

Shortpaper: Digitale Barrierefreiheit & ein Blick auf Neurodiversität

Um ein bisschen Kontext vorab zu liefern:

Auf das Thema Digitale Barrierefreiheit kann man aus verschiedenen Perspektiven schauen. Rechtlich ist spätestens mit dem Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG)¹ klar, dass man um das Thema nicht herum kommt. Mit einer technischen Perspektive sind bspw. die WCAG², EN 301 549 und BITV³ wichtige Referenzen. Doch digitale Teilhabe ist nicht unberührt von gesellschaftlichen Machtverhältnissen, sodass sich in der Praxis immer wieder zeigt, dass wir – auch in FOSS-Projekten bzw. in der Community – noch einiges zu tun haben, um wirklich zugängliche Produkte, Software oder Webseiten zu schaffen. FOSS-Communities werden hier besonders genannt, weil sie vom Anspruch geprägt sind, Offenheit und Zugänglichkeit zu garantieren.

Und was hat das jetzt mit Digitaler Souveränität zu tun?

Digitale Souveränität umfasst nicht nur Bereiche wie Gesundheitsdaten, Datensouveränität, etc.. Bspw. Personen, die auf assistive Technologien angewiesen sind, haben oftmals keine Wahl zwischen FOSS und proprietären Technologien von datensammelfreudigen Tech-Bros. Denn aktuell gibt es zu wenig barrierearme FOSS-Alternativen, um das Thema Digitale Souveränität bei assistiven Technologien abzudecken. Das Thema Digitale Barrierefreiheit beschränkt sich aber eben nicht nur auf assistive Technologien. Die Nutzung von barrierefreier FOSS in allen Lebensbereichen kann ein Aspekt von individueller Souveränität und Selbstbestimmung sein. Daran können wir gemeinsam arbeiten und FOSS wirklich für alle zugänglich und nutzbar machen – und in diesem Zuge auch die FOSS-Communities inklusiver gestalten!

Konkret im Workshop:

Doch nicht alles geht auf einmal und sofort. In diesem Workshop wollen wir uns bewusst einer **Nutzer*innen-Gruppe** zuwenden, die bei der Software-Entwicklung leicht aus dem Blick gerät: **Personen im AuD(H)S-Spektrum**. Zum einen wird diese Personengruppe in den Richtlinien und Normen nicht explizit genannt, zum anderen sind einige Bedarfe nicht so leicht automatisiert testbar und damit braucht es gute User-Tests. Zugleich kann man den Eindruck erlagen, dass gerade in FOSS-Projekten eine Beteiligung von Personen im AuD(H)S-Spektrum möglich ist.

1 Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (2021): <https://bfsg-gesetz.de/> (abgerufen am 12.01.2026)

2 W3C (2024): Web Content Accessibility Guidelines 2.2: <https://www.w3.org/TR/WCAG22/> bzw. W3C (2025): Web Content Accessibility Guidelines Working Draft 3.0.: <https://www.w3.org/TR/wcag-3.0/> (abgerufen am 12.01.2026)

3 Vgl. ITZBund (2025): Harmonisierte Europäische Norm (EN) 301 549: <https://www.barrierefreiheit-dienstekonsolidierung.bund.de/Webs/PB/DE/gesetze-und-richtlinien/en301549/en301549-node.html> (abgerufen am 12.01.2026)

Deswegen wollen wir im Workshop nach einem kurzen Input gemeinsam schauen, welche Möglichkeiten der Berücksichtigung von spezifischen Anforderungen es geben kann und was die Teilnehmenden konkret in ihren Projekten angehen können. Je nachdem werden wir dabei eher auf Möglichkeiten in Unternehmens-, Projekt- oder Community-Strukturen eingehen.

Thematisiert werden dabei die Begriffe Neurodiversität und Neurodivergenz. Mit diesem Fokus werfen wir einen Blick in die EN und WCAG. Um die Anforderungen von Nutzer*innen im AuD(H)S-Spektrum zu besprechen, werden ausgewählte Ergebnisse aus dem Projekt „Digitale Barrierefreiheit im Arbeitsleben durch partizipative Evaluation“⁴ dargestellt. Des Weiteren werden ausgewählte Aspekte eines Inklusiven Designs und Disability-reflektierten Software-Entwicklungsprozesses vorgestellt und gemeinsam besprochen. Abhängig von den Teilnehmenden und deren Mitarbeit besprechen wir Möglichkeiten der Anwendung in den jeweiligen Projekten.

Wir werden in diesem Workshop aber keine komplette Lösung oder 1:1 Beratung leisten können. Vielmehr geht es darum, gemeinsam Lösungsaspekte kritisch zu besprechen sowie voneinander und den bisherigen Erfahrungen zu lernen.

Personen, die sich selbst im AuD(H)S-Spektrum verorten, sind im Workshop herzlich willkommen und werden gebeten, sofern sie möchten ihre eigenen Erfahrungen sowohl in der Nutzung von Software als auch in/mit Projekten oder Communities zu teilen.

Benötigte Vorkenntnisse:

Es wäre gut, wenn die Teilnehmenden eine grobe Idee haben, worum es bei Digitaler Barrierefreiheit geht und was ihre eigene Rolle dabei ist.

Vorkenntnisse zur WCAG oder EN im Detail, ebenso zu Neurodiversität und Neurodivergenz sind nicht nötig!

Anmerkungen zur Teilnahme:

Die Bereitschaft, beim Workshop aktiv Erfahrungen und Ideen zu teilen, wäre super!

Personen, die an der Teilnahme interessiert sind, können sich gerne im Vorhinein melden und ihre Projekthintergründe mitteilen. Sofern es möglich ist, versuchen wir dann diese Aspekte in der Detail-Vorbereitung bspw. in der Beispielauswahl und Gruppenarbeit zu berücksichtigen.

Falls wir als Workshop anbietende etwas berücksichtigen können, das die Teilnahme am Workshop erleichtert oder bspw. im Umgang mit euren konkreten assistiven Technologien vor Ort zu berücksichtigen ist, meldet euch gerne vorher (bis spätestens 13.03.) bei uns per Mail.

⁴ Siehe Projekt-Website „Digitale Barrierefreiheit im Arbeitsleben durch partizipative Evaluation“: <https://www.hs-bremen.de/forschen/forschungs-und-transferprofil/forschungsprojekt/digitale-barrierefreiheit-im-arbeitsleben-durch-partizipative-evaluation/> (abgerufen am 12.01.2026)