

## Jesper Juul: *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*

Cambridge/London: The MIT Press 2019, 328 S., ISBN 9780262042796, USD 39,95

Bei einer digitalen Medienform wie einem Videospiel von *handmade* zu sprechen, mag irritieren, doch ist es Teil von Jesper Juuls Agenda, die er mit seinem neuesten Buch verfolgt. Es steht nicht ein großes, anonymes Entwicklerstudio hinter einem Spiel, sondern oftmals einzelne Spieleentwickler\_innen, die alle Bereiche der Entstehung des Spiels selbst in der Hand haben. Juul führte Interviews mit Spieleentwickler\_innen und Festivalorganisator\_innen und rahmt diese mit eigenen Überlegungen und Aufsätzen, die sich mit der Frage beschäftigen, was Independent Videogames sind: Was zeichnet sie aus, wie entstehen sie und was macht ihre Authentizität aus? Er konzentriert sich auf die Entwicklung solcher Spiele ab etwa den 2000er Jahren in der westlichen Hemisphäre. Mit dem ersten Kapitel zeigt Juul, wie Independent-Spiele ihre Authentizität zu beweisen suchen, indem sie sich am Stil älterer Spiele orientieren oder sich analoger Stile wie aus der Malerei bedienen. Dabei spielt auch der Remediationsbegriff von Bolter und Grusin eine zentrale Rolle, nach welchem neue Medien dazu tendieren, frühere Medienformen zu ‚remediatisieren‘ (vgl. Jay David Bolter, Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000). So auch die Independent-Spiele, die frühere

Stile ‚remediatisieren‘, um anknüpfend an ältere Formen etwas Neues zu schaffen (vgl. S.31). Dieses Credo allerdings musste sich erst entwickeln, da ursprünglich populäre Independent-Spiele danach strebten, reguläre AAA-Spiele ihrer Zeit zu imitieren.

Mit dem nächsten Kapitel liefert der Autor schließlich den historischen Rahmen nach. Er weist direkt zu Beginn aber auch auf die Problematik einer einheitlichen Videospiel-Geschichtsschreibung bezüglich des Aufkommens von Independent Games hin. Deren Entwicklung könne nämlich grundsätzlich aus vier verschiedenen Perspektiven betrachtet werden (vgl. S.57ff). Man könne sie erstens als Aufbegehren von abtrünnigen Entwickler\_innen sehen, oder zweitens annehmen, dass es sie eigentlich schon immer gab, sie nur nicht im Fokus der Aufmerksamkeit standen. Die Gegendarstellung, dass Unabhängigkeit schon immer bestand, aber von großen Entwicklerstudios unabhängige Spielentwicklung abseits von Kommerz erst später denkbar wurde, ist ein dritter Ansatz. Abschließend gibt es eine vierte Perspektive, die argumentiert, dass in den 1980er Jahren Unabhängigkeit noch eine ganz andere Bedeutung hatte und sich diese erst zu unserem heutigen Verständnis von ‚independent‘ wandelte. Gleichzeitig bedient sich Juul

mit dem Verweis auf *Art Cinema* eines Begriffs aus der Filmwissenschaft (vgl. S.60). Er versucht damit, eine Linie zu ziehen zwischen den Spielen, den Entwickler\_innen und Festivals, die diese begleiteten und dabei selbst immer wieder nach einer neuen Definition für Independent-Spiele suchten.

Im Anschluss beschäftigt sich Juul damit, wie ein Spiel gemacht werden kann, um als ‚Independent‘ wahrgenommen zu werden. Er definiert hierfür drei zu bedenkende Dimensionen: Die finanzielle, die ästhetische und die kulturelle. Es gehe um die ökonomische Freiheit der Künstler\_innen, ein persönliches und kreatives Werk zu entwickeln, womit das Independent-Spiel auch den Wunsch nach einem *Auteur* erfüllt, um stilistische Freiheiten und darum, dass die Spiele mehr können sollen, als nur Spaß zu machen, nämlich zugleich auch neuen kulturellen Wert zu schaffen.

In „The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games“ schaut sich Juul die sogenannten *Walking-Simulators* genauer an. Diese Spiele, in denen es hauptsächlich darum geht, die Spielwelt zu Fuß zu erkunden, stehen in starkem Kontrast zu Mainstream-Videospielen. Sie bieten ein völlig anderes Spielerlebnis,

indem sie den Spieler\_innen ein vergleichsweise entspanntes Spielerlebnis bieten, um, so Juul, damit traditionelle Ideen der Kunst und Ästhetik für die Spieler\_innen greifbar zu machen.

Abschließend widmet der Autor sich der Problematik, dass hin und wieder ein Spiel nicht als solches angenommen wird. Juul zieht dabei erneut Vergleiche zu zeitgenössischer Kunst, die ebenfalls oft auf Ablehnung treffe, weil sie nicht dem traditionellen Verständnis von Kunst entspreche und Rezipient\_innen keinen Zugang fänden.

Insgesamt bietet Juul mit seinem Band einen sehr kurzweiligen und fruchtbaren Beitrag zum Diskurs über Independent-Videospiele. Es wird deutlich, dass der Begriff in vielen Situationen unterschiedlich wahrgenommen und benutzt wird, und man sich selbst bis heute in den Game Studies oder dem Videospieljournalismus nicht auf eine einheitliche Definition einigen konnte. Juul versucht erst gar nicht, eine finale Definition zu geben, sondern zeigt viel mehr auf, wie vielfältig die Beschäftigung mit den Spielen sein kann, die unter diesem Begriff versammelt werden.

*Manuel Föhl (Mainz)*