

## 5.1 ÜBER DAS KOMPLEXE VERHÄLTNIS VON MAINSTREAM UND GEGENKULTUR

In diesem Zusammenhang stellt sich jedoch die Frage danach, wo die Grenze zwischen Klein- und Großprojekt zu ziehen ist. Sicherlich gibt es eindeutige Beispiele: Ein Spiel wie KENTUCKY ROUTE ZERO<sup>15</sup> lässt sich schnell als Indie-Titel identifizieren. Es wurde von einem vergleichsweise kleinen Team mit limitiertem Budget entwickelt, zeichnet sich vorrangig durch einen gewissen künstlerischen Anspruch statt durch kostenintensive Elemente wie spektakuläre Grafik und audiovisuelle Effekte aus, verlief im Designprozess nicht zwingend hochgradig arbeitsteilig und wird nicht über sämtliche Distributions- und Informationskanäle beworben und vertrieben. Ein Spieltitel wie CALL OF DUTY: MODERN WARFARE,<sup>16</sup> verlegt von einem börsendotierten Unternehmen wie Activision und produziert mithilfe eines Multimillionen Dollar Budgets als Teil einer jährlich erscheinenden Spielereihe, die Millionen Fans erreicht und dem Publisher gigantische Absatzzahlen garantiert, lässt sich ähnlich schnell als Triple-A-Titel einordnen. Die Grenzen dieser Extrembeispiele scheinen zunächst recht klar definiert. Nur ist die gegenwärtige Spielelandschaft so unüberschaubar groß, die um den gesamten Globus verteilten Entwicklerstudios und Publisher sind so zahlreich und die breite Masse an jährlich erscheinenden Spieltiteln ist so vielschichtig, dass zwischen diesen beiden Klischee-Archetypen viel Platz für weniger eindeutige Beispiele bleibt und eine klare Trennlinie zwischen Klein- und Großprojekt, zwischen Indie-Titel und Triple-A-Blockbuster immer weiter verwässert. Darüber hinaus scheint die Frage danach, was als Mainstream und was als Indie zu gelten hat, nicht einfach zu beantworten. Pérez Latorre räumt ein: »As we still do not yet have a clear definition of the indie game, its popularity and commercial success have made the conceptualization of this type of game even more complex.«<sup>17</sup> Eine Gruppierung bilden zum Beispiel Spieltitel, die sich in ihrer ludischen, narrativen und ästhetischen Struktur kaum von den kommerziell erfolgreichen und mit immensen Budgets produzierten Triple-A-Titeln unterscheiden. Der einzige und klar erkennbare Unterschied besteht hier oftmals darin, dass das entsprechende Budget niedrig gewesen ist, worunter in der Konsequenz sämtliche konstitutiven Bestandteile des Spiels leiden können. Zumindest dann, wenn sie nicht durch außergewöhnliches Talent der Designer ausge-

15 KENTUCKY ROUTE ZERO (Annapurna Interactive 2013-2020, O: Cardboard Computer).

16 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE (Activision 2019, O: Infinity Ward).

17 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 16.

glichen werden können. Denn sonst laufen sie Gefahr, von Bewertungsplattformen wie *metacritic*<sup>18</sup> sowie der Spielepresse, insofern sie dort überhaupt Erwähnung finden, schlecht bewertet zu werden. Ziel der Entwickler in diesem Bereich ist es häufig, auf sich und ihre Arbeit aufmerksam zu machen oder aber einfach nur Praxiserfahrung zu sammeln. Unter der schieren Masse an Veröffentlichungen von Unterhaltungsmedienprodukten häuft sich dadurch – und das hatte Rosenfelder unter Berufung auf Sturgeon schon konstatiert (s. o.) – auch vieles von minderwertiger Qualität an.

Indie ist also mehr eine übergeordnete Bezeichnung als ein Genre, mehr ein Konglomerat, das individuelle Genvertreter beinhaltet. Indie kann somit auch als Sammelbegriff für eine Art von Spielen fungieren, die in einer losen, Bojenartigen Beziehung zueinanderstehen und sich letztlich mehr durch ökonomische als inhaltliche oder formale Gemeinsamkeiten auszeichnen. Der Begriff selbst ist lose abgeleitet von dem englischen Begriff ›Independent‹, der sich wiederum mit ›unabhängig‹ ins Deutsche übersetzen lässt. Die Verwendung dieses Begriffs und seine kulturelle Bedeutung ist auch in anderen Medien-, Kunst- oder Kultur-gattungen zu finden und somit

»not something that is exclusive for the games industry, for example both the music and film industry have indie music and indie film. And they share similar traits to their game counterparts.«<sup>19</sup>

Filmwissenschaftler Michael Z. Newman fasst das dichotomische Verhältnis zwischen Indie- und Mainstreamkultur in Bezug auf das Filmmedium wie folgt zusammen: »›Indie‹ connotes small-scale, personal, artistic, and creative; ›mainstream‹ implies a large-scale commercial media industry that values money more than art.«<sup>20</sup> Ein weiteres Beispiel ist Populärmusik, um die sich im 20. Jahrhundert eine Industrie bildete, die bis heute oligopolistisch organisiert ist. Einige wenige ›Major-Label‹ (Universal Music Group, Warner Music Group oder Sony Music Entertainment) halten einen Großteil des Marktes, während sehr viele kleine, unabhängige Label sich den geringen, verbleibenden Marktanteil teilen.<sup>21</sup>

---

18 <https://www.metacritic.com/>

19 R. Keijser: *Popularity of Indie Games*, S. 1.

20 Newman, Michael Z.: »Indie Culture: In Pursuit of the Authentic Autonomous Alternative«, in: *Cinema Journal* 48 (2009), S. 16-34, hier S. 16.

21 Vgl. Bundesverband Musikindustrie: »Umsatzstärkste Musikfirmen in Deutschland 2016« 2016, [http://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/02\\_Markt-Bestseller/MiZ-Grafiken/2016/12-bvmi-miz-2016-umsatzstaerkste\\_musikfirmen-Abb12\\_72dpi\\_2017.jpg](http://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/02_Markt-Bestseller/MiZ-Grafiken/2016/12-bvmi-miz-2016-umsatzstaerkste_musikfirmen-Abb12_72dpi_2017.jpg) vom 11.07.2023.

Unabhängig zu sein, bedeutet in diesem Zusammenhang, dass diese Label, im Gegensatz zu den Majors, nicht an der Börse notiert und damit auch keinen Aktionären verpflichtet sind. Der Terminus ist jedoch auch irreführend, bezieht sich die Unabhängigkeit mehr auf eine rechtliche und größtenteils auch wirtschaftliche Unternehmenspraxis. Als Gegenbeispiel gehört die Universal Music Group beispielsweise zum Multimedia-Konzern Vivendi, der 1853 von Napoleon dem III. per kaiserlichem Dekret als Compagnie générale des Eaux gegründet wurde. Warner Music Group gehört zur Investitionsgesellschaft Access Industries, zu der neben Medienunternehmen auch Chemie-, Telekommunikations- oder Immobilienkonzerne gehören, und Sony Music Entertainment ist eine Tochterfirma des multinationalen, ursprünglich aus Japan stammenden Unternehmenskonglomerats Sony, das sich, wie bereits erwähnt, auch für die Produktion der *PlayStation*-Konsolen verantwortlich zeichnet. Dies hat logischerweise zentrale Auswirkungen auf Entscheidungsprozesse bei der Verwaltung und Führung der jeweiligen Unternehmen, bei der die Kapitalakkumulation gegenüber der Kunst- und Kulturschaffung wesentlich zentraler im Fokus steht als dies bei den kleineren bis mittelgroßen Indie-Label der Fall ist. Da die kleineren und mittelgroßen Label jedoch oftmals über keine eigenen Vertriebswege verfügen, sind sie immer wieder zur Zusammenarbeit mit Major-Labels oder deren Konzernen gezwungen. Wirklich unabhängig sind sie damit nicht. Dies gilt zumindest für den Bereich der physischen Tonträger. Das Internet und die damit verbundenen digitalen Distributionsmöglichkeiten haben dieses Abhängigkeitsverhältnis in den vergangenen Jahrzehnten stückweise revidiert. Nichtsdestotrotz verfügen die Majors für gewöhnlich auch über die größeren digitalen Vertriebskanäle. Die Unabhängigkeit der Indies beschränkt sich somit weitgehend auf die inhaltliche Gestaltung des Programms: Welche Künstler werden unter Vertrag genommen, auf welche Musikstile wird sich unter Umständen spezialisiert, welches Zielpublikum wird angesprochen etc. Zwar ist die Erzeugung von Kapital zur Handlungsfähigkeit am Markt für das Bestehen in einer kapitalistisch geprägten Industriegesellschaft auch im Falle der Indie Labels notwendig, der künstlerische Anspruch ist dagegen häufig höher und die Risikobereitschaft, in Kunstschaffende zu investieren, die nicht als ökonomischer Erfolgsgarant gelten, wesentlich größer. Hier lässt sich eine Parallele bezüglich Indie Games finden. Auch hier stehen vermeintlich höhere Experimentierfreudigkeit und künstlerischer Anspruch im Fokus und Entscheidungen werden unabhängiger (jedoch sicherlich auch nicht vollständig unabhängig) von dem Ziel der Profitmaximierung und der Überwachung durch Investoren, Vorstandsrate und Aktionäre getroffen. Diese Parallelen sind nicht ungewöhnlich, da die Computerspielbranche ähnlich strukturiert ist wie andere große Unterhaltungs- und Kulturbranchen auch. Viele in-

ternationale Unterhaltungskonzerne operieren mit verschiedenen Tochterunternehmen in verschiedensten Bereichen der Unterhaltungsindustrie – von Film, Fernsehen, Musik bis hin zu Computerspielen.

Eine weitere Gemeinsamkeit respektive Parallele zwischen der Strukturierung wäre darin gegeben, dass die Major-Labels der Musikindustrie und große Publisher der Spielebranche »alteingesessen« sind. Indie-Label und -Spieleentwickler sind (noch) vergleichsweise junge Erscheinungen, entstanden als Gegenbewegung zu jenen alteingesessenen industriellen Strukturen. In der Folge sind sie häufig darum bemüht, jene alten Strukturen aufzubrechen und eine inhaltliche wie formale Entwicklung des Mediums voranzutreiben. Dies gestaltet sich jedoch insofern schwierig, als dass es, vergleichbar mit Vorgängen in der Musikindustrie, auch Beispiele von kleinen, unabhängigen Entwicklerstudios gibt, die von großen Firmen und Konzernen aufgekauft und in die eigene Unternehmensstruktur eingegliedert werden. Teils führt dies zur Rettung eines finanziell ums Überleben kämpfenden kleinen Unternehmens, das seine Arbeitsplätze durch den Verkauf zu sichern vermag, teils kommt es dabei jedoch auch zum vollständigen Verlust der rechtlichen, wirtschaftlichen und kreativen Unabhängigkeit. Dazu passt auch die Feststellung Bissells:

»Many game designers discuss their work fully aware they have leased their souls to one devil or another and almost manage to convince you that their capitulation, however regrettable, was necessary.«<sup>22</sup>

Ein Umstand, der mit Bushnells Verkauf seiner Firma Atari an Warner ein frühes Beispiel findet. Die Übernahme resultierte in anhaltenden Spannungen zwischen wirtschaftlich denkenden Entscheidungsträgern auf der einen, und den Spieleentwicklern des Unternehmens auf der anderen Seite. Diese waren alles andere als erfreut über die veränderte Unternehmensführung.<sup>23</sup> Der Konflikt zwischen wirtschaftlich denkenden unternehmerischen Kräften und ihre Arbeit als kunstvoll-kreatives Wirken begreifenden Designern prägt bis heute vor allen Dingen den Diskurs um Indie- vs. Triple-A-Games. Einer der von Bissell beschriebenen Teufel ist die finanzielle Abhängigkeit von übergeordneten Konzernen oder Publishern. Tatsache ist, dass Spieledesigner – wie alle kreativ wirkenden Menschen auch – ihren Lebensunterhalt finanzieren müssen. Eine Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ist innerhalb eines kapitalistischen Wirtschaftssystems für gewöhnlich nur durch eine Generierung von Profit, zumindest zur De-

---

22 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 95.

23 Siehe hierzu T. Donovan: *Replay*, S. 65-79; S. L. Kent: *The ultimate history of video games*, S. 183-198.

ckung des eigenen Arbeitsaufwandes möglich. Von künstlerischem Ausdruck und kreativer Energie allein lässt sich nicht leben. So sei an dieser Stelle auch angemerkt, dass alleinig eine ökonomische Unabhängigkeit als Definitionskriterium nicht ausreicht, möchte man den Begriff ›Indie‹ angemessen beschreiben. Denn in der Vergangenheit hat es auch bei Spieltiteln, die bis heute als Indie-Produktionen wahrgenommen werden, eine Zusammenarbeit mit größeren Konzernen gegeben.

Die Erfolgsgeschichte von BRAID<sup>24</sup> stellt in diesem Zusammenhang ein Paradebeispiel dar: Während Spieleentwickler Jonathan Blow den Titel weitestgehend allein designte, benötigte er dennoch einen Vertriebsweg. Dabei wandte er sich zunächst an die Online-Distributionsplattform Steam, die ihm eine Distribution verweigerte. Steam argumentierte, dass sich das Spiel vermutlich nicht gut verkaufen würde. Ironischerweise sollte das Interesse des Software-Riesen Microsoft, der zu diesem Zeitpunkt auf der Suche nach Exklusivinhalten für die eigene Plattform *Xbox Live Arcade* war, das ökonomische und kommerzielle Potenzial des Titels offenlegen. Durch die Distribution in der Partnerschaft mit Microsoft wurde erst deutlich, wie groß der potenzielle Markt für Projekte wie Blows BRAID war, sodass Steam nun doch ein Interesse daran hatte, den Titel in die virtuelle Ladentheke zu stellen.<sup>25</sup> In der Folge begann der Konzern sukzessive damit, auch anderen Projekten kleinerer und unbekannter Entwicklerteams eine Verkaufsplattform zu bieten. Heute gehört das Schlagwort ›Indie‹ mit zu den etabliertesten auf Steam.<sup>26</sup> Ein ähnliches Beispiel wie BRAID ist auch das als Indie-Titel interpretierte und verhandelte JOURNEY,<sup>27</sup> das bei seiner Produktion substanzielle Unterstützung durch Sony Computer Entertainment erhielt und auch über die Distributionskanäle des Unternehmens verlegt wird. Dieser Umstand führte beispielsweise dazu, dass ein ganzes Orchester für JOURNEYs Game-musik engagiert werden konnte – für ein Indie Game eher ungewöhnlich, wie auch Harbour konstatiert: »Using a full orchestra is more common in AAA titles such as games from the CALL OF DUTY or BIOSHOCK franchises.«<sup>28</sup>

24 BRAID (Microsoft Game Studios 2008, O: Number None).

25 Vgl. IGN: »How One Man Changed the Video Game Industry Forever – IGN Game Changers« 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=dSwgEYAJUko> vom 24.03.2024.

26 Vgl. F. Zimmermann/C. Huberts: *From Walking Simulator to Ambience Action Game*, S. 30f.

27 Vgl. Harbour, Tim: *Music in Indie video games: a composer's perspective on musical approaches and practices*. Masterarbeit, Johannesburg 2016, S. 57.

28 Ebd., S. 62.

Ein ähnlich umstrittener, aber dennoch populärer Ansatz ist die Förderung von Spieleentwicklung durch öffentliche Einrichtungen, Vereine oder gar durch politische Administrationen. Als Beispiel lässt sich das in Kanada spielende First-Person-Adventure KONA<sup>29</sup> anführen. Die Entwicklung des Titels wurde zum einen vom kanadischen Medienfond unterstützt,<sup>30</sup> und zum anderen durch private Spendengelder auf der beliebten Crowdfunding-Plattform Kickstarter<sup>31</sup> finanziert. Die Rolle von Crowdfunding-Plattformen wird in der Spielebranche wie Spielerschaft strittig diskutiert: Befürworter sehen darin die Chance, außergewöhnliche Projekte umzusetzen, die in der Welt großer, profitorientierter Publisher vielleicht nicht realisierbar wären. Kritiker verweisen hingegen darauf, dass es auch Individuen oder Entwicklerteams gibt, die dieses Konzept ausnutzen, um in kurzer Zeit viele Fördergelder einzustreichen und am Ende nur bedingt halten, was den Finanziers in den Spendenkampagnen zuvor versprochen wurde. Das kann bedeuten, dass nur ein qualitativ minderwertiges Spiel dabei herauskommt, das der Finanzierung kaum gerecht wird und unter Umständen auch zurecht keine Chance auf eine Realisierung hätte haben sollen. Einige Kritiker gehen sogar so weit, einzelnen Kickstarter-Projekten das Einstreichen von Finanzierungsgeldern vorzuwerfen, ohne je eine Umsetzung des Projektes angestrebt zu haben. Die gesetzliche Lage ist in diesem Fall keine Hilfestellung, da in den Geschäftsbedingungen der Plattform Kickstarter<sup>32</sup> keine Verbindlichkeiten aufseiten der geförderten Projekte hinsichtlich ihrer Fertigstellung oder Qualität festgelegt sind. Die Redaktion des Hamburger Internetsenders *Rocket Beans TV*<sup>33</sup> fasst die Problematik, aber auch die Möglichkeiten und Chancen der Plattform Kickstarter und des Crowdfunding-Geschäftsmodells in einem Videobeitrag zum Projekt LOST EMBER<sup>34</sup> zusammen. Unabhängig davon, inwiefern Plattformen wie Kickstarter und das Crowdfunding-Geschäftsmodell mit Wertungsprädikaten wie ›gut‹ oder ›schlecht‹ versehen werden können, lässt sich hier beobachten, dass Crowdfunding grundsätzlich ein relevantes Finanzierungsmodell darstellt. Dies gilt insbesondere für die Indie-Szene.

Fest steht, dass das Internet mit den damit verbundenen Möglichkeiten digitaler Distribution die wichtigste Medientechnologie für die Indie-Szene darstellt.

---

29 KONA (Parabole 2017, O: Parabole).

30 Der Canada Media Fund (CMF) hat nach eigenen Angaben über 150 digitale Spielprojekte in den vergangenen zehn Jahren unterstützt, siehe hierzu <https://www.cmf-fmc.ca>

31 <https://www.kickstarter.com/>

32 <https://www.kickstarter.com/terms-of-use>

33 <https://www.rocketbeans.tv/>

34 LOST EMBER (Mooneye Studios 2019, O: Mooneye Studios).

Mithilfe von einerseits Distributionsplattformen wie Steam, dem Epic Game Store,<sup>35</sup> GOG<sup>36</sup> und weiteren sowie andererseits Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter können umfangreiche Projekte auch ohne große Publisher und ihre Einflussname (teil-)finanziert werden. Unter Umständen ließen sich dadurch auch die nach Freyermuth bisher ausbleibenden Großprojekte realisieren. Die zentrale Rolle digitaler Vertriebsformen wird auch von Donovan<sup>37</sup> und Pérez Latorre unterstrichen, der auf die Möglichkeit schnell zu generierender Reichweite verweist:

»This ›bypassing‹ of the physical sales outlets makes it possible for low-budget video-games, which are intended to have low market prices, to be profitable for their creators, or at least allow them to cover their investment.«<sup>38</sup>

An dieser Stelle sei erneut das Beispiel BRAID aufgegriffen, dessen Erfolg ohne das Interesse und die digitalen Distributionskanäle von Microsoft und später Steam nicht möglich gewesen wäre. In Blows Fall sorgten sie sogar dafür, dass dieser nicht nur etwaige Produktionskosten und seine eigene Arbeit refinanzieren konnte, sondern einen wohl nicht unerheblichen Profit erwirtschaftete. Für Bissell steht außer Frage:

»Blow created BRAID in open defiance of many commercial orthodoxies – and it made him wealthy enough that, when I asked for some ballpark idea of how well the game had done, he requested that I turn off my tape recorder.«<sup>39</sup>

So gelang beispielsweise auch dem britischen Entwicklerstudio Ninja Theory mit HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE<sup>40</sup> ohne die Unterstützung eines großen Verlegers ein über Kickstarter finanzierter Überraschungserfolg, der von Presse und Publikum gleichermaßen gelobt wurde. Mit seiner aufwendigen Inszenierung, qualitativ hochwertiger audiovisueller Präsentation und einem großen Kreis an Menschen, die an der Produktion mitwirkten, lässt sich das Spiel durchaus als gelungenes Indie-Großprojekt einordnen. In einem Online-Artikel titelt der Spielejournalist Leif Johnson:

---

35 <https://www.epicgames.com/store/de/>

36 <https://www.gog.com/>

37 Vgl. T. Donovan: *Replay*, S. 359.

38 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 18.

39 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 95f.

40 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017, O: Ninja Theory).

»Games like HELLBLADE are eroding the border between Indie and Triple A – Standardized technology and collaboration are blurring the line between indie and big-budget games, and Senua’s eyes are the proof«<sup>41</sup>

und verweist dabei auf die angesprochenen Zusammenhänge und gegenwärtigen Entwicklungen innerhalb der Spieleindustrie, in der digitale Distribution und die Standardisierung von Technologie eine zentrale Rolle für die Zukunft der Spieleindustrie darstellen.

Ähnliches lässt sich über DREAMFALL CHAPTERS, die dritte Fortsetzung der THE LONGEST JOURNEY-Spielereihe<sup>42</sup> sagen. Auch hier handelt es sich um ein durch Crowdfunding gestütztes Projekt, das vor allen Dingen durch die Spendenbereitschaft und die Unterstützung der Fan-Community der ersten beiden Teile der Reihe realisiert werden konnte. Aufgrund seines Umfangs, der Entwicklerteamgröße und technologisch-ästhetischer Standards lässt sich das Spiel nicht mehr als Kleinprojekt bezeichnen. So scheint es gegenwärtige Entwicklungen dahingehend zu geben, das vorindustrielle Kleinunternehmertum, wie Freyermuth es beschreibt, zu überwinden. Unter der Nutzung der Möglichkeiten, die das Internet mit seinen digitalen Distributionskanälen zur Verfügung stellt, und einer immer engeren Vernetzung zwischen Spielerschaft und Entwicklerteams scheint es zu gelingen, eine Annäherung an die von großen Publishern verlegten marktdominierenden Titel zu schaffen. Jedoch sei auch hier wieder auf die komplizierte Beziehung zwischen Indie und Mainstream verwiesen: Nach dem Erfolg von HELLBLADE kaufte Microsoft das Entwicklerstudio Ninja Theory auf. Mit der Eingliederung des Studios in die eigene Unternehmensstruktur ist die Finanzierung des Nachfolgetitels SENUA’S SAGA: HELLBLADE II<sup>43</sup> gesichert. Als Indie-Großprojekt lässt sich dieser jedoch nicht mehr bezeichnen. Andererseits sind aber auch weitere bekannte und als Indie-Titel wahrgenommene Spiele wie BRAID oder JOURNEY auf die eine oder andere Weise mit Großkonzernen und Publishern verbunden und somit auch nicht vollständig unabhängig. Dies führt unmittelbar wieder zurück zu der Frage: Was ist Indie? Wie soll dieser Terminus verstanden werden, wenn sich Produktionsbedingungen, -praxen und -dimensionen immer mehr denen der Mainstreamindustrie annähern und darüber hinaus auch Kollaborationen existieren? Auch Pérez Latorre verweist darauf,

---

41 Johnson, Leif: »Games like Hellblade are eroding the border between indie and triple-A« 2017, <https://www.pcgamer.com/games-like-hellblade-are-eroding-the-border-between-indie-and-triple-a/>.

42 THE LONGEST JOURNEY-Reihe (IQ Media et al. 1999-2017, O: Funcom/Red Thread Games).

43 SENUA’S SAGA: HELLBLADE II (Xbox Game Studios 2024, O: Ninja Theory).

»that the concept of ›independence‹ is extremely complex to analyze in the contemporary videogame, and that the relationships between the indie and the mainstream, rather than corresponding to a polarized confrontation, present many gray areas, including negotiations and agreements between developers and publishers with very specific factors in each project, and even symbiotic relationships based on common interests.«<sup>44</sup>

Dies gilt zumindest für Umfang, Ästhetik und Größe eines Projekts. Die verwässerte Trennlinie lässt sich unter Umständen bei der Analyse des Verhältnisses und den Machtbeziehungen zwischen Entwicklerstudios und Publishern bezüglich der Kontrolle über geistiges Eigentum oder kreativen Prozessen und Freiheiten wieder deutlicher erkennen. Eine zentrale Rolle spielen dabei Game Designer als Einzelpersonen, um die nicht selten ein Personenkult geschaffen wird. Pérez Latorre spricht in diesem Zusammenhang von »emphasis placed on the author's name in the paratexts and display screens of indie games.« Neben Orientierungsbojen wie Produktions- und Distributionsprozessen konstatiert er: »[T]he indie game phenomenon is also (and perhaps above all) a cultural construction.«<sup>45</sup> Zu dieser Ansicht gelangt auch Tim Harbour in seiner Analyse von JOURNEY und verweist darauf, dass der Spieltitel trotz substanzieller Unterstützung durch das Großunternehmen Sony als Indie-Titel verhandelt wird und im Jahr 2012 sogar die Auszeichnung ›Best Independent Game of The Year‹ erhielt.<sup>46</sup>

»This is likely related to the game's more philosophical approach and game design which has elements in common with the other indie games considered in this thesis, BRAID and FEZ, designed to give players a space to think, explore, and experience a range of emotions; an approach that could to some extent be thought of as part of an indie aesthetic.«<sup>47</sup>

Im Zusammenhang mit kulturellen Produktionsprozessen lässt sich oftmals die Entstehung eines Personenkults konstatieren. Es ist von großer Bedeutung, *wer*

---

44 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 18.

45 Ebd., S. 19.

46 Darüber hinaus war die Gamemusik von JOURNEY 2012 auch für einen Grammy in der Kategorie ›Best Soundtrack for Visual Media‹ nominiert. Obwohl Gamekomponist Austin Wintory nicht gewann, stellte die Nominierung einen historischen Augenblick dar. In der Kategorie war bis dato noch nie eine Gamemusikkomposition nominiert.

47 T. Harbour: *Music in Indie video games*, S. 57.

ein Spiel designat hat. In Verbindung mit MINECRAFT<sup>48</sup> steht der Name Markus »Notch« Persson, in Verbindung mit BRAID der Name Jonathan Blow und in Verbindung mit SUPER MEAT BOY<sup>49</sup> die Namen Edmund McMillen und Tommy Refenes. Der Personenkult erinnert zum einen an das Autorenkino des Vorgängermediums Spielfilm, zum anderen an die Kultspiele der Computerspielgeschichte. Auch mit ihnen stehen häufig Autorennamen in Verbindung. Dies gilt beispielsweise für TETRIS und den Namen Alexej Pajitnov, für PAC-MAN und den Namen Toru Iwatani, für SUPER MARIO BROS. und den Namen Shigeru Miyamoto, für METAL GEAR SOLID<sup>50</sup> und den Namen Hideo Kojima, für THE SECRET OF MONKEY ISLAND<sup>51</sup> und den Namen Ron Gilbert oder für RESIDENT EVIL<sup>52</sup> und den Namen Shinji Mikami. Alle diese Spieltitel genießen neben ihrem ökonomischen auch einen kulturellen Erfolg und lassen sich als »Meilensteine« der Computerspielhistorie klassifizieren, die das Medium je auf eigene Weise weiterentwickelten. Ein ähnlicher Drang nach Bedeutsamkeit, Kreativität und Progressivität scheint den (zumindest erfolgreichen) Indie Game-Designern inhärent zu sein. Auch Freyermuth und Pérez Latorre konstatieren einen Fokus vieler Indies auf Ziele jenseits reiner Kapitalakkumulation. Freyermuth konstatiert: »Dem Idealbild nach folgen die Designer von Indie Games weniger dem Interesse an Profitmaximierung und mehr ihren künstlerischen Neigungen oder sozialen Anliegen«,<sup>53</sup> während Pérez Latorre ganz gezielt auf einen Zusammenhang zwischen Personenkult und künstlerischem Ausdruck verweist:

»[I]ndie authors postulate the creation of videogames as an act of personal expression, where the author should feel emotionally and ideologically very much implicated in the project.«<sup>54</sup>

Ideologie scheint grundsätzlich eine zentrale Komponente im Zusammenhang mit dem kulturell konstruierten Definitionsraum von Indie Games und ihren Game Designern zu sein. Im Fokus stehen dabei vor allen Dingen

---

48 MINECRAFT (Mojang Studios/Xbox Game Studios/Sony Computer Entertainment 2011, O: Mojang Studios).

49 SUPER MEAT BOY (Team Meat 2010, O: Team Meat).

50 METAL GEAR SOLID (Konami 1998, O: Konami).

51 THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games/The Software Toolworks/U.S. Gold 1990, O: Lucasfilm Games).

52 RESIDENT EVIL (Capcom 1996, O: Capcom).

53 G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 84f.

54 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 19.

»anti-establishment attitudes, associated with anti-capitalism, criticisms of neoliberalism, the desire to shed light on society's »blind spots« (eg, socially weak groups, stereotyped or under-represented in the mass media and in the videogame market), etc.«<sup>55</sup>

Die Konvergenz aus Großprojekten, die sich durch Crowdfunding und den digitalen Vertriebsmöglichkeiten realisieren ließen, und einem Indie-Charakter, bei dem die künstlerische Freiheit, soziale Anliegen und ideologische Grundsätze der Game Designer eine zentrale Rolle spielen, soll in den folgenden, kurzen Beispielen aufgezeigt werden.

### **Beiispiele: DREAMFALL CHAPTERS und HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE**

Wie erwähnt, handelt es sich bei DREAMFALL CHAPTERS um eine von Fans sehnlich erwartete Fortsetzung, die die recht komplexe Narration der beiden Vorgängertitel fortsetzt und zum Abschluss bringt. Des Interesses an dieser Fortführung um die komplexen Handlungsstränge konnten sich die Entwickler durch die Unterstützung der Fans via Spendengelder in einer Crowdfunding-Kampagne sicher sein. Im Fall von DREAMFALL CHAPTERS als auch von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE ging die Spielerschaft in Vorleistung und finanzierte die Entwicklungsarbeit. Die Erkenntnis über ein Interesse an der THE LOST JOURNEY-Spielereihe beruht weniger auf aktuellen Marktforschungstrends, sondern auf der Existenz einer lebendigen und sichtbaren Fan-Community, die ihrer Begeisterung für die ersten beiden Titel der Reihe Ausdruck verleiht. Dadurch war den Entwicklern auch mehr Freiheit eingeräumt, bereits zuvor verhandelte soziale und gesellschaftskritische Themen wie systemischen Alltagsrassismus, politische Apathie, Realitätsflucht und die Risiken virtueller Welten sowie die Entstehung von Technokratien,<sup>56</sup> Polizeigewalt, Terrorismus und die Dystopie totalitärer, faschistischer Regimes anzusprechen und kritisch zu beleuchten.

DREAMFALL CHAPTERS spielt, wie auch die Vorgängertitel, in zwei Parallelwelten innerhalb eines Geflechts unzähliger Multiversen: zum einen in einer dystopischen Zukunftsvision unserer bekannten Welt namens »Stark«, die sich durch einen totalitären Überwachungsstaat in einer technokratischen Gesell-

55 Ebd., S. 20.

56 Ein selbstreflektierter Ansatz, bedenkt man, dass es sich bei einem Computerspiel um ein digitales und technisches Medium handelt, das virtuelle Welten präsentiert und über ein immenses Immersionspotenzial verfügt.

schaft auszeichnet, zum anderen in der mittelalterlich anmutenden Fantasiewelt ›Arcadia‹, die neben menschlichen Völkern auch von verschiedenen magiebegabten Fabelwesen und Völkern bewohnt wird, die wiederum Opfer von Ausgrenzung, Verfolgung und Rassismus bis hin zum Genozid sind. In der postindustriellen Welt von Stark hat die Firma ›WatiCorp‹ eine Technologie entwickelt, die es erlaubt, luzide Träume zu erleben. Infolgedessen verbringen unzählige Bürger ihre Zeit lieber in Traumwelten und werden abhängig. Der Hinweis auf die Risiken des Missbrauchs immersiver Technologien und Unterhaltungsformen ist im Spiel unmissverständlich. WatiCorp wiederum ist in eine internationale Verschwörung verstrickt, die die totale Kontrolle, nicht nur über Stark, sondern auch über ihre Parallelwelt Arcadia zum Ziel hat. Die Kritik an mono- oder oligopolistischer Machtkonzentration technologischer Konzerne ist hier offensichtlich. In Arcadia ist die Hafenstadt ›Marcuria‹ vor einiger Zeit vom Menschenimperium der ›Azadi‹ erobert und besetzt worden. Während Menschen sich weiter frei in der Stadt bewegen dürfen, werden die Vertreter der magischen Völker in einem Ghetto unter Quarantäne gestellt. Im Laufe der Geschichte reisen Spieler mit einer der Hauptfiguren – Kian Alvane, ein in Ungnade gefallener Azadi – an einen Ort, an dem das Azadi-Imperium die magische Bevölkerung bringen lässt. Die sich dort bietende Szenerie mit länglichen Lagerbaracken, Krematoriums Öfen und skrupellosen Wissenschaftler und Forscherinnen, die unethische Experimente an den magischen Geschöpfen durchführen, erinnert unweigerlich an Schreckenslager wie Auschwitz, Buchenwald oder Treblinka. Auch wenn es sich in diesem kurzen Spielabschnitt um Geschehnisse in einer fiktiven Fantasiewelt handelt, in der magische Fantasiewesen verfolgt und vernichtet werden, so wird die Thematisierung der Schrecken des Holocausts unmissverständlich deutlich. Es ist fraglich, ob sich ein großer, auf Absatzzahlen fokussierter Publisher an eine in digitalen Spielen zweifelsfrei beschämend unterrepräsentierte Thematik herantraut respektive einen Spieltitle finanziert hätte, der sich mit ihr auseinandersetzt. Ein Defizit, welches Vorgängermedien wie Film und Literatur weniger aufweisen. Das dunkle Kapitel deutscher Geschichte verarbeiten Literatur und Film schon seit Jahrzehnten und tragen somit als Medien- und Kunsturfakte zu seiner notwendigen gesamtgesellschaftlichen Aufarbeitung bei, die u. a. sicherstellen soll, dass sich die kaum begreifbaren Schrecken und Verbrechen niemals wiederholen. Wenn wir digitale Spiele als gesellschaftlich relevantes Kulturgut ernst nehmen möchten, dann haben auch sie ihren Beitrag zur Aufarbeitung dieser schwierigen Thematik zu leisten – gerade vor dem Hintergrund, dass sie ein großes Publikum erreichen. Strukturen, in denen künstlerischer, experimenteller wie auch inhaltlicher und thematischer Fokussierung mehr Raum zugesprochen wird – und dies scheint in der Indie-Szene zu-

mindest teilweise der Fall zu sein – bieten hier das Potenzial, diese wichtige Aufgabe zu übernehmen und digitale Spiele als ernstzunehmende künstlerische wie kulturelle Artefakte gesellschaftlich sichtbar zu machen. Darüber hinaus bieten sich gerade Titel wie DREAMFALL CHAPTERS aufgrund ihrer thematischen Inhalte für medienpädagogische Arbeit an. André Weßel und Maike Groen argumentieren beispielsweise, dass sich bestimmte digitale Spiele im Kontext ethischer Erziehung nutzbar machen lassen. Denkbare Strategien

»aim at helping people to practice empathy-related skills, to become more emotionally aware or to achieve a better understanding of one’s own and other People’s ethical perspectives, e. g. role-taking and role-playing, the use of emotion, mood, and tone, or the presentation of a narrative that contains moral issues.«<sup>57</sup>

Während sich DREAMFALL CHAPTERS besonders in Verbindung mit dem letzten Punkt steht, kommen die davor genannten Strategien im nächsten Beispiel zum Tragen.

In HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE drehen sich Narration, Atmosphäre sowie die audiovisuelle Präsentation des Titels um die Themenkomplexe mentale Gesundheit, psychische Erkrankungen und Störungen. Unter der Konsultation von Betroffenen und psychologischen Fachkräften werden im Spieltitel Ursachen, gesellschaftliche Implikationen sowie Konsequenzen für Betroffene und Angehörige aufgegriffen und dargestellt.<sup>58</sup> Dafür wählen die Entwickler ein recht unkonventionelles Szenario. Das Setting spielt zur Zeit der ersten Wikingerüberfälle auf die britischen Inseln Ende des 8. Jahrhunderts. Die Protagonistin des Titels ist eine junge keltische Frau namens Senua, die unter starken Psychosen leidet und Stimmen in ihrem Kopf hört. Diese schüren manchmal Angst und Zweifel, kommentieren oder warnen zeitweise aber auch. Senua hat darüber hinaus Schwierigkeiten, die Realität von Halluzinationen zu unterscheiden. Sie ist außerdem von Schuldgefühlen zerfressen, da sie die einzige Überlebende eines Wikingerangriffs auf ihr Dorf ist, bei dem auch ihr Partner Dillion ums Leben kam. Kurz zuvor hatte sich die junge Kriegerin in die Wildnis zurückgezogen, um sich mit ihren psychischen Problemen auseinanderzusetzen. Durch diesen

57 Weßel, André/Groen, Mareike: »The Good, the Bad, and the Inbetween. Using Digital Games for Ethics Education«, in: Clash of Realities (Hg.), *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Tagungsband, Bielefeld: transcript 2017, S. 323-338, hier S. 330.

58 Vgl. RabidRetrospectGames: »HELLBLADE SENUA’S SACRIFICE Gameplay Walk-through Part 1 FULL GAME – No Commentary« 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=N4ETc11ZmF0> vom 24.03.2024.

Umstand war sie zum Zeitpunkt des Überfalls nicht anwesend und blieb verschont. Ihr Lebenswille besteht fortan darin, die gequälte Seele ihres Geliebten aus dem Totenreich zu befreien.

Senuas Mutter hatte bereits vor ihr mit psychischen Problemen zu kämpfen. Ihr Vater, der abergläubische Druide der Dorfgemeinschaft ist davon überzeugt, dass es sich bei den psychischen Erkrankungen seiner Frau und seiner Tochter um Flüche handelt, die die Dorfgemeinschaft bedrohen. Im Laufe der Handlung des Spiels erfahren Spielende, dass der Vater Senuas Mutter auf dem Scheiterhaufen opferte, um den vermeintlichen Fluch vom Dorf abzuwenden und Senua darüber hinaus über Jahre in der eigenen Hütte von der Gemeinschaft isolierte. Durch diese Isolation und die seelischen Misshandlungen durch den Vater wurden sämtliche psychischen Probleme, Unsicherheiten, Selbstzweifel, Schuldgefühle und Wahnvorstellungen um ein Vielfaches verstärkt. Einzig der Krieger Dillion sieht in Senua mehr als ihre psychische Erkrankung. Er glaubt nicht an einen Fluch und wird ihr Partner. Nach dem Wikingerüberfall, in dem auch er getötet wurde, begibt sich Senua auf eine Reise durch das Reich der nordischen Mythologie, die als Sinnbild einer Reise durch die eigene Psyche verstanden werden kann. Die letzte Station auf dieser Reise ist *Helheim* respektive *Hel*, das Reich der Toten. Dort herrscht die Todesgöttin *Hel* oder auch *Hella*. Eugen Mogk schreibt hierzu:

»Ein anderes Totenreich aller germanischen Stämme ist das dunkle Reich *Hel*, das man sich im Innern der Erde unter den Gräbern der Verstorbenen dachte. Hel hat wie got. [gotisch] *halja*, ahd. [althochdeutsch] *hella* zunächst rein lokale Bedeutung; erst spätere Dichtung läßt über das Reich eine Hel walten, macht diese zur Tochter Lokis, läßt sie halb schwarz, halb weiß sein und stattet ihre Wohnung schreckenerregend aus.«<sup>59</sup>

Das Reich der Todesgöttin befindet sich der Mythologie nach unter einer der drei Wurzeln des Weltenbaumes *Yggdrasill* und hängt über das Verb ›hehlen‹, auch ›verbergen‹ mit dem Wort ›Hölle‹ zusammen.<sup>60</sup> »Schon in der ältesten Skaldendichtung, in der *Ynglingatal*, wird Hel als *Loka mæ*r ›Lokis Maid‹ (Str. 7) [...] erwähnt.«<sup>61</sup> Die Mythologie Forschung ist sich indes uneinig, ob es sich bei Hel um die Tochter Lokis oder aber um seine Gattin handelt. Fest steht je-

59 Mogk, Eugen: *Germanische Mythologie*, Berlin u. a.: Göschen 1913, S. 38, Herv. i. O.

60 Vgl. Matuschek, Stefan: »Der Weltenbaum *Yggdrasil*«, in: Jamme/Matuschek (Hg.), *Handbuch der Mythologie*, Darmstadt: Philipp von Zabern Verlag 2014, S. 198, hier S. 198.

61 Ström, Folke: *Loki: Ein Mythologisches Problem*, Goeteborg: Almqvist & Wiksell 1956, S. 63, Herv. i. O.

doch, dass sie als Herrscherin Helheims über die verstorbenen Seelen herrscht. Ihr will Senua gegenüberreten und um die Freilassung der gequälten Seele ihres verstorbenen Partners Dillion bitten. Dabei sind ihre Psychose und die damit verbundenen Angstzustände, negativen Gedanken und Emotionen so stark, dass sie sich in Form von Gegnern und Hindernissen physisch manifestieren. Der letzte Kampf in Helheim besteht schließlich aus der Konfrontation mit Hella selbst und kann auch als Kampf Senuas gegen die Manifestation ihrer Psychose verstanden werden.

Wie real die Gegner und Hindernisse auf Senuas Weg sind, lässt das Spiel oftmals offen und kann verschiedentlich interpretiert werden. Eine Deutungsmöglichkeit der Handlung wäre beispielsweise, dass die Reise und alle Konflikte und Kämpfe auf Senuas Weg letztlich nur in ihrer Gedankenwelt und Psyche stattfinden. Durch die Intensität ihrer Psychose, die die Grenzen von Realität und Fiktion verwischt, werden die imaginierten Feinde, Monster und Hindernisse jedoch zu realen Bedrohungen, die bekämpft und bewältigt werden müssen. Dieses Setting ist insofern selbstreflexiv, als dass auch Computerspiele eine fiktive, virtuelle Welt präsentieren und dabei maximal ein Abbild der realen Welt darstellen können, niemals jedoch wahrhaftig real, sondern maximal ›half-real‹ sind.<sup>62</sup> Trotzdem sehen sich Spielende digitaler Spiele dazu aufgerufen, sich mit Konflikten, Gegnern und Hindernissen in virtuellen, nichtrealen Spielwelten auseinanderzusetzen und sie zu lösen, zu bekämpfen und zu überwinden, um das Spiel erfolgreich abzuschließen. Dadurch gewinnen diese Konflikte, Gegner und Hindernisse – seien sie auch nur fiktiv – an Bedeutung. Digitale Spiele zeichnen sich im Kern dadurch aus, dass sie Spielende zum Handeln bewegen. Hier wird die Rolle des Computerspiels als Medium im Sinne seiner Definition als »Mittler und [...] Sphäre der Vermittlung«<sup>63</sup> besonders deutlich, denn Spielende handeln sowohl in der realen wie der virtuellen Welt, wenngleich das Handeln in der realen Welt meist aus unspektakulären Tätigkeiten wie dem Drücken bestimmter Tasten auf einem Eingabegerät wie Maus, Tastatur, Joystick oder Gamepad bestehen mag. In der virtuellen Welt werden diese – vergleichsweise unspektakulären – Handlungen in bedeutsame semiotische Sequenzen umgewandelt. Computerspiele fungieren hier gerade aufgrund ihrer interaktiven Beschaffenheit nicht nur als Mittler zwischen zwei Welten, sondern darüber hinaus auch als Teilhabeninstrument. Somit entsteht für Spielende das Gefühl, etwas ›erlebt‹ zu haben, auch wenn sie objektiv betrachtet lediglich Eingaben an den Peripheriegeräten eines Computergerätes getätigt haben. Diese Beschaffenheit und Funktionslogik

62 Vgl. J. Juul: *Half-real*, Titel.

63 Winkler, Hartmut: »Mediendefinition«, in: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews* 21 (2004), S. 9-27, hier S. 10.

digitaler, halbrealer Spiele macht sich HELLBLADE zu Nutze, um der Spielerschaft einen Einblick in das subjektive Erleben einer psychotischen Spielfigur zu geben. Inwiefern dies gelingt oder authentisch ist, mag streitbar sein. Im Idealfall führt es jedoch dazu, dass die sensible Thematik mentaler Gesundheit innerhalb eines populären Massenunterhaltungsmediums sichtbar wird und verschiedene Stigmata gegenüber Betroffenen durch Aufklärung und ein ›halbreales‹ Erleben im Spiel reduziert werden. Auch hier ließe sich erneut argumentieren, dass Spielertitel wie HELLBLADE einerseits zur Manifestation digitaler Spiele als Kulturgut, das gesellschaftlich wichtige Themenfelder beleuchtet beitragen, andererseits gerade diese Spielertitel vermehrt aus der Indie-Szene stammen. Ein Titel wie HELLBLADE wäre unter Aufsicht eines Major-Publishers als Finanzier aufgrund fehlender Risikobereitschaft und Experimentierfreudigkeit in dieser Form vielleicht nicht möglich gewesen. So kaufte Microsoft HELLBLADEs Entwicklerstudio Ninja Theory erst nach dem durch Crowdfunding selbst erreichten Überraschungserfolg auf und fungierte als Geldgeber für den Nachfolgetitel SENUA'S SAGA: HELLBLADE II.

Nun darf der Rückschluss an dieser Stelle jedoch nicht sein, Indie Games hätten sich die Verankerung digitaler Spiele als Kulturgut und die Behandlung wichtiger Themenfelder explizit auf ihre Fahnen geschrieben. Denn grundsätzlich bleibt festzuhalten, dass das Verhältnis von Spieleindustrie und Indie-Figuren komplex, undurchsichtig und kaum trennscharf definierbar ist. Gleiches gilt für den Begriff der Indie Games. Auch er ist nur schwer zu fassen, da es sich um ein loses Konglomerat verschiedenster Spieleentwickler, Ansätze und Spielertitel handelt, deren Ziele, Ansätze, Ansprüche und Anliegen so vielfältig sind wie die Spielertitel selbst. Indie Games verfügen nur begrenzt über eine kulturelle, ästhetische oder künstlerische Einheit. Zwar lassen sie sich durch gemeinsame Teilaspekte wie ein meist geringes Budget – resultierend aus dem Wunsch nach Unabhängigkeit – oder eine gewisse Experimentierfreudigkeit zumindest bojenhaft in Beziehung zueinander setzen, verfügen jedoch nur bedingt über einen festen, enger verbindenden Konstituentenkatalog. Auch die Perspektive Mediennutzender wie Mediendistribuierender bringt wenig Licht ins Dunkel. Zum einen bezeichnen sowohl Vertriebsplattformen wie Steam als auch ein großer Teil der Spielepresse und journalistischen Magazine jene Spiele als Indie Games, die experimenteller Natur sind und inhaltliche Qualität sowie künstlerischen Anspruch vor die Möglichkeit kommerzieller Vermarktung stellen als Indie Games.<sup>64</sup> Zum anderen werden aber auch solche Spiele, die eine gewisse Retroästhetik offerie-

---

64 Vgl. Fiadotau, Mikhail: »Paratext and meaning-making in indie games«, in: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6 (2015), S. 85-97, hier S. 87.

ren und dabei nicht selten bekannte (und auch kommerziell erfolgreich gewesene) Spieltitel oder sogar prominente, an kultureller Relevanz verlorene Spielgenres der Vergangenheit kopieren und wiederbeleben, als Indie Games verstanden. Insofern lassen sich Indie Games noch am ehesten negativ definieren als *alles, was nicht Mainstream ist*.

Bissell geht auf das Beispiel einer bestimmten Ausprägung ein, die er als ›Art Games‹ bezeichnet:

»Many art games are abstract or purposefully old school. They work off a few basic assumptions: Games have rules, rules have meaning, and gameplay is the process by which those rules are tested and explored. In many art games, it is gameplay and not story that serves as the vehicle for meaning.«<sup>65</sup>

Diese Beobachtung könnte auch den großen Anteil sogenannter ›Platformer‹<sup>66</sup> unter den Veröffentlichungen der Indie-Sparte erklären, scheint doch die Spielmechanik und -steuerung in diesen Spielen wesentlich wichtiger zu sein als narrative Elemente. Darüber hinaus liegt einer der Reize des Platformers darin, einen gewissen Schwierigkeitsgrad zu offerieren. Kontemporäre Spieltitel sind hingegen häufig wesentlich einsteigerfreundlicher, wirklich schwierige Spiele scheinen seltener geworden zu sein. Diese Entwicklung führt seit mehreren Jahren zu einem gegenläufigen Trend, der Game Designer dazu motiviert hat, besonders schwierige Spieltitel zu konzipieren und damit eine dezidierte Fangemeinde aufzubauen sowie eine Marktnische zu erschließen.<sup>67</sup> Bissell sieht in Platformern das größte Potenzial, eine solche Marktnische zu besetzen und eine Fangemeinde zu erreichen:

»Mastering a platformer such as DONKEY KONG is not play; it is a psychically crushing process of memorization and reflex mastery [...] no other genre is quite so content to risk gamer frustration as the platformer, no other genre provides quite the same feeling of satisfaction when that frustration is overcome.«<sup>68</sup>

---

65 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 96.

66 Teils synonym, teils als Unterkategorie, und teils als konkurrierendes Genre zum klassischen ›Jump'n'Run‹ verstanden.

67 Vgl. Spieltitel wie BLOODBORNE (Sony Computer Entertainment 2015, O: FromSoftware); SOULS-Reihe (Bandai Namco Entertainment et al. 2009-2018, O: FromSoftware); THE SURGE-Reihe (Focus Home Interactive 2017-anhaltend, O: Deck13 Interactive).

68 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 96-98.

Gerade Platformer gehören Bissell zufolge zu den ursprünglichsten Computerspielgenres überhaupt, da sie sich durch einen Mangel an ästhetischen wie medialen Berührungspunkten mit Vorgängermedien wie Film, Fernsehen oder Brettspielen auszeichnen. Sie seien konzeptuell daher als archetypisch zu verstehen:

»A role-playing video game takes its core inspiration from tabletop games such as DUNGEONS & DRAGONS, while the first- and third-person viewpoint of many other games comes straight from the language of film. A platformer, on the other hand, has very few traceable antecedents, and those it does have – the static, sideways storytelling of Egyptian hieroglyphics, say – feel very distant indeed.«<sup>69</sup>

Der Hauptunterschied zwischen frühen und kontemporären Spieltiteln besteht darin, dass die häufig simple und aus heutiger Sicht veraltet anmutenden Grafikdarstellungen alter Spieltitel – gleichgültig welchen Genres – technischen Limitationen geschuldet waren, die heute nicht länger persistieren. Der ›veraltete Look‹ heutiger Spieltitel ist also eine bewusste stilistische und künstlerische Entscheidung, kein aus der Not technischer Limitationen entstandenes Resultat.<sup>70</sup> Dies zieht verschiedene Konsequenzen nach sich: Zum einen findet sich eine sehr dezidierte Fangemeinschaft für diese Titel. Sie besteht zum Teil aus jenen Spielern, die in ihrer Jugend die alten ›Vorlagetitel‹ gespielt haben und in dieser Art von Indie-Titeln nun eine Möglichkeit sehen, Kindheits- und Jugenderinnerungen wieder aufleben zu lassen. Zum anderen ist die kommerzielle Vermarktung dieser Spiele jedoch schwierig. Seit jeher legen Publisher digitaler Spiele viel Wert auf spektakuläre grafische Darstellungen, die die Möglichkeiten aktueller technischer Leistungsfähigkeit ausreizen. Relativieren lässt sich dieser Umstand wieder dadurch, dass der Markt für Spiele gewachsen ist und sich die Nische von heute der Größe des Marktes von damals zumindest annähert. Darüber hinaus sind die Distributionsmöglichkeiten von Computerspielen viel kosteneffizienter und leichter handhabbar geworden, u. a. auch durch die Möglichkeit der digitalen Vermarktung über Plattformen wie Steam oder GOG. Trotzdem können kontemporäre Vertreter dieses Genres einen wesentlich geringeren kommerziellen und kulturellen Erfolg verbuchen als die klassischen Vorbilder und bleiben somit in einer – zugegeben ständig größer werdenden – Nische verhaftet. BRAID ist einer der bekanntesten und kulturell wie kommerziell erfolgreichsten Titel dieser Nische. Bissell hat mit seinem Entwickler und »platonisches Ideal von an

---

69 Ebd., S. 97.

70 Vgl. u. a. Spieltitel wie CELESTE (Matt Makes Games 2018, O: Maddy Thorson/Noel Berry); DEAD CELLS (Motion Twin 2018, O: Motion Twin); HOLLOW KNIGHT (Team Cherry 2017, O: Team Cherry).

indie game developer«<sup>71</sup> Jonathan Blow ein Interview geführt, in dem dieser erklärt, was ihn an vielen kommerziellen Spieltiteln stört. Der Entwickler kritisiert dabei vorrangig die seines Erachtens viel zu einfachen emotionalen Reiz-Reaktionsschemen und unrealistischen Szenarien, mit denen die Spielerschaft konfrontiert wird, und die nur sehr selten zum Nachdenken oder Reflektieren anregen. Blow zufolge geht es in vielen digitalen Spielen gerade nicht darum, zum Denken anzuregen und einen Diskurs zu evozieren. Stattdessen versetzen sie Spielende »in an ›animal-reaction mode,‹ which ›can't matter to me on an intellectual, emotional level the way a lot of good art does.«<sup>72</sup>

Eine ähnliche Problematik lässt sich hinsichtlich der Inszenierung von Videospielecharakteren feststellen. Diese wirken oftmals wenig nuanciert und statisch.

»Although current videogames employ richly detailed graphics, professional voice acting, and relatively nuanced artificial intelligence, critics often remark that game characters remain flat and automated.«<sup>73</sup>

Möchte man von einem Kunstverständnis ausgehen, in dem sich Kunst als Abbildung, Reflektion oder Kommentar zur Realität positioniert, so besteht genau hier (noch) ein großes Defizit digitaler Spiele. Zumindest dann, wenn sie als Kunstartefakte gelten sollen. Gelingt ein Überwinden dieser Defizite, so können Computerspiele, so wie von Weßel und Groen vorgeschlagen, in den medienpädagogischen Dienst genommen werden und beispielsweise als »starting point for debates on gender roles, sexuality, general moral issues, war, racism, or even specific topics like refugees«<sup>74</sup> fungieren.

Wie anhand der Beispiele DREAMFALL CHAPTERS oder HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE aufgezeigt, verlassen Indie-Titel oftmals kommerziell als vermeintlich sicher geltendes Terrain zugunsten von Experimentierfreudigkeit, provokanter Thematik, intelligenter Narration und neuen Ideen. Es sei jedoch auch erwähnt, dass sich künstlerische sowie narrative und inhaltliche Ansprüche zwar in vielen Indie-Titeln finden lassen,<sup>75</sup> dort aber auch keineswegs omnipräsent sind. Umgekehrt muss nicht jeder teuer und aufwendig produzierte Triple-A-Titel belang- und anspruchlos sein. Zwischenzeitlich sind auch große Publisher bereit, Risiken einzugehen und Spiele zu publizieren oder entwickeln zu lassen, die über die von Blow kritisierten simplen Reiz-Reaktionsschemata, eindimensional gezeich-

71 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 91.

72 Blow, Interview n. ebd., S. 102.

73 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 15.

74 A. Weßel/M. Groen: *The Good, the Bad, and the Inbetween*, S. 331.

75 Vgl. u. a. ABZÛ; JOURNEY; LIMBO.

neten Charaktere und anspruchslosen Themen hinausgehen. In manchen Fällen führt dies auch zu Lob und Erfolg;<sup>76</sup> in anderen Fällen zwar zu Lob, jedoch nicht zu dem für die Refinanzierung des Arbeitsaufwandes und der Ressourcen notwendigen Erfolg.<sup>77</sup>

Schlussendlich bleibt die Erkenntnis, dass die Trennlinien zwischen Indie und Mainstream komplex und nur schwer definierbar sind und darüber hinaus auch immer weiter konvergieren. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei Indie Games um ein real existierendes Phänomen:

»[I]ndie games – whatever they are – are *real* in that they are discursively institutionalized: by Steam’s ›indie‹ tag, by ›indie game‹ blogs and portals, by developers identifying themselves as indie, and so on.«<sup>78</sup>

Damit unterstreicht Fiadotau Pérez Latorres und Harbours Feststellung, dass das, was zeitgenössisch als Indie Game gilt, immer auch eine kulturelle Konstruktion ist (s. o.). Wichtig ist, das Entstehen einer Indie-Szene – wie auch immer man diese genau definieren mag – als Resultat von und Reaktion auf Entwicklungen der Computerspielbranche seit der dritten Phase des Game Designs nach Freyermuths Modell zu verstehen. Auch sie befindet sich – ganz in der Tradition digitaler Spiele – als Unterhaltungsmedium grundsätzlich in einem Fluxzustand. Wenn überhaupt, kann man bei ihrer Definition wohl nur von Orientierungsbojen sprechen. Pérez Latorre konstatiert fünf dieser Bojen in Form von definitivischen Faktoren. Diese können abschließend dabei helfen, zusammenzufassen was Indie Games sind und was unter Umständen nicht. Diese Ankerpunkte können je nach Spieltitel unabhängig voneinander oder gemeinsam auftreten.

Der erste definitivische Faktor ist in einer engen Verknüpfung von Spielmechaniken und den thematischen Inhalten eines Spieltitels zu sehen, »such as the main character’s psychology, their relationship with the represented world and certain underlying themes.«<sup>79</sup> Einen der Schlüssel zum Erfolg sieht Pérez Latorre dabei in der Einbettung dieser Verbindung aus Spielmechanik und Inhalt in das Rahmengerüst eines bekannten, weitverbreiteten und kommerziell erfolgreichen Genres. Jonathan Blow wählte dafür das von Bissell als Archetyp identifizierte

---

76 Vgl. BIOSHOCK: INFINITE (2K Games 2013, O: Irrational Games).

77 Vgl. SPEC OPS: THE LINE (2K Games 2012, O: Yager Development), siehe hierzu Chalk, Andy: »Spec Ops: The Line sequel has ›no chance‹ of happening and Yager is okay with that« 2014, <https://www.pcgamer.com/spec-ops-the-line-sequel-has-no-chance-of-happening-yager-is-okay-with-that/> vom 09.07.2020.

78 M. Fiadotau: *Paratext and meaning-making in indie*, S. 87, Herv. i. O.

79 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 24.

Platformer-Genre. Aber auch HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE lässt sich hier anführen. Im Spiel werden anspruchsvolle und zeitweilig zermürbende Schwertkämpfe, eine stückweise Entschlüsselung vergangener Geschehnisse und eingestreute Rätselpassagen als spielmechanische Herausforderungen an die gleichwohl Kraft kostende Auseinandersetzung der Protagonistin Senua mit ihrer Psychose gekoppelt. Gerade die fordernden Schwertkämpfe und die fragmentierte Narration erinnern an den Aufbau und das Spieldesign der SOULS-Reihe (s. o.) und sind somit im Vorfeld bekannt und vertraut, wenn auch sicherlich nicht so populär wie das Platformer-Genre.

Ein weiterer definitorischer Faktor ist in einem minimalistischen Game Design zu sehen, das sich durch Essenzialismus und Simplität auszeichnet und somit die audiovisuellen Spektakel, die aufwendige Inszenierung und die komplexen und vielschichtigen Spielmechaniken der großen Blockbuster kontrastiert. Ein simples Spielprinzip, das trotz seiner Einfachheit oder vielleicht gerade deswegen zu begeistern weiß, erinnert unweigerlich an viele erfolgreiche Klassiker wie TETRIS, SPACE INVADERS oder PAC-MAN. Dies gilt jedoch auch nur für einen Teil des vielfältigen Angebots an Indie Games.

Den dritten definitorischen Ankerpunkt sieht Pérez Latorre in der Originalität und dem Innovationsgeist vieler Indie Games, die verschiedene Dinge einfach ›anders‹ zu machen scheinen. So verfügen Titel wie JOURNEY, LIMBO oder MINECRAFT über keinerlei Punkte- oder Evaluationssystem,

»and ›economic‹ management elements such as HUDs (head-up displays) are non-existent, scarce or very subtle. Moreover, in games such as MINECRAFT and JOURNEY there is not even a clear objective for the player/character.«<sup>80</sup>

Was Jesper Juul in seiner Computerspieldefinition noch als zentrales Charakteristikum herausgestellt hat – »an evaluation of the efforts of the player«<sup>81</sup> –, scheint für einige Indie-Titel nicht mehr relevant. Dazu sei jedoch auch angemerkt, dass Indie Games bei all ihrer vermeintlichen Innovativität nach wie vor auf klassische und wohletablierte Konventionen und Funktionslogiken zurückgreifen.

Pérez Latorres vierter Ankerpunkt bezieht sich auf die bereits diskutierte Orientierung vieler Indies an einer gewissen Retroästhetik (s. o.) und eine damit einhergehende Kritik an der kontemporären Mainstream-Computerspielindustrie:

80 Ebd., S. 26.

81 J. Juul: *A Clash between Game and Narrative*, S. 15.

»It is evident that authors [...] are ›fans‹ of the old classics of Nintendo, Konami, etc., to which they pay tribute in their games. Nevertheless, this nostalgic component is closely interwoven with a strong criticism of the contemporary videogames industry and current big-budget mainstream videogames.«<sup>82</sup>

Dieser letzte definatorische Ankerpunkt weitet die Kritik an der Mainstream-Computerspielindustrie auf die gesamte kapitalistische Gesellschaft aus und findet sich in den Begriffen ›counter fun‹ oder auch ›anti-capitalist fun‹ wieder. Viele Spielertitel verzichten auf das explizite Stellen von Aufgaben – einer sonst wohlbekannten und üblichen Konvention im Medium – oder einer klaren Distinktion von Sieg und Niederlage:

»In certain cases ›victory‹ isn't even possible (MINECRAFT) and in others the concepts of ›failure‹ and ›defeat‹ become diluted: in JOURNEY and *Fez* it is practically impossible for the player to ›fail‹ and, in any case, it is not penalized.«<sup>83</sup>

In Titeln wie JOURNEY oder ABZÛ wird Spielenden weder eine spezifische Aufgabe gestellt noch gibt es Anweisungen, klare Ziele oder ein Punktesystem. JOURNEY versteht sich vielmehr als ein fast ausschließlich ästhetisches, und weniger als kompetitives oder Problemlösungs-orientiertes Erlebnis. Dies lässt sich auch über die bereits angesprochenen Walking Simulatoren sagen. Auch sie zielen oftmals auf ein durch Atmosphäre induziertes, ästhetisches Erlebnis ab.<sup>84</sup> Avatare und Figuren in Indie Games sind häufig keine Helden mit besonderen Fähigkeiten und bilden auch im Laufe des Spiels keine neuen Fähigkeiten im Kampf gegen Gegner aus.

»This approach to game design differs greatly from the competitive and/or goal-orientated approach to game design more commonplace in AAA games where the player is generally made to feel empowered and competitive.«<sup>85</sup>

---

82 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 26f.

83 Ebd., S. 27, Herv. i. O.

84 Siehe hierzu u. a. Carbó-Mascarell, Rosa: »Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice«, in: Digital Games Research Association/Society for the Advancement of the Science of Digital Games (Hg.), *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, DiGRA 2016, S. 1-15; F. Zimmermann/C. Huberts: *From Walking Simulator to Ambience Action Game*.

85 T. Harbour: *Music in Indie video games*, S. 56.

Jedoch gilt auch hier, dass Ausnahmen die Regel bestätigen. Das Fehlen klarer Anweisungen und unmittelbarer Spielziele, die Abwesenheit eines Punkte- oder Belohnungssystems sowie altbekannter Reiz-Reaktionsschemata oder einer klassisch inszenierten Narration sorgte im Zusammenhang mit dem Überraschungserfolg von MINECRAFT, das in den 2010er Jahren rasch zum massen- und popkulturellen Phänomen avancierte, für so viel Verwirrung, dass die Schöpfer der Cartoon-Serie SOUTH PARK, Trey Parker und Matt Stone, sich dazu veranlasst sahen, diesen Umstand in einer Episode zu thematisieren.<sup>86</sup> Pérez Latorre sieht in dieser Herangehensweise eine potenziell antikapitalistische Haltung,

»characterized by depriving the videogame of common videogame design elements potentially linked to capitalist values, consumerism, or to the maximization of efficiency and benefits, as well as by counteracting the fantasies of power common in mainstream videogames.«<sup>87</sup>

Auch wenn eine eindeutige Definition von Indie Games schwerfällt, bieten Pérez Latorres Ankerpunkte zumindest ein Rahmengerüst, das bei der Betrachtung einzelner Spieltitel als Orientierung zurate gezogen werden kann und eine Art Checkliste offeriert. Am Ende sollte jedoch die wenig überraschende Erkenntnis stehen, dass Indie Games die gleiche Ambivalenz und Uneindeutigkeit aufweisen, durch die sich digitale Spiele als Medienform seit Anbeginn ihrer Geschichte auszeichnen. Am zielführendsten scheint, wie Pérez Latorre und Harbour konstatiert haben, Indie Games als kulturell konstruiert zu begreifen: *Was wir als ›Indie‹ verstehen, verhandeln und benennen, ist Indie.*

## 5.2 GAMEMUSIK UND INDIE GAMES | EMOTION UND ATMOSPÄRE

Was bedeutet dies nun für die auditive Ebene von Indie Games? Welche Rolle spielt Gamemusik in ihnen? Zunächst gilt: Auch Indie Games sind Games. Sie nutzen zum Teil ähnliche, wenn nicht die gleichen musikalischen Strategien, Verfahren und Techniken wie auch die vermeintlichen Mainstream-Titel. Dies gilt beispielsweise für *Ambient Music*: »Although not all game music is ambient, ambient music is a prominent feature of a large number of games, AAA and in-

86 Vgl. INFORMATIVE MURDER PORN (= South Park, Staffel 17, Folge 02. USA 2013, R: Trey Parker/Matt Stone).

87 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 28.