

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.

die.«<sup>88</sup> Auf der anderen Seite ist jedoch gerade die Gamemusik von Indie Games Gegenstand ihrer experimentellen Natur. Es erscheint nur logisch, sie im Designprozess verstärkt zu berücksichtigen und einen Schwerpunkt auf ihr ästhetisches Potenzial zu legen. Schließlich handelt es sich bei Musik grundsätzlich um eine anerkannte Kunstform – die der Tonkunst. Als solche vermag sie den Eindruck eines künstlerischen Anspruchs digitaler Spiele zu erwecken, wenn sie als konstitutives Element von Games auftritt. Eben jener künstlerische Anspruch kann Teil der von Indie Game-Entwicklern verfolgten Strategie sein, ist der Begriff ›Indie‹ doch mit persönlicher Kreativität und künstlerischer Experimentierfreude konnotiert.<sup>89</sup> So lässt sich das Feld der Indie Games auch als ›Testgelände‹ nicht nur spielmechanischer oder visueller, sondern auch auditiver Experimente, Ideen und Weiterentwicklungen verstehen. Dies kann beispielsweise die dynamische Interaktion zwischen Spielenden und Spiel betreffen. Tim Harbour untersucht in seiner Masterarbeit drei Indie-Titel und verweist dabei auf »unusual and imaginative approaches to creating high levels of dynamic interaction between player and music in a game, while working largely with *realised* audio.«<sup>90</sup> Auch er kommt in seiner Analyse der Musik in JOURNEY auf klangexperimentelle Ansätze zu sprechen und identifiziert »electronically manipulated recordings of the orchestra to create washy effects that fit easily into the synthetic ambiences of the gameplay sections«,<sup>91</sup> während er auf eine »generally minimal but unusual instrumentation«<sup>92</sup> verweist.

In jenen Indie-Titeln, die sich durch eine visuelle Reduktion auszeichnen – oftmals als bewusst gewähltes Stilelement – hat Musik die Möglichkeit, in den Vordergrund zu treten. Dieser Umstand ist im Zusammenhang mit den grafischen Feuerwerken moderner Triple-A-Produktionen seltener gegeben, gleich wie hochwertig die Audioproduktion auch sein mag. Hinzu kommt, dass eine hochwertige Musikproduktion innerhalb der Entwicklung eines Spieltitels auf-

88 T. Harbour: *Music in Indie video games*, S. 9, Herv. i. O.

89 Vgl. M. Z. Newman: *Indie Culture*, S. 16.

90 T. Harbour: *Music in Indie video games*, S. 3, Herv. i. O. Im Zusammenhang mit einer experimentellen Natur von Gamemusik in Indie-Titeln sei an dieser Stelle auf die Klangexperimente und die Lesart der Gamemusik aus INSIDE als *musique concrète* verwiesen, die in Kapitel 3.1 dieser Arbeit bereits behandelt wurden. Die dortige Analyse deutet die Idee des Testgeländes für experimentelle musikalische Implementation in Indie Games bereits an und illustriert den avantgardistischen, progressiven und offenen Umgang mit musikalischem Material.

91 Ebd., S. 63.

92 Ebd., S. 68. Ähnliches wurde in dieser Arbeit auch im Hinblick auf die unübliche Instrumentation in INSIDE schon herausgearbeitet.

grund des aktuellen Stands der Technik oftmals kostengünstiger zu realisieren ist als die Bereiche der Programmierung oder visuellen Gestaltung. Ihre Produktion ist häufig sehr aufwendig und teuer. Zweifelsohne ist eine hochqualitative Musikproduktion auch nicht immer kostengünstig, jedoch ermöglicht der rapide technische Fortschritt eine Reduktion von Kosten, was vornehmlich der Entwicklung digitaler Musikproduktionstechnologie zu verdanken ist. Die Ära kostenintensiver Studiozeit ohne wirkliche Alternative neigt sich unter dem Stichwort »Homerecording« um das Millennium herum langsam dem Ende zu. In den 1990er Jahren etablierte sich digitale Computertechnologie als neues, attraktives Werkzeug zur Audioproduktion.<sup>93</sup> Für Gamekomponisten und die Entwickelteams, mit denen und für die sie arbeiten, existieren heute bessere und häufig günstigere Möglichkeiten, qualitativ akzeptable Audioproduktionen anzufertigen, denn »[t]echnologies and techniques once reserved almost exclusively to professional studios, from pre-production to mastering and mixing, could then be performed from one's house.«<sup>94</sup> So ist Gamemusik für viele Indie-Entwicklerinnen ein interessantes Designelement, um mit verhältnismäßig begrenzten Kosten qualitativ hochwertige ästhetische Ergebnisse zu erzielen. Ein zusätzlicher Vorteil ist außerdem, dass in kleineren Produktionsteams mehr Flexibilität herrscht, wenn es um schnelle und kurzfristige Veränderungen geht – eine Umstrukturierung eines Musikstücks im Heimstudio ist schneller und einfacher zu realisieren als das Umschreiben einer gesamten Partitur für ein Orchester, das darüber hinaus schon mit Aufnahmen begonnen hat, die dann obsolet würden.<sup>95</sup>

Gleiches gilt für die Audioproduktion als Ganzes, also auch für die Aufnahme von Dialogen und Soundeffekten, von denen gerade letztere wiederum das Potenzial besitzen, Teil des musikalischen Materials zu werden. Davon profitieren sowohl große Triple-A- als auch Indie-Produktionen, wie Michael Caisley bestätigt, der als Sound Designer der Audioproduktionsfirma *audiomachine*, die sich für die auditive Ebene von CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE<sup>96</sup> verantwortlich zeichnet:

»Sometimes you can't take bulky equipment with you, and the mini recorder is the sound equivalent of a point and shoot camera. It's not just for out in the wild, but it's for any-

93 Vgl. Théberge, Paul: *Any sound you can imagine: Making music/consuming technology*, Hanover, NH: Wesleyan University Press 1997.

94 Tomaz de Carvalho, Alice: »The Discourse Of Home Recording: Authority Of »Pro« And The Sovereignty Of The Big Studios«, in: *Journal on the Art of Record Production* o. J. (2012), o. S.

95 Vgl. K. Collins: *Game Sound*, S. 95.

96 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE (Activision 2014, O: Sledgehammer Games).

thing quick in the office, parking garage; I've used it at my house to record my vacuum cleaner once. I don't have to put together a rig instead I can use my mini-recorder, and it's super convenient.«<sup>97</sup>

Gamekomponisten sind selten ein fester Teil des Entwicklungsteams, sondern oftmals selbstständige, angeheuerte Externe.<sup>98</sup> Diese Entwicklung geht gerade auf die jüngere Vergangenheit zurück und präsentiert sowohl Herausforderungen als auch Vorteile für die Spieleentwicklung.<sup>99</sup> Während spätestens ab den 1990er Jahren ein Anwachsen des Produktionspersonals digitaler Spiele zu beobachten war, führen zumindest viele Indie Games wieder zurück in eine Produktionsumgebung, in der Spieltitel von einigen wenigen Individuen entwickelt werden. Dies gilt auch für die Audioproduktion; mit dem entscheidenden Unterschied jedoch, dass die technologische Entwicklung seitdem vorangeschritten und qualitativ hochwertiges Audiomaterial mit weniger Mitteln realisierbar geworden ist. Hinzu kommt, dass der Pool an talentierten Personen, die über die entsprechenden Fähigkeiten verfügen, hochwertige Audioproduktionen auch mit limitiertem Budget und Aufwand zu realisieren, ungleich größer ist als noch im vergangenen Jahrhundert. Gerade dies lenkt eine Aufmerksamkeit auf Einzelpersonen, gleich ob Angestellte oder Selbstständige. Alyssa Aska zufolge zeichnen sich dafür vor allen Dingen die veränderten Distributionsmöglichkeiten medialer Produkte sowie der vereinfachte Zugang zu Wissensbeständen durch das Internet verantwortlich; »prior to these changes it would have been extremely difficult for independent games themselves to receive mainstream acknowledgement, let alone individual composers.«<sup>100</sup> Während das Soundteam, bestehend aus Komponistinnen, Arrangeurinnen, Tontechnikerinnen, Aufnahmeleitung, Dirigentinnen und Musikerinnen (Orchester und Chor) einer Triple-A-Produktion wie CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR<sup>101</sup> schnell über 100 Mitglieder umfasst, obliegt die Audioproduktion vieler Indie Games lediglich einer einzigen Person. Und noch ein weiterer Unterschied kennzeichnet die Arbeit an einer Indie-Produktion im Gegensatz zu der an großen Produktionen: Komponistinnen haben die Möglichkeit, die Rechte an ihren Kompositionen zu behalten und diese auch außerhalb des Spielzusammenhangs zu vertreiben respektive für

97 Caisley, n. Glover, Stephanie: »An Interview with the Sledgehammer Games Audio Team« 2020, <https://blog.activision.com/activision/2020-01/An-Interview-with-the-Sledgehammer-Games-Audio-Team>

98 Vgl. K. Jørgensen: *A Comprehensive Study of Sound*, S. 134.

99 A. Aska: *Introduction*, S. 62-64.

100 Ebd., S. 66.

101 CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR (Activision 2020, O: Treyarch/Raven Software).

ein eigenes Portfolio zu verwenden. Für Danny Baronowsky ein entscheidender Grund, ausschließlich für Indie-Entwickler zu arbeiten:

»Baronowsky stated no desire to join a AAA company, explaining that, ›I think it would be less money, and less fun, and I wouldn't have the rights to my music.« Retaining the rights to his music enables him to make more income, as he can then sell his music online himself«,<sup>102</sup>

während Jeremy Levy, der an Großprojekten wie BATMAN: ARKHAM CITY,<sup>103</sup> GOD OF WAR 3<sup>104</sup> und anderen mitwirkte kaum Rechte an seiner kreativen Arbeit behält. Dafür konnte er aber Mitglied in der California Musician's Union werden, was ihm eine gewisse finanzielle Absicherung garantiert.<sup>105</sup> Der Fokus auf die Selbstständigkeit aber auch die häufige Alleinverantwortung für die Klangwelten von Indie Games schafft eine ähnliche Aufmerksamkeit auf Komponierende wie dies bei den Designern als Einzelpersonen auch der Fall sein kann.<sup>106</sup> Inwiefern es aber auch hier zu so etwas wie einem Personenkult kommt ist streitbar, nichtsdestotrotz sind Gamekomponisten von Indie-Produktionen, vorausgesetzt es handelt sich um einen Erfolgstitel, deutlich sichtbarer als ihre Triple-A-Counterparts.

Ein weiterer wichtiger Aspekt in Verbindung mit Gamemusik und Indie Games ist das grundsätzliche Potenzial emotionaler Affektion durch Musik sowie das Evozieren einer bestimmten Stimmung. Beide Aspekte sind eng miteinander verknüpft. So kann beispielsweise eine bestimmte Stimmung zu einer gewissen emotionalen, wie ästhetischen Intensität beim Spielerlebnis führen – oftmals ein erklärtes Ziel guten Game Designs im Allgemeinen. Game Designer haben in der letzten Dekade den Anspruch entwickelt, ihre Spielerschaft mehr als nur pure Begeisterung für ein Spiel empfinden zu lassen.<sup>107</sup> Bissell führt hierfür BRAID als Beispiel ins Feld und verweist auf den Soundtrack des Titels, der seiner Ansicht nach besonders die Atmosphäre wie das emotionale Erleben Spielender prägt, als Herausstellungsmerkmal:

»BRAID's sound track [sic] [...] is slow, string-heavy, and celestially lovely. Half of the pleasure of BRAID, at least initially, is simply to stand there, look, and listen. The combi-

102 A. Aska: *Introduction*, S. 66.

103 BATMAN: ARKHAM CITY (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011, O: Rocksteady Studios).

104 GOD OF WAR 3 (Sony Interactive Entertainment 2010, O: Santa Monica Studio).

105 Vgl. A. Aska: *Introduction*, S. 67.

106 Vgl. die Ausführungen zum Personenkult um Game Designer aus Kapitel 5.1.

107 Vgl. T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 71.

nation of the visually beautiful and the music's plangent lushness is part of what makes BRAID look so happy but feel so sad.«<sup>108</sup>

Der Anspruch, Emotionen in und beim Spielen nuancierter, komplexer und anspruchsvoller zu gestalten, ist spätestens seit dem Erfolg der Indie-Szene stärker in den Fokus guten Game Designs gerückt. Musik als unmittelbares, ästhetisches Erlebnis (s. o.) hilft, dieses Ziel schnell und effektiv zu erreichen.<sup>109</sup> Sie sorgt dafür, dass sich Spieler in virtuelle Welten einfühlen, und »dient der Steigerung der emotionalen Involvierung in die fiktionale Welt des Spiels. Sie kann die vermittelten Emotionen unterstreichen.«<sup>110</sup> Dies gilt grundsätzlich erst einmal für Großprojekte und Indie Games gleichermaßen. Letztere haben jedoch gerade hier die Möglichkeit, aufgrund der im vorigen Abschnitt skizzierten technischen Entwicklungen mit begrenztem Aufwand und Personal einerseits viel zu erreichen, andererseits aber auch dem eigenen, vermeintlich künstlerischen und Identitäts-stiftenden Anspruch gerecht zu werden, mit dem man sich von den »[b]ig, dumb, loud action games«<sup>111</sup> abzugrenzen versucht. Auch Tim Harbour verweist darauf, wie wichtig ein emotionales, ästhetisches Erlebnis beispielsweise für thatgamecompany (TGC) gewesen ist. Das Entwicklerstudio musste während der Produktion von JOURNEY Insolvenz beantragen und wurde infolgedessen von Sony unterstützt. Nach einem ursprünglich geplanten Produktionszeitraum von zwei Jahren verfügte das Spiel jedoch nicht über die emotionale Qualität, die sich das Entwicklerteam zum Ziel gesetzt hatte. TGC-Mitbegründer und Game Designer Jenova Chen erklärt, dass dies jedoch ein Kemelement des Spielerlebnisses sein sollte, »arguing that his company regards »emotion as nutrition [...] and a healthy human should have a wide variety« (Chen quoted in Alexander 2012).«<sup>112</sup> Zentrales Element für JOURNEY als »ästhetisches Erlebnis«<sup>113</sup> ist dabei vor allen Dingen die musikalische Gestaltung gewesen. Sie orientiert sich laut Harbour wesentlich an den linearen Strukturen von Vorgängermidien wie dem Kino. In seiner Analyse ermöglicht ihm dies einen methodischen Zugang, der im Zusammenhang mit linearen Medienformen steht.<sup>114</sup> Damit gestaltet sich gerade JOURNEYS Musik also wenig experimentell, sondern fast traditionell respektive mit traditionellen Methoden begreif- und beschreibbar. Ein Ansatz, den auch schon Collins nicht völlig ausschließt, wenn sie digitalen Spielen

108 Ebd., S. 99.

109 Vgl. insbesondere J.-J. Rousseau: *Essai sur l'origine des langues*, S. 129.

110 Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 23.

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

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

113 Vgl. Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 27.

114 Vgl. T. Harbour: *Music in Indie video games*, S. 57f.

durchaus die Möglichkeit zugesteht, auch als Kontinuation linearer Medienformen zu fungieren.<sup>115</sup> Dies gilt insbesondere für das affektive Potenzial von Musik, auf das Claudia Gorbman 1987 im Zusammenhang mit der Analyse klassischer Hollywoodfilmmusik der 1930er und 1940er Jahre bereits als eines von sieben Grundprinzipien filmmusikalischer Komposition verwiesen hatte. Sie beschreibt Musik als »[s]ignifier of emotion: Soundtrack music may set specific moods and emphasize particular emotions suggested in the narrative, but first and foremost is a signifier of emotion itself.«<sup>116</sup> Dem schließt sich auch Claudia Bullerjahn an, für die Musik »der Verdeutlichung seelischer Vorgänge und der Symbolisierung von Empfindungen und Leidenschaften«<sup>117</sup> dient.

Dies wiederum gilt insbesondere für den Einsatz von *Ambient Music* und Klangphänomenen am Rand des Musikalischen, wie auch Steve Kutay bestätigt:

»The psychological impact of ambient sounds can add much to the onscreen imagery [...]. Dark drones or muffled enemy vocalizations will prepare the player for fierce combat ahead. Fear, anticipation and anxiety are easily evoked by the careful placement of ambient sounds.«<sup>118</sup>

In seiner Funktion als emotionaler Signifikator, der Stimmung(en) nicht nur unterstützen oder auskleiden, sondern sogar evozieren kann, ist Gamemusik besonders im Zusammenhang mit etwas, das sich als *Atmosphäre* beschreiben lässt, von zentraler Bedeutung. Eine geisteswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Atmosphäre als Phänomen geht Gernot Böhme zufolge auf die Neue Phänomenologie der 1960er Jahre nach Hermann Schmitz zurück und wird von ihm als großer Schritt vorwärts bewertet, denn

»philosophy for the first time came to conceive of and to talk about a vague and rather subjective phenomenon. The phenomenological analysis of atmospheres was very fruitful and prepared the ground for the theory to be applied in many fields.«<sup>119</sup>

Etymologisch stammt er von den griechischen Wörtern *atmós* (Dunst) und *sphaîra* (Kugel) und fand zunächst in der Meteorologie Verwendung. Dort beschreibt er die mehrschichtige Lufthülle der Erde. Erst seit dem 18. Jahrhundert wird er meta-

115 Vgl. K. Collins: *Game Sound*, S. 5.

116 Gorbman 1987, n. T. Harbour: *Music in Indie video games*, S. 58.

117 C. Bullerjahn: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 70.

118 Kutay 2006, n. ebd., S. 93.

119 G. Böhme: *The aesthetics of atmospheres*, S. 6.

phorisch verwendet, »describing a certain mood hanging in the air.«<sup>120</sup> Als etwas ›in der Luft hängendes‹ befindet sich Atmosphäre immer zwischen einer Umgebung, einem Ort, einer Szenerie oder dem Raum als abstraktem Umgebungsbegriff und dem Subjekt. Das Wort beschreibt eine affektive Beziehung zwischen allen in der Umgebung befindlichen Elementen und einem Individuum – »atmosphere is what is *in between*.«<sup>121</sup> Jedoch ist Atmosphäre nicht nur das, was sich zwischen den Objekten der Umgebung und dem Subjekt befindet, sondern darüber hinaus auch der Ausdruck eines vom Subjekt empfundenen, emotionalen Zustands, einer Stimmung, oder wie Böhme es ausdrückt: »[W]hat mediates objective factors of the environment with aesthetic feelings of a human being is what we call *atmosphere*.«<sup>122</sup> Atmosphären versetzen uns in bestimmte Stimmungen. Sie sind eng mit Stimmungen verknüpft, so nah, dass es im umgangssprachlichen Gebrauch sogar zu einer synonymen Verwendung kommt. Infolgedessen lässt sich Atmosphäre als ein mit Stimmung aufgeladener oder von einer Stimmung geprägter Raum begreifen, wie auch Böhme konstatiert:

»Today atmosphere may be defined briefly as *tuned space*, i. e. a space with a certain mood [...] atmospheres are always something spatial, and atmospheres are always something emotional.«<sup>123</sup>

Aufgrund der vagen Natur des Phänomens ist es jedoch schwierig, eine zufriedenstellende, allumfassende Definition für den Begriff der Atmosphäre zu finden. Dies gilt besonders auch vor dem Hintergrund, dass seine Verwendung innerhalb verschiedener Regionen oder Kulturkreisen variiert. Gerade im Zusammenhang mit künstlerischem Wirken lassen sich jedoch konkrete Aussagen zu Atmosphären treffen. Böhme verweist in diesem Zusammenhang auf die Bühnenbildnerei des Theaters als paradigmatisches Beispiel:

»[S]tage setters knew how to produce a certain mood [...] on the stage. So, what can to be learned from the tradition of stage setting is: Atmospheres can be produced. Atmospheres are something out there, quasi-objective. Atmospheres are produced by certain agents or factors, in particular by sound and illumination, but also by the geometry of a room, by signs, pictures, etc.«<sup>124</sup>

---

120 Ebd., S. 2.

121 Ebd., S. 1, Herv. i. O.

122 Ebd., S. 2, Herv. i. O.

123 Ebd., Herv. i. O.

124 Ebd., S. 3.



Böhmes letzter Punkt verweist bereits auf die wichtige Rolle des Auditiven, während die Beschreibung von Atmosphäre als ›tuned space‹ sie innerhalb des philosophischen Diskurses der Neuen Phänomenologie nun in die unmittelbare in die Nähe musikalischer Affektlehre rückt, also der Überlegung, auf welche verschiedenen Arten sich Musik auf unser Befinden auswirken kann. Wichtig ist, sich bewusst zu machen, dass Atmosphären in einem Zustand affektiver Resonanz erlebt werden können »and we can only tell what their nature is by exposing ourselves to them [...] in order to perceive them in our particular frame of mind.«<sup>125</sup> Gleiches lässt sich sowohl über die Tonkunst als auch über mediale Artefakte sagen, die sie nutzen, um einen Affektgehalt zum Ausdruck zu bringen – als »vehicle for the transportation of atmospheric values«,<sup>126</sup> wie Gregor Herzfeld schreibt. Sowohl Atmosphären als auch Musik können uns in eine Stimmung versetzen oder eine vorhandene Stimmung verstärken und unterstützen. So eng wie Vorstellungen über Stimmungen und Befindlichkeiten mit dem Begriff der Atmosphäre in Verbindung stehen, so sehr spielen Stimmungen und Befindlichkeiten auch im Zusammenhang mit dem affektiven Potenzial von Musik als Kunstform eine wichtige Rolle. Nicht zufällig fallen die Verwendung des Begriffs der Atmosphäre als eine in der Luft hängende Stimmung<sup>127</sup> und der Paradigmenwechsel von einer mathematisch-naturwissenschaftlichen (Quadrivium) hin zu einer geisteswissenschaftlichen (Trivium) Auffassung von Musik und ihrer Ästhetik ins 18. Jahrhundert.<sup>128</sup> Hieraus sollte nun deutlich werden, wie sehr Atmosphäre als intersubjektives Phänomen und das affektive Potenzial von Musik als der unmittelbarsten aller Kunstformen<sup>129</sup> auch vor einem historischen Hintergrund miteinander verzahnt sind. Dies gilt in der Folge nicht nur für das Theater und die Bühnenbildnerie, die Böhme als paradigmatisches Beispiel ins Feld führt, sondern eben auch für digitale Spiele, wie Herzfeld bestätigt:

»The atmosphere of a game is not so much a matter of structural devices (which are, of course, indispensable to its construction), but of the possibility to be felt, to be experienced as a presence, and as a bodily sensation of the player him/herself.«<sup>130</sup>

---

125 Ebd., S. 168.

126 G. Herzfeld: *Atmospheres at Play*, S. 147.

127 Vgl. G. Böhme: *The aesthetics of atmospheres*, S. 2.

128 Vgl. W. Keil (Hg.): *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, S. 100.

129 Vgl. u. a. J. Mattheson: *Der Vollkommene Capellmeister*; J.-J. Rousseau: *Essai sur l'origine des langues*, vgl. auch Kapitel 3 dieser Arbeit.

130 G. Herzfeld: *Atmospheres at Play*, S. 150.

Als akkumulatives Grenzgängermedium remedialisieren<sup>131</sup> Computerspiele u. a. strukturelle Beschaffenheiten und inszenatorische Praktiken des Theaters, der Oper, des Films usf. Im Rahmen einer akademischen Auseinandersetzung ist dabei eine theoretische Auseinandersetzung mit Atmosphäre, so wie Böhme sie vollführt, sehr hilfreich. Wie er konstatiert, kann Atmosphärentheorie in vielen verschiedenen Feldern Anwendung finden. So ist es wenig verwunderlich, dass sie auch den Weg in die Game Studies finden sollte.

Christian Huberts und Felix Zimmermann nutzen Böhmes Atmosphärentheorie beispielsweise extensiv im Rahmen ihrer Betrachtung von Walking Simulatoren als Teilmenge von Indie Games. Aufgrund der Reduktion ludischer Elemente liegt in dieser Art von digitalen Spielen der Fokus auf Narration und Exploration der Spielwelt sowie des virtuellen Raums. Im Zentrum steht auch die ästhetische Erfahrung beim Durchschreiten der Spielumgebungen aus der Ich-Perspektive. Diese lassen sich als Böhmes stimmungsgeladene Räume, als ›tuned spaces‹ begreifen. Auch ist Gamemusik zentraler Bestandteil dieses World Building Prozesses, ganz besonders wenn es darum geht, die Befindlichkeit Spielender beim Durchschreiten der stimmungsgeladenen Räume zu beeinflussen. Zach Whalen beschreibt diese Spielsituationen als eine von zwei Trajektorien: »[T]o expand the concept of a game's fictional world.«<sup>132</sup> Walking Simulatoren machen dies zu ihrem zentralen Konzept, in dem kein Platz mehr für kämpferische Auseinandersetzungen bleibt. Anders als die ebenfalls aus der Ich-Perspektive gespielten FPS-Titel sowie eine Reihe weiterer populärer Spielgenres, die einer binären Logik aus *safety*- (keine Gegner in Aussicht) vs. *danger state* (Gegner oder Konflikt in Aussicht) folgen,<sup>133</sup> bestehen Walking Simulatoren zu einem großen Teil aus Spielsituationen, die sich um die Exploration der Spielwelt und der ihr eingeschriebenen Narration drehen. Rosa Carbó-Mascarell geht sogar so weit, sie als »The Digitisation of an Aesthetic Practice«<sup>134</sup> zu bezeichnen, die als virtuelle Fortführung einer romantischen Tradition verstanden werden kann. Dabei spielt das subjektive Erleben des Individuums beim Flanieren durch den virtuellen Raum eine zentrale Rolle. Carbó-Mascarell unterstreicht die Bedeutung der kontemplativen Exploration virtueller Umgebungen, in die eine Narration eingeschrieben ist:

---

131 Siehe hierzu auch Kapitel 6.1 dieser Arbeit.

132 Z. Whalen: *Play Along*, o. S.

133 Vgl. ebd.

134 R. Carbó-Mascarell: *Walking Simulators*, Titel.

»[W]alking simulators like GONE HOME are about the exploration of places and seeking that surprise and awe in the stories the landscape brings forth [...]. We have entered the realm of environmental storytelling [...] these games place the story directly into the environment.«<sup>135</sup>

Der Spielstil einzelner Subjekte mag nur schwer vorhersehbar sein, was das Komponieren von Gamemusik zu einer unpräzisen Angelegenheit werden lässt. Walking Simulatoren bieten Gamekomponist aber ausgleichend einen kleinen Vorteil an: Sie zielen, im Vergleich zu beispielsweise ihren FPS-Verwandten, auf eine ruhige, kontemplative und »langsame« Spielweise ab, da auf Feuergefechte und Kampfhandlungen verzichtet wird. Hugo Montembeault und Maxime Deslongchamps-Gagnon identifizieren dies beispielsweise als das erste von insgesamt fünf modularen Merkmalen des Walking Simulator-Genres: »Slow, solitary, and peaceful walking through post-traumatic codified space.«<sup>136</sup> Dies unterstützt die Annahme, dass dieses Spielgenre weniger hektische, getriebene Spielweisen produziert und dementsprechend wohl mehr eine Spielerschaft anspricht, die grundsätzlich eine »ruhige« und kontemplative Spielweise kultiviert. Das macht es Komponierenden leichter, etwaige Spieldurchlaufrealisationen präziser abschätzen zu können, und verschafft dadurch u. a. Konzepten wie der *musique concrète*, *Soundscapes* oder *Ambient Music* mehr Raum zur Entfaltung. Die ludische Fokussierung auf die Exploration der Spielwelt ermöglicht eine tiefere musikalische Auseinandersetzung mit kontemplativen, ambivalenten musikalischen Konzepten. Sie ist ludonarrativer Ankerpunkt des Walking Simulators. Die Narration kann sich erst durch die Exploration der Umgebung, durch den Akt des Walkings, entfalten – »There is after all an appropriateness in using the word »walking« in defining these games as it is motion that allows for exploration and meaning. Exploration creates story.«<sup>137</sup> Die zentrale Aufgabe von Gamemusik in Walking Simulatoren ist es dabei, das emotionale Erleben und Wirken der Spielerschaft beim Durchschreiten der Spielwelt, der Umgebung, der Szenerie zu unterstützen, zu kontextualisieren, zu kommentieren und zu intensivieren. Exploration und Narration fallen hier zusammen und bilden eine ludonarrative Struktur, die idealiter von Gamemusik gestützt wird. Carbó-Mascarell konstatiert, dass Narration in diesem Zusammenhang weniger präsentiert und aufbereitet wird, sondern einer Interpretation durch Exploration bedarf. Diese Interpretation kann verstanden werden als

135 Ebd., S. 6-9, Herv. i. O.

136 H. Montembeault/M. Deslongchamps-Gagnon: *The Walking Simulator's Generic Experiences*, S. 6.

137 R. Carbó-Mascarell: *Walking Simulators*, S. 9.

»performative act in which the player must traverse and explore landscapes in order to experience its spirit. The answers to the mysteries of the story are not handed to the player through cut scenes and neither are they encased in a museum-like glass, rather the player must engage through exploration in order to push the narrative forward.«<sup>138</sup>

Dadurch kommt Gamemusik im Walking Simulator nicht nur eine ästhetische, sondern darüber hinaus auch eine ludonarrative Funktion zu.

Dabei lebt die Gamemusik vieler Walking Simulatoren von ihrer Subtilität. Ähnlich wie die Umgebung und die Spielwelt ist sie, wie erwähnt, weniger von schnellen und hektischen Bewegungen gekennzeichnet als vielmehr von einer subtilen, stoischen und dadurch unmittelbar wirkmächtigen Ruhe, in der ihre unmittelbare Wirkmacht viel mehr im Zentrum steht als komplexe Strukturen. »Its power is the power of the background.«<sup>139</sup> Dort, im Hintergrund, verbindet sie sich wiederum mit Geräuschen und anderen Phänomenen am Rande des Musikalischen und untermauert dort als paradigmatisches Beispiel das Postulat jener musikwissenschaftlichen Strömungen, die seit dem letzten Jahrhundert darum bestrebt sind, das Schallrepertoire dessen, was als musikalisches Material gelten darf, zu erweitern.<sup>140</sup> Während Herzfeld verschiedenste Atmosphären im Blick behält, die nicht zwingend von stoischer Ruhe oder Subtilität gekennzeichnet sein müssen, nutzen Walking Simulatoren oftmals jene »power of the background«, um stimmungsgeladene Räume als virtuelle Umgebungen akustisch auszukleiden, denn »[m]usic is a paramount factor in the creation of virtual reality, in its emotional plausibility, its atmosphere and, hence, a factor of the degree by which the player will be involved and have fun.«<sup>141</sup> Da Walking Simulatoren das ludische Stimulans kompetitiver Herausforderungen durch Kampfhandlungen und damit verbundener Reiz-Reaktions-Schemata fehlt, rücken ihre emotionale Plausibilität und Atmosphäre als ästhetisches Erlebnis viel mehr in den Fokus und erscheinen ungleich wichtiger.

Die *Quantifizierung emotionalen Erlebens* ist indes problematisch. *Wie* emotional oder psychisch intensiv etwas – besonders innerhalb eines breiten und diversen Nutzerkreises – erlebt wird, ist nur schwerlich mittels quantitativer Messinstrumente festzustellen, da es sich bei emotionalem Erleben stets um einen hochgradig subjektiven Prozess handelt. Jedwede Aussagen darüber, inwiefern es ge-

138 Ebd., S. 11.

139 G. Herzfeld: *Atmospheres at Play*, S. 151.

140 Vgl. hierzu Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.): *Geräusch – das Andere der Musik: Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen*, Bielefeld: transcript 2015, vgl. auch Kapitel 3.2 dieser Arbeit.

141 G. Herzfeld: *Atmospheres at Play*, S. 156.

lingt, »to make gamers *feel* something beyond excitement«<sup>142</sup> sind also immer relativ. Vielmehr sollte im Zusammenhang mit Emotion und auch emotionalem Erleben von Gamemusik immer nur von einem Potenzial gesprochen werden, da dies die Frage nach absoluten Ergebnissen subjektiver Prozesse offenlässt. Es kann Einigkeit darüber postuliert werden, dass musikalische Affektion und emotionale Auswirkungen von Gamesound und Gamemusik intersubjektiv sind. Sie sind sogar beobachtbar, wenn auch in abstrakten und laborähnlichen Umgebungen.<sup>143</sup> Jedoch bedeutet Intersubjektivität nicht objektive Eindeutigkeit. Sie verweist darauf, dass ein Phänomen, in diesem Fall eine Affektion durch Gamemusik, gegeben ist und unter Umständen auch einen Großteil der Diskursbeteiligten betrifft. Nichtsdestotrotz bleibt es in seiner konkreten Wirkweise und Intensität vage. Dieser Zwiespalt ist für das ganzheitliche Begreifen des Zusammenhangs zwischen Emotionen sowie emotionalem Erleben und Gamemusik aber von zentraler Bedeutung. Denn eine der wichtigsten Feststellungen innerhalb der Game Studies ist, dass digitale Spiele als ergodische Systeme<sup>144</sup> unzählige individuelle, verschiedentliche Realisationen der von Designern konstruierten Wahrscheinlichkeitsräume anbieten. Gleiches gilt für musikalische Affektion während des Spielprozesses. Auch das durch Gamemusik konstruierte oder unterstützte emotionale Erleben eines Spieltitels wird als Wahrscheinlichkeitsraum unter Zuhilfenahme bekannter Funktionsschemata und -formeln konstruiert und anschließend individuell, abhängig von einer Vielzahl von Faktoren, realisiert. Einfacher formuliert: Es dürfte wenig streitbar sein, dass emotionales Erleben beim Spielen von und durch Gamemusik geprägt ist. Wie genau dies geschieht und wie die emotionale Affektion individuell beschaffen ist, scheint jedoch nur vage begreif- und beschreibbar zu sein.

Die Erkenntnis darüber, dass dieses intersubjektive Phänomen jedoch immens wichtig für audiovisuelle Medienformen ist, sollte die medienwissenschaftliche, insbesondere aber die Filmmusikforschung bereits im 20. Jahrhundert verdeutlicht haben. Und dies macht, trotz Warnungen durch Game Studies-Pioniere wie Gonzalo Frasca oder Espen Aarseth vor einer »colonization of game studies by theories from other fields«,<sup>145</sup> sowohl medienwissenschaftliche und musikwissenschaftliche Perspektiven wie die Filmmusikforschung unverzichtbar für ludomusikalisches Arbeiten. Natürlich müssen die Game Studies und auch kleinere, dazugehörige und verwandte Felder wie die Ludomusicology eigene Theorien und somit auch ihre eigene Forschungsidentität entwickeln. Besonders im Zusammenhang ludomusikalischer Forschung und im Hinblick auf das Verwandtschaftsverhältnis von Film-

142 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 71, Herv. i. O.

143 Vgl. K. Jørgensen: *A Comprehensive Study of Sound*.

144 Vgl. E. J. Aarseth: *Aporia and Epiphany*.

145 K. Collins: *Game Sound*, S. 5.

und Gamemusik ist es jedoch sinnvoll, auf vorangegangenen Theorien aufzubauen und Gedankengänge mitzuverwenden, sofern darauf verwiesen wird, in welchem Kontext diese ursprünglich entstanden sind. Unter Umständen müssen sie nur – Freyermuths Idealvorstellung adaptiver Ansätze folgend – modifiziert werden.<sup>146</sup> Sinn ergibt dies vor allen Dingen vor der zentralen These dieser Arbeit: *Computerspiele sind ein Grenzgängermedium, das vorangegangene mediale Formen akkumuliert, in sich vereint und dabei auch neu ausformt.* Theorien und Untersuchungen, die im Kontext vorangegangener Medienformen entstanden sind, sollten also durchaus Berücksichtigung finden können, da vorangegangene Medienformen als Versatzstücke im Grenzgängermedium Computerspiel zum Teil erhalten bleiben. Dies gilt insbesondere, wenn es um Teilaspekte digitaler Spiele wie Gamemusik oder Atmosphäre geht, die weniger erforscht sind als andere Bereiche und nur auf vergleichsweise kleine Theorie- und Methodenkorpora zurückgreifen können. Gerade die Filmmusikforschung bietet sich daher hier an, denn auch Filmmusik hat schon vor Gamemusik »insbesondere als ganzheitliche[r] Ersatz für atmosphärische Faktoren, die in einem Film ansonsten nicht vermittelt werden könnten, wie z. B. Luftdruck, Temperatur, Feuchtigkeit, Raumgefühl, Geruch, sowie lokale und tageszeitliche Grundstimmung«<sup>147</sup> fungiert. Als durch Musik vermittelte atmosphärische Faktoren sind sie, Böhmes Atmosphärentheorie folgend, besonders für das Evozieren und Verstärken von Emotionen seitens der Spielerschaft besonders wichtig. Dies lässt sich wiederum in die Narration und den ideologischen Ausdruck eines Spieltitels einweben.

### BeiSpiel: MOSAIC<sup>148</sup>

Ein Beispiel dafür ist das Point-and-Click Adventure MOSAIC, das bewusst mit kontrastierenden Atmosphären arbeitet, die sowohl visuell, aber sehr stark auch musikalisch repräsentiert werden und dabei den ideologischen Kern des Indietitels zum Ausdruck bringen. Dieser lässt sich als Kritik an einer gleichgeschalteten, unkreativen und freudlosen hyperkapitalistischen Gesellschaft verstehen. Spielende steuern eine namenlose Spielfigur, die in einem Apartmentgebäude in einem Vorort lebt und täglich zur Arbeit in ein Konzerngebäude pendelt, um dort in einem gigantischen Großraumbüro einer immer gleichbleibenden Arbeitstätigkeit vor einem Computer nachzugehen. Diese besteht daraus, immer bestimmte »Meilensteine« zu erreichen, indem »Ressourcen«, repräsentiert durch kleine

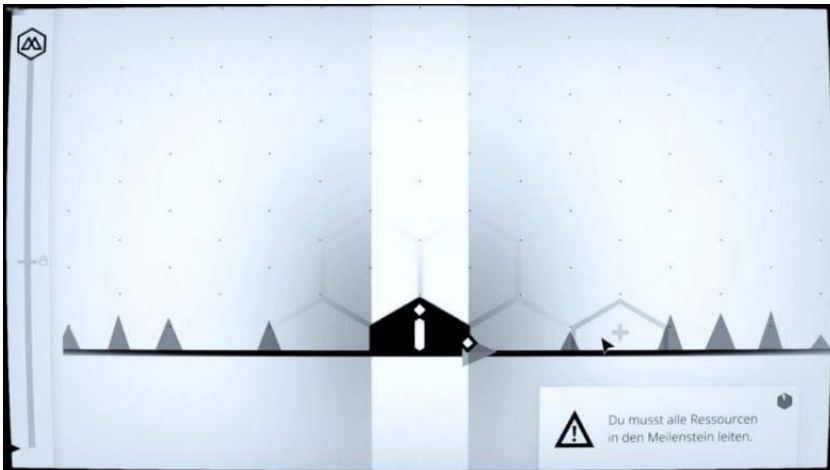
146 Vgl. hierzu auch Freyermuth 2015b und Kapitel 6 dieser Arbeit.

147 C. Bullerjahn: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 7.

148 MOSAIC (Raw Fury 2019, O: Krillbite Studios).

Punkte, vervielfältigt und in die richtigen, polygonen Felder ›geleitet‹ werden sollen, um dem Meilenstein näher zu kommen. *CapVid 5.1* zeigt den als Spielmechanik implementierten Arbeitsablauf der Spielfigur, in dessen First-Person-Perspektive die Kameraperspektive in diesen Abschnitten wechselt:

*Abbildung 5.1: Arbeitsbildschirm der Hauptfigur*



Quelle: Eigener Screenshot aus MOSAIC

Der Tages- und Arbeitsablauf des namenlosen Protagonisten ist immer gleich. Nach einer Nacht mit schlechtem Schlaf geht es mit dem Zug gen Innenstadt zur Arbeitsstätte, an der immer der gleichbleibenden Tätigkeit nachgegangen wird. Es gilt, jeden Arbeitstag neue ›Meilensteine‹ zu erreichen. Da sich dieses Prozedere durch die Grundannahme eines schier endlosem Ressourcenwachstums jedoch nie ändert und von einem schier unendlichen Ressourcenwachstum ausgegangen wird, ist das Erreichen von Meilensteinen letztlich bedeutungslos und wenig erfüllend. Der nächste Meilenstein und die immer gleichbleibende Aufgabe warten am nächsten Tag, sodass sich nie wirklich das Gefühl einstellt, etwas geschafft oder vorangebracht zu haben. Hier reflektiert MOSAIC kritisch eine moderne, kapitalistische Industriegesellschaft, die ebenfalls von grenzenlosem Wachstum und unerschöpflichen Ressourcen ausgeht. Dass das ewige Streben nach Wachstum innerhalb einer Gesellschaft nicht nur Sieger produziert, veranschaulicht das *CapVid 5.2*, in dem die Spielfigur sich auf dem Weg zur Arbeit verlaufen hat und auf dem Weg zurück zum Konzerngebäude durch eine selten besuchte Nebengasse kommt. Dort wird sie mit dem Elend, der Not und Armut der Verlierer der gesellschaftlichen Dystopie konfrontiert, in der sie lebt.

Abbildung 5.2: Die Hauptfigur in einer Nebengasse mit Notleidenden



Quelle: Eigener Screenshot aus MOSAIC

Die begleitende auditive Ebene der Szene kann als *Ambient Music* bezeichnet werden, deren zentrale Rolle bei der Gestaltung von Atmosphäre in digitalen Spielen bereits diskutiert wurde. Das Bildmaterial zeigt mit den um Geld bettelnden Figuren einerseits ein trostloses Szenario, die Dunkelheit und Enge der Gasse wirken andererseits jedoch auch bedrohlich. Sowohl Traurigkeit als auch Bedrohlichkeit setzt die Gamemusik im Clip durch einen drohnenartigen Tiefbass mittels Synthesizer um, der sich harmonisch nur schwer bestimmen lässt und keine wirkliche Kadenz ausformt.<sup>149</sup> Das Spiel verwendet insgesamt viel Zeit darauf, diese Tristesse und Monotonie, aber auch eine gewisse Bedrohlichkeit zu inszenieren, damit sich Spielende in die Spielfigur hinein fühlen können. *CapVid 5.2* kann somit als Archebeispiel fungieren, das auch den grafischen Stil des Spiels repräsentiert: Die Spielwelt von MOSAIC ist zu einem großen Teil reduktionistisch in Schwarz-Weiß

149 Das Adjektiv »drohnenartig« bezieht sich hier auf den musikalischen Terminus »Drone« aus dem Englischen und beschreibt »basically ongoing notes that sound at the same pitch throughout part or whole of a piece of music [...] mainly used as accompaniment to a melodic line [...], performed either in another register or by another instrument.« Tagg, Philip: *Everyday Tonality II: Towards a tonal theory of what most people hear*, New York/Liverpool: The Mass Media Music Scholars' Press 2014, S. 207. Eine schwer einzuordnende Gattung, die »musikalische[s] Element, das zugleich Ton, akustischer Effekt und Genre-Bezeichnung [ihrer] Musik ist.« Wolf, Luise: *Tiefenresonanz: Klang, Körper und die Erfahrung sonischer Materialität von Drone Music*, Bielefeld: transcript 2022, S. 21.



gehalten. Die Kulissen bestehen oftmals aus Verkehrsknotenpunkten wie Zug- und Bahnstationen, an denen sich Massen von gesichtslosen, kaum unterscheidbaren Menschen wie von Maschinen gesteuert in eine Richtung bewegen und in ihrer Bildsprache an Apples Kultwerbeclip für den 1984 erschienenen *Macintosh* Computer erinnern,<sup>150</sup> der sich George Orwells Roman *1984*<sup>151</sup> als Vorlage genommen hat. Der visuelle Verweis auf Orwells dystopische Zukunftsversion einer farblos-, faschistoiden Dystopie, die jedwede Persönlichkeit und Freiheit des Individuums ausgelöscht hat, kommt in diesen Szenen unmissverständlich zum Ausdruck.

Ähnlich wie in Apples Werbefilm wird der triste Alltag und die düstere Atmosphäre jedoch auch kontrastiert: im Werbefilm durch eine in Farbe gezeigte Stabhochspringerin, in *MOSAIC* durch besondere Begegnungen des Protagonisten auf dem Weg zur Arbeitsstätte. Dieser lässt sich gern von der gleichbleibenden Tristesse seines Alltags ablenken und trifft im Laufe der Handlung auf insgesamt drei Musiker, die jeweils eine Kostprobe ihres Könnens präsentieren. Ihre Instrumente sowie ihre unmittelbaren Umgebungen sind jeweils einer Farbe zugeordnet und kontrastieren den Schwarz-Weiß-Grafikstil somit auch auf visueller Ebene. Saxofon – gelb-orange-rot-oszillierend; E-Piano und Synthesizer – grün; Kontrabass – violett. Sie alle schenken dem Protagonisten bei der Begegnung eine farbige, schwebende Sphäre, die dieser in sich aufnimmt.

*Abbildung 5.3: Ein Saxofonist übermittelt der Hauptfigur eine farbige Sphäre*



Quelle: Eigener Screenshot aus *MOSAIC*

150 1984 (USA 1983, R: Ridley Scott).

151 Orwell, George: *1984*. Roman, München: Wilhelm Heyne Verlag 2002.

Im Anschluss an ein solches Zusammentreffen gilt es stets, eine kleine Räsel-passage zu überwinden respektive sich aus einer misslichen Lage zu befreien. Als Beispiel sei hier *CapVid 5.3* angeführt. Dabei wird die zuvor aufgenommene farbige Sphäre wichtig. Sie erscheint in der unmittelbaren Umgebung der Spielfigur und ermöglicht durch Mausclicks und -bewegungen eine Manipulation der sonst vom Spiel gesteuerten Kameraperspektive. Durch den Perspektivwechsel mithilfe der farbigen Sphären wird es erst möglich, sich aus den aussichtslosen Situationen zu befreien.

Mit anderen Worten ermöglicht das Zurückgreifen auf den ›musikalischen Input‹ durch die Sphären eine Befreiung der Spielfigur aus einem Leben, das ganz im Zeichen der Gefangenschaft innerhalb eines farb- und seelenlosen, einzig auf Wachstum ausgerichteten Systems steht. Dies wird besonders nach einigen ›Arbeitstagen‹ im Spielverlauf deutlich, da die Arbeitstätigkeit – das Erschließen immer neuer Cluster innerhalb des wabenartigen Netzwerkes aus Verbindungslinien und das Erreichen von vorgegebenen Meilensteinen (vgl. *CapVid 5.1*) – in ihrer abstrakten Darstellung den Umgebungen und besonders den Arbeitswegen der Menschen im Spiel – den Verkehrsknotenpunkten und verschlungenen Rolltreppen der Bahnhöfe – ähnelt. Das Bild des Büromonitors wirkt fast wie eine Karte der Spielwelt, und die sich bewegenden ›Ressourcenpunkte‹ wie abstrakte Repräsentationen der sich in der Spielwelt bewegenden Menschen. Sie sind die Ressourcen, die es zu vervielfältigen gilt – durch Anwerbung und Einbindung in das Gesellschafts- und Arbeitssystem –, um dem Konzern zu Wachstum zu verhelfen. Der Grundgedanke des Menschen und seiner Arbeitskraft als abstrakt dargestellte Ressource steht dabei im Mittelpunkt der Kritik durch MOSAIC. Das Spiel kritisiert eine Gesellschaftsordnung, in der der Wert des einzelnen Individuums an seiner Arbeitsleistung und -tätigkeit gemessen wird, statt an seiner Individualität, Kreativität und seinem künstlerischen Potenzial. Denn diese Werte scheinen in MOSAICs Konzernwelt unerwünscht und störend zu sein. Deutlich wird dies besonders in den in *CapVid 5.1* gezeigten Arbeitshandlungen, die die Spieler während des Spielverlaufs wiederholt durchführen müssen. Als Stö-relement tauchen immer wieder farbige Punkte außerhalb des wabenartigen Netzwerkes aus Verbindungswegen auf, die das Vervielfältigen von Ressourcen und das Voranschreiten zum nächsten Meilenstein blockieren, die abstrakten Darstellungen der Verkehrsknotenpunkte ›einfärben‹ und – für die ›menschlichen Ressourcenpunkte‹ – nicht mehr begehbar werden lassen. Sie entsprechen den Farben der Sphären, die die Musiker dem Protagonisten ›mit auf den Weg‹ gegeben haben und stören das Rekrutierungssystem menschlicher Ressourcen und Arbeitskraft des Konzernsystems. Auf dem Büromonitor wirken sie zunächst wie ein Virus, das vom Protagonisten und damit auch Spielenden anfangs

immer wieder eingedämmt wird, bis im letzten Spieldrittel endgültig deutlich wird, dass sie die Entsprechung der kreativen Musiker sind, auf die die Spielfigur getroffen ist und die die ganze Zeit über versucht haben, ihm einen Ausweg aus seiner Lebenssituation aufzuzeigen – eine alternative Lebensgestaltung, basierend auf künstlerischer Kreativität, die es auszuleben gilt.

An dieser Stelle wird auch deutlich, wie selbstreflexiv das Spiel die historische Rolle digitaler Spiele als kreatives digitales Medium kommentiert. Zwar ist der Akt des Computerspielens auch eine Tätigkeit an einem Computer und mag der Arbeitstätigkeit des Protagonisten aus MOSAIC zunächst ähneln, handelt es sich dabei doch auch um eine fortlaufende I/O-Schleife. Aber wie Freyermuth schon unter Verweis auf Rosanne Allucquere-Stone konstatiert hat, war die Entwicklung von SPACEWAR! als erstes digitales Spiel »als Spiel« eine demonstrative Verschwendung damals teurer Rechenzeit, die »im Umgang mit Computern die Arbeitsethik durch eine Spielethik, das ökonomische Effizienzprinzip der kollektiven Organisationen durch das luxurierende Lustprinzip des Individuums«<sup>152</sup> ersetzte. MOSAIC zeichnet die Vorstellung eines luxurierenden Lustprinzips des Individuums als jenes Ausleben persönlicher, künstlerischer und kreativer Freiheit gegenüber der immer gleichbleibenden, sinnlos erscheinenden Arbeitstätigkeit des namenlosen Protagonisten. Schlüssel zur Befreiung aus diesem Leben innerhalb des menschenverbrauchenden Gesellschaftssystems ist die Musik. Sie ist es, die der Spielfigur sowohl einen metaphorischen als auch konkret ludi-schen Perspektivwechsel aus den misslichen Lagen und den Labyrinthen der Arbeitsgesellschaft ermöglicht. Musik selbst wird hier zum zentralen Symbol menschlicher Existenz, Ausdruckskraft, Individualität und Freiheit. Die Einbindung sinnlos wirkender Aufgaben als Spielmechanik sorgt dafür, dass die kleinen, sorgsam platzierten musikalischen Abschnitte umso mehr ihre Wirkung als sinnstiftende Elemente im Spiel entfalten können. Sie brechen die Bedeutungslosigkeit und die Langeweile der tristen Spielabschnitte und der sinnlos wirkenden, hamsterradartigen Spielmechaniken sowie die trostlos wirkende Atmosphäre auf und füllen sie visuell wie auditiv mit Farbe, Bedeutung und Freude. MOSAIC lässt sich als Plädoyer für den unbändigen menschlichen Drang zu Kreativität und künstlerischem Schaffen verstehen, der als Ausweg aus einer Arbeitsgesellschaft fungiert, in der Arbeit für das Individuum bedeutungslos geworden ist und ausschließlich dem Wachstumshunger eines kapitalistischen Systems nützt.

Damit reiht sich der Titel in jene Riege von Indie Games ein, die sich durch Kapitalismuskritik auszeichnen – wie zuvor diskutiert, einer von Pérez Latorres definitorischen Ankerpunkten in der Betrachtung von Indies.<sup>153</sup> Jedoch beleuch-

152 G. S. Freyermuth: *Game Studies and Game Design*, S. 83.

153 Vgl. Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 27f.

tet dieser die Kapitalismuskritik vieler Indie-Titel primär aus einer Design-Perspektive und spricht in diesem Zusammenhang von einem »gameplay design that we could call ›counter-fun‹ or ›anti-capitalist fun‹.«<sup>154</sup> MOSAICS Kapitalismuskritik ist jedoch auch narrativer und literaler Natur. Neben den analysierten ludischen und designbezogenen Aspekten wie die freie Beweglichkeit der Kamera durch die farbigen Sphären der Musizierenden ist es die Handlung des Spiels, die die Haltung der Spieleentwickler deutlich werden lässt. Gamemusik fungiert dabei als funktionale Musik auf verschiedenen Ebenen, um Kapitalismuskritik zum Ausdruck zu bringen. Sie unterstreicht nicht nur das visuelle Geschehen und bedient sich etablierter Techniken wie dem Lokalkolorit, sie wird darüber hinaus selbst symbolischer Gegenstand des Antikapitalismus. Als künstlerischer Ausdruck des Menschen steht sie der dystopischen Gesellschaftsvision in MOSAIC als ideologischer Gegenentwurf entgegen.

---

154 Ebd., S. 28.