sollten.

Um die (positive) Fußballfankultur weiter zu beleben und sich noch stärker in der Fanarbeit zu engagieren, hat die *Deutsche Fußball Liga e.V.* (DFL) im Jahre 2014 den *Pool zur Förderung innovativer Fußball- und Fankultur* (PFiFF) ins Leben gerufen. Grundgedanke von PFiFF ist es, Impulse zur Weiterentwicklung einer positiven Fußball- und Fankultur zu geben, indem lokale Fanprojekte gefördert werden, die sich der Bewältigung von gesellschaftlichen Herausforderungen wie z. B. der Inklusion, sowie den Dialog zwischen allen rund um den Profifußball Beteiligten verbessern (DFL 2019).

Anknüpfend an diesen Grundideen erfolgt auch in der Fanarbeit des Fanclubs *EFC Adleraugen* eine kritische Auseinandersetzung mit den Werten und Idealen, die im Profifussball und in der Fankultur verankert sind. Dazu gehört die Kommerzialisierung des Fussballs, der Umgang mit Rassismus und Fremdenfeindlichkeit, aber auch die mögliche Diskriminierung von Menschen mit Behinderung. Inklusion im Freizeitbereich sollte folglich nicht nur als eine pädagogische Angelegenheit betrachtet werden. Es ist vielmehr eine gesellschaftliche Aufgabe. Eine wichtige Rolle spielt dabei das jeweils vorhandene Menschenbild. Eine positive Einstel-

lung gegenüber Heterogenität gilt als Voraussetzung für eine inklusive Gesellschaft und kann ebenso – im negativen Sinne – als Barriere fungieren (Trescher 2015). Neben der Überwindung von technischen bzw. räumlichen Barrieren (z. B. rollstuhl- und sehbehindertengerechte Plätze im Stadion, digitale Barrierefreiheit z. B. in Form von zugänglichen Webseiten für alle) geht es vor allem darum, gesellschaftliche Denkweisen „inklusiv“ zu gestalten. Als Grundvoraussetzungen müssen zunächst Möglichkeiten des „Sich-Begegnens“ von Menschen mit und ohne Beeinträchtigung in einem geeigneten Rahmen geschaffen werden, um mögliche Vorurteile abzubauen. Das Fanprojekt *EFC Adleraugen* bietet einen solchen Rahmen, wobei es darum geht, Menschen auf Basis ihres gemeinsamen Interesses am Thema Fußball zu vereinen.

Die Online-Plattform *Fankultour inklusiv* knüpft an dieser „inklusi-ven Vision“ an, indem es in Form eines virtuellen Angebots Menschen mit und ohne Handicap eine gemeinsame Plattform bietet. Im Sinne des Inklusionsgedankens sollen einerseits Menschen mit unterschiedlichen Handicaps die Möglichkeit haben, Zugang zum Kurs zu finden. Andererseits sollten gerade auch Menschen ohne Behinderung durch die Teilnahme an dem Kursangebot für die Bedürfnisse der Fans mit Handicap sensibilisiert werden.

Als Zielgruppe lassen sich fußballinteressierte Menschen formulieren, unabhängig ihrer vielfältigen Heterogenitätsdimensionen. Besonderen Wert legen die Gründerinnen und Gründer des Fanprojekts darauf, dass der E-Learning-Kurs wirklich für jeden Menschen offen ist. Durch die barrierefreie Gestaltung des Kurses soll

der Zugang auch Menschen mit unterschiedlichsten Beeinträchtigungen ermöglicht werden. Als primäre Zielgruppe sollen zunächst andere Fanclubs dienen, die als offizielle Mitglieder im Fanclubverband von *Eintracht Frankfurt* registriert sind. Diese sollen auch darum gebeten werden, zum Online-Angebot Feedback zu geben und dadurch dieses schrittweise mitzugestalten. Der Behindertenfanverband von *Eintracht Frankfurt* ist dabei die/der primäre Ansprechpartnerin bzw. -partner, wenn es um die Kontaktaufnahme zu Eintracht-Fans mit einem Handicap geht.

#### 4. Kriterien zur Gestaltung des Kurses unter dem Aspekt der digitalen Barrierefreiheit

Der Umgang mit dem Computer und dem Internet gilt als Schlüsselqualifikation zur gesellschaftlichen Teilhabe (KMK 2016; GI 2016) und hat in Zeiten der Corona-Pandemie noch an Bedeutung gewonnen. Laut jüngsten Studien sind allerdings nur sehr wenige digitale Materialien wirklich barrierefrei verfügbar. Als Grundlage für den Aufbau unseres *e-learning*-Kurses dienen die *WCAG 2.0* (W3C 2009), auf denen auch die *Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung* (BITV 2.0) fußt. Die BITV 2.0 definiert, welche Anforderungen an die Barrierefreiheit der Internet- und Intranet-Angebote von Behörden der Bundesverwaltung zu stellen ist (BMAS 2011).

Um die Nutzbarkeit unseres *e-learning*-Kurses zu gewährleisten, werden bei der Erstellung des Kurses folgende Aspekte der digitalen Barrierefreiheit berücksichtigt. Zunächst einmal werden die

Inhalte des Kurses nach den Vorgaben und Regeln des Ratgebers für *Leichte Sprache* (BMAS 2014) erstellt. Den Ratgeber *Leichte Sprache* hat das *Bundesministerium für Arbeit und Soziales* zusammen mit dem *Netzwerk Leichte Sprache* (<https://www.leichte-sprache.org/>) erstellt und dient als Leitfaden für die Gestaltung des Kurses. In diesem Ratgeber wird explizit betont, dass Menschen mit Behinderungen ein Recht darauf haben, dass ihnen alle Informationen so verständlich wie möglich vermittelt werden. Allerdings sieht die Realität oft anders aus. Insbesondere in der behördlichen Fachsprache gibt es viele komplizierte Ausdrücke und Sätze. Dies kann dazu führen, dass Menschen mit Behinderungen Texte, die für sie relevant sind, nicht verstehen (BMAS 2014).

Die Verwendung der *Leichten Sprache* hilft insbesondere Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen (aber natürlich auch anderen Menschen) beim Verstehen von Texten. Die Nutzerinnen und Nutzer sollten schrittweise und mit verständlicher Sprache an die Informationen herangeführt werden und nicht durch die Informationsfülle erschlagen werden. Gerade hinsichtlich der Konzeption unseres *e-learning*-Kurses ist es von großer Bedeutung, die Richtlinien für *Leichte Sprache* zu befolgen und bei der visuellen Gestaltung des Kurses auf eine klare Struktur und eine reduzierte Komplexität zu achten.

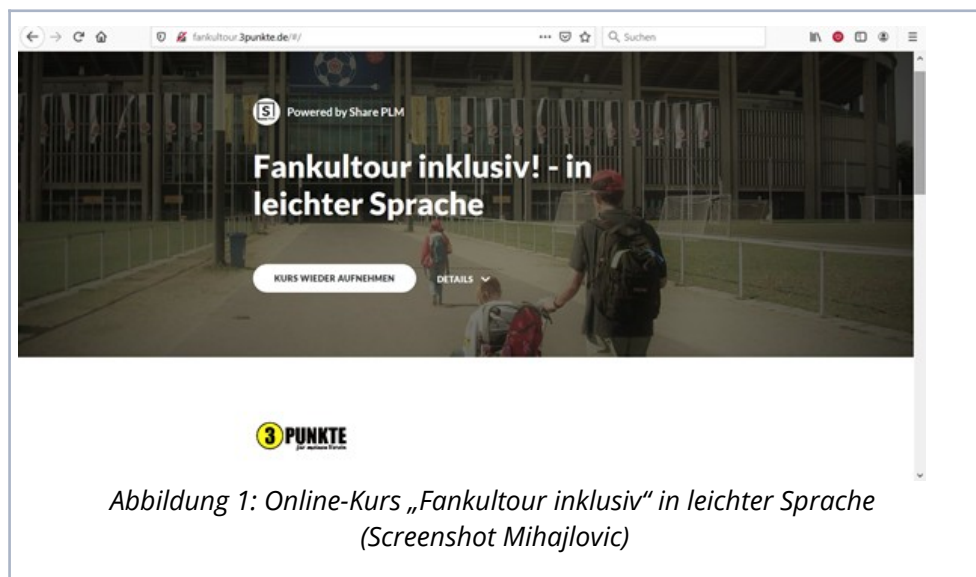


Abbildung 1: Online-Kurs „Fankultour inklusiv“ in leichter Sprache  
(Screenshot Mihajlovic)

Besonders bei Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen besteht die Problematik, dass die Kulturtechniken Lesen und Schreiben nicht weit genug ausgeprägt sind, um Internetseiten überhaupt aufrufen und nutzen zu können. Darüber hinaus müssen Nutzerinnen und Nutzer mit kognitiven und/oder motorischen Beeinträchtigungen zunächst mit dem Computer als Werkzeug vertraut sein und die motorischen Voraussetzungen mitbringen, um mit Tastatur und Maus umgehen zu können. Internetseiten sollten somit auch ausschließlich mit der Tastatur (ohne Maus) bedienbar sein. Eine einfache und übersichtliche Gliederung des Kurses ist wichtig, um auch Menschen mit geringen Lesekompetenzen die Orientierung auf den Seiten zu ermöglichen. Die einzelnen Rubriken bzw. Kapitel des Kurses sollten sowohl mit kurzen Textsequenzen, als auch begleitend mit thematisch passenden Bildern bzw. Piktogrammen dargestellt werden.

Problematisch für Menschen mit einer Sehbeeinträchtigung sind sogenannte grafische *captchas* bei Sicherheitsabfragen, bei denen Internetnutzerinnen und -nutzer ein Wort, eine Ziffer oder eine Zeichenfolge erkennen und eintippen müssen. Außerdem sollten auf ausreichende Kontraste zwischen Text und Hintergrund geachtet werden. Für blinde Nutzerinnen und Nutzer, die am PC mit einem sogenannten *screen reader* arbeiten, sind Bilder problematisch, die nicht mit einem beschreibenden Alternativtext versehen sind. Neben einer Bildbeschreibung für Fotos und Grafiken sollte bei der Erstellung einer Webseite auch darauf geachtet werden, die Textinhalte strukturiert mit HTML-Elementen zu versehen.

Hilfreich ist auch die Option, die Texte auf einer Webseite per Mausklick vorlesen zu lassen. Von dieser barrierefreien Funktion profitieren nicht nur sehbeeinträchtigte Nutzerinnen und Nutzer, sondern beispielsweise auch Menschen mit eingeschränkten Lesekompetenzen. Bei Nutzerinnen und Nutzern mit einer Hörbeeinträchtigung sollte dagegen auf Videos mit Untertiteln und bei Sprachdateien auf ein Angebot mit Textalternativen geachtet werden.

## 5. Zwischenergebnisse und Perspektiven

In den ersten Monaten des Vorhabens wurde zunächst eine Kursstruktur definiert und unter Berücksichtigung barrierefreier Aspekte aufgebaut und implementiert. Der Kurs kann wahlweise in „leichter Sprache“ (z. B. für Fans mit kognitiven Beeinträchtigungen) oder in anspruchsvollere Sprache gewählt werden. Durch

diese Maßnahme ist im Sinne des Inklusionsgedankens ein Kurs entstanden, der sowohl für Menschen mit als auch ohne Handicap zugänglich ist. Bei der Erstellung und Implementierung des *e-learning*-Kurses haben wir uns an den bereits vorgestellten Kriterien der WCAG 2.0 orientiert.

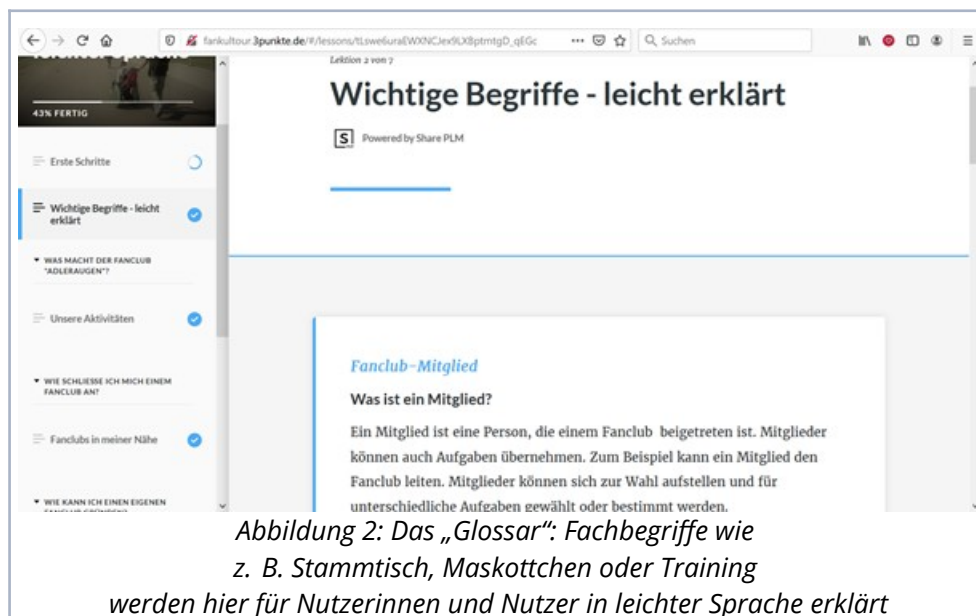
Eine klare Gliederung wurde erstellt, um insbesondere Menschen mit Wahrnehmungsschwierigkeiten die Orientierung im Kursablauf zu ermöglichen. Auch unter dem Aspekt der visuellen Orientierung wurde auf ablenkende Effekte (akustisch und visuell) verzichtet. Es wurde zudem darauf Wert gelegt, dass keine unruhigen Hintergrundbilder oder Farbmuster verwendet werden. Im Vordergrund steht die Klarheit des Layouts und die Reduzierung der Komplexität in Bezug auf die inhaltlichen Aspekte des Kurses. So wurden wichtige Textpassagen bzw. Überschriften visuell hervorgehoben, um der Leserin bzw. dem Leser die Orientierung im Text zu erleichtern. Textblöcke und Bilder wurden in klar voneinander getrennte Spalten gesetzt. Die Texte wurden mit einem ausreichenden Zeilenabstand verfasst, und es wurde auf eine einheitliche und gut lesbare Schriftart Wert gelegt.

Zusätzlich zur *online*-Version des Kurses wurde der Kurs auch in barrierefreier Form als PDF-Dokument erstellt und steht zum kostenlosen Download auf der Projekthomepage zur Verfügung. Analog zur Online-Version wurde der Kurs in zwei verschiedenen Varianten (in „leichter“ und „schwieriger“ Sprache) erstellt. Die PDF-Dokumente wurden mit Hilfe des kostenlosen Programms *PDF Accessibility Checker* (<https://www.accessibilit.com>) auf ihre Barriere-

refreiheit getestet. Auch der online-basierte Kurs wurde mit Hilfe des Online-Tools *Achecker* (<https://achecker.ca>) auf mögliche Barrieren überprüft. Diese Tools stellen zwar keine Garantie der Barrierefreiheit dar, können aber erste Hinweise auf vorhandene Barrieren liefern und bei der barrierefreien Umsetzung unterstützen.

Auf der inhaltlichen Ebene wurde darauf Wert gelegt, die Interessen bzw. Bedürfnisse der Zielgruppe angemessen zu berücksichtigen. Bei der inhaltlichen Erstellung des Kurses wurden u. a. die folgenden Leitfragen befolgt: Was ist ein Fanclub? Wie schließe ich mich einem Fanclub an? Wie kann ich einen eigenen Fanclub gründen? Ein besonderes Augenmerk galt dabei der Gestaltung der Inhalte für Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen. Dazu gehört ein „Glossar“, in dem vor Beginn des Kurses wichtige für das Verständnis der Inhalte relevante Fachbegriffe wie z. B. „Stammtisch“, „Maskottchen“ oder „Training“ für Nutzerinnen und Nutzer in leichter Sprache erklärt werden.





Zu den elementaren Funktionen des Kurses gehört die Link-Liste, die eine Zusammenstellung von Kontakten zu inklusiv arbeitenden Fanclubs in Deutschland zur Verfügung stellt. Zudem bietet der Kurs Informationen zu Vereinen und Stadien in leichter Sprache, sowie interessante Initiativen bzw. Projekte rund um das Thema Fußball und (inklusive) Fankultur. Somit ist ein niederschwelliges Angebot entstanden, welches Fußball-Fans mit und ohne Handicap schrittweise erklärt, wie ein Fanclub aufgebaut werden kann und welche Möglichkeiten zum gemeinsamen Austausch zum Thema Fußball und Fankultur bereits existieren. Der Kurs schließt mit einem kurzen Quiz ab (im *multiple-choice*-Format), damit Nutzerinnen und Nutzer des Kurses selbst evaluieren können, welche Informationen sie aus dem Kurs mitnehmen konnten.

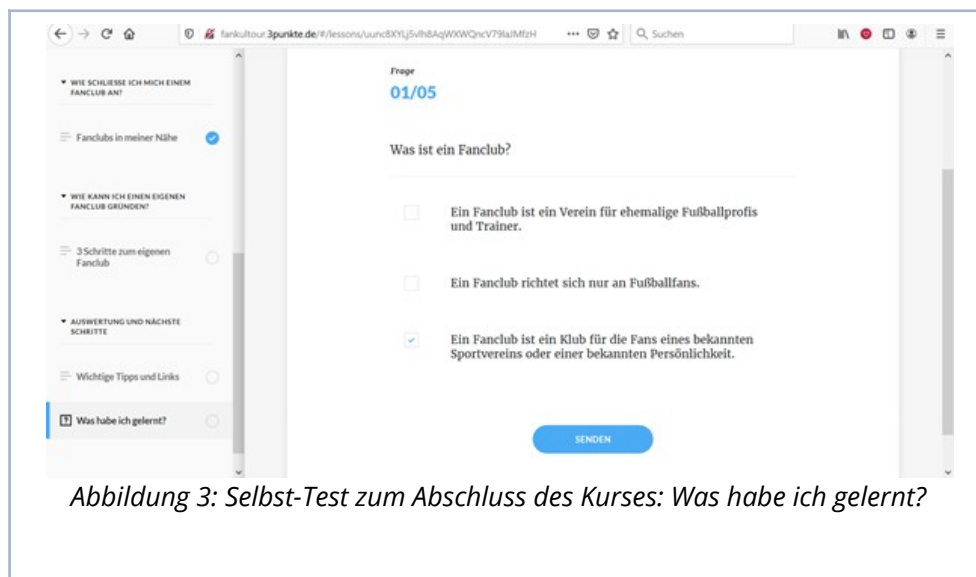


Abbildung 3: Selbst-Test zum Abschluss des Kurses: Was habe ich gelernt?

Da sich der Kurs noch in der Entwicklungsphase befindet, ist die Wirkung und Reichweite unseres *e-learning*-Kurses im Bezug auf die entsprechende Zielgruppe noch schwer einzuschätzen. Erste positive Rückmeldungen von Testpersonen, die den Kurs ausprobierten, konnten zumindest einen positiven Eindruck vermitteln. Die Auswertung des Projektes mit Hilfe offener Fragebögen ist derzeit in Planung. Die langfristige Wirkung des Projekts wird voraussichtlich erst im Laufe des Jahres durch eine verstärkte Verbreitung des *e-learning*-Kurses und den entsprechenden Rückmeldungen durch die Zielgruppe erfolgen.

## 5. Anmerkungen

Die aktuelle Version des Kurses (in „leichter Sprache“) ist online einsehbar unter: <https://fankultour.3punkte.de/>.

An dieser Stelle möchten wir uns – das Projektteam des gemeinnützigen Vereins *3 PUNKTE für meinen Verein e.V.* ([www.3punkte.de](http://www.3punkte.de)) – für die großzügige Unterstützung unseres Vorhabens durch die *Aktion Mensch* ([www.aktion-mensch.de](http://www.aktion-mensch.de)) bedanken.

---

## Literatur

Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) (2011): Verordnung zur Schaffung barrierefreier Informationstechnik nach dem Behindertengleichstellungsgesetz (Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung – BITV 2.0), online unter: [http://www.gesetze-im-internet.de/bitv\\_2\\_0/](http://www.gesetze-im-internet.de/bitv_2_0/) (letzter Zugriff am 12.06.2020).

Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) (2014): Leichte Sprache – ein Ratgeber, online unter: [https://www.bmas.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF-Publikationen/a752-ratgeber-leichte-sprache.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=5](https://www.bmas.de/SharedDocs/Downloads/DE/PDF-Publikationen/a752-ratgeber-leichte-sprache.pdf?__blob=publicationFile&v=5) (letzter Zugriff am 12.06.2020).

Burkhardt, Christian/Mihajlovic, Christopher (2019): Inklusion durch Freizeitangebote. Umsetzungsmöglichkeiten am Beispiel eines Fanprojekts, in: Schweizerische Zeitschrift für Heilpädagogik, 25 (5-6), 21–27.

DFL Deutsche Fußball Liga e. V. (2019): PFiFF. Pool zur Förderung innovativer Fußball- und Fankultur, online unter: <https://media.dfl.de/sites/>

[2/2020/05/200513\\_DFL\\_PFiFF\\_Broschuere\\_Doppelseiten.pdf](#) (Zugriff am 12.06.2020).

Gesellschaft für Informatik (GI) (2016): Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt, online unter: <https://dagstuhl.gi.de/dagstuhl-erklaerung> (letzter Zugriff am 12.09.2020).

Greve, Steffen (2016): Inklusion im Sportverein – eine nutzenfokussierte Evaluationsstudie am Beispiel von Freiwurf Hamburg e. V., in: Zeitschrift für Inklusion, 3-2016, online unter: <http://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/386> (letzter Zugriff am 17.09.2020).

Grünke, Matthias/Ropohl, Benedikt/Semmling, Holger (2016): Facilitating social inclusion of young adults with learning disorders through football fandom, in: Insights into Learning Disabilities, 13, 103–115.

Southby, Kris (2013): Social inclusion through football fandom: Opportunities for learning-disabled people, in: Sport in Science, 16 (10), 1386-1403.

Kultusministerkonferenz (KMK) (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, Berlin: KMK, online unter: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Entwurf\\_KMK-Strategie\\_Bildung\\_in\\_der\\_digitalen\\_Welt.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Entwurf_KMK-Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt.pdf) (letzter Zugriff am 12.09.2020).

Markowetz, Reinhard (2015): Freizeit, in: Hedderich, Ingeborg/Biewer, Gottfried/Hollenwegger, Judith/Markowetz, Reinhard (Hg.):

Handbuch Inklusion und Sonderpädagogik, Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt Verlag, 459–465.

Mihajlovic, Christopher (2015): Die Adleraugen. Ein inklusives Fanprojekt, in: lernen konkret, 15 (2), 29–31.

Pilz, Gunter A. (2012): Von der Fankultur zum Gewalt-Event. Wandlungen des Zuschauerverhaltens im Fußball, in: SIAK-Journal – Zeitschrift für Polizeiwissenschaft und polizeiliche Praxis (4), 60–71.

Trescher, Hendrik (2015): Inklusion: Zur Dekonstruktion von Diskursteilhabebarrrieren im Kontext von Freizeit und Behinderung. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

W3C (2009): Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0. Autorisierte deutsche Übersetzung, online unter: <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-de/> (letzter Zugriff am 12.09.2020).