

Deaf Clan: Vergemeinschaftung gehörloser Gamer*innen in Deutschland

Markus Spöhrer

Beitrag zum Projekt „Die Geschichte gehörloser und schwerhöriger Menschen im deutschsprachigen Raum vom 19. Jahrhundert bis heute“

»Computer- und Videospiele haben längst die deaf world erobert. Websites wie z.B. www.deaf-clan.de beweisen es. Hörgeschädigte spielen genau wie Hörende am Computer, ob nun allein, im Netzwerk oder im Internet«, so verkündet eine Neuigkeit auf der Online-Plattform für Gehörlose Taubenschlag. Dies gilt umso mehr seit der gehörlose US-amerikanische Streamer Ewok (Soleil Wheeler) in sozialen Medien aufgrund seiner eSport-Erfolge und *Fortnite*-Streams für Aufsehen sorgte.

Die Videospiegelindustrie hat allerdings erst in den letzten Jahren begonnen, Menschen, die nicht dem/der idealtypischen Gamer*in entsprechen (d.h., die über zwei bewegliche Hände und Daumen sowie Seh- und Hörfähigkeit verfügen), als potentielle Zielgruppe Beachtung zu schenken. Zunehmend werden auch die Anforderungen und Bedürfnisse von gehörlosen und/oder gebärdenden Spieler*innen berücksichtigt. Es wächst die Bedeutung assistiver Technologien, Accessibility-Geräte und zugänglicher Software.

Die Accessibility-Situation im Gaming-Bereich war nicht immer so vielversprechend für gehörlose Menschen. Seit der Einführung von digitalen Spielen in Spielhallen ab 1971 bis in die 2000er Jahre wurden digitale Zugangstechnologien und -praktiken zumeist von Individuen oder kleinen Gamer*innen-Communities selbst entwickelt. Grund dafür war die fehlende Unterstützung durch die Videospiegelindustrie oder den Journalismus, die Sozialpolitik oder die Wissenschaft. Onlineforen spielten dabei eine wichtige Rolle. Diese Gemeinschaften agierten in der Regel zwar national und lokal beschränkt, waren aber Teil der Entwicklung von globalen Gaming-Phänomenen und technologischen Innovation. Mit der vermehrten Nutzung des Internets, von Social Networks und Message Boards ab Mitte der 1990er Jahre entstanden schließlich in den letzten 25 Jahren auch internationale und global agierende Disabled Gamer Gemeinschaften und Wohltätigkeitsorganisationen, die bis heute als Informationsnetzwerke genutzt werden und Öffentlichkeitsarbeit leisten.

Als Fallbeispiel zur lokal-nationalen Beziehung zwischen Gehörlosigkeit und populären digitalen Spielen in Deutschland dient in diesem Beitrag die Gründung des deutschen *Deaf Clan*. Er wurde 2001 in Bremen von Pionieren der Gehörlosen-Spieler*innen-Community als eSport-Netzwerk gegründet, das mittlerweile nationale Reichweite hat und Erfolge verbuchen kann. Auf Basis eines Interviews mit zwei der Clan-Mitglieder werden in diesem Beitrag Probleme und Lösungsstrategien beim geräuschlosen digitalen Spielen sowie Clan-Erfolge dargestellt.

Der Deaf Clan entstand beim gemeinsamen Spielen des Shooter-Spiels *Call of Duty* im Gehörlosenzentrum in Bremen. Er war der erste vollständig gehörlose Gamer Clan in Deutschland und trat bei verschiedenen LAN-Parties zum Turnier an. Bei diesen Turnieren konnte der Clan zunächst Erfolge erzielen, da die Kommunikation während des Spielens hauptsächlich über das Eintippen von Befehlen bedingt war. Auch der Austausch und die Freundschaften mit anderen (hörenden) Clans wurden dadurch möglich und der Clan baute mit der Zeit ein großes soziales Informationsnetzwerk auf. Mit der Einführung und Standardisierung von Sprachbefehlen bzw. verbaler Kommunikation im Multiplayer Gaming, wurden die Mitglieder des Deaf Clans jedoch schließlich benachteiligt. Allerdings entwickelten sie als Gegenmaßnahme dazu verschiedene Taktiken, wie z.B. Kurzbefehle, die auf das Fingeralphabet verweisen sowie dem Gebärden über Videochat.

Gemeinsames Gaming, so erklären die Clan-Mitglieder, hat nicht nur eine sozial-verbindende Funktion oder dient ausschließlich der Freizeitbeschäftigung und den sportlichen Errungenschaften. Es kann auch aufklärend und inklusiv wirken. Einige der hörenden Gamer-Freund*innen des Clans haben durch das Gaming zusammen mit dem Deaf Clan Interesse an Gebärden bekommen. Gemeinsames Gaming, so der Deaf Clan, kann somit auch die Eigen- und Besonderheiten der Gebärdensprache und -kultur vermitteln.