

Andreas Jahn-Sudmann

Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14484>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jahn-Sudmann, Andreas: Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?. In: Andreas R. Becker, Doreen Hartmann, Don Cecil Lorey u.a. (Hg.): *Medien - Diskurse – Deutungen*. Marburg: Schüren 2007 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 20), S. 77–84. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14484>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?

Andreas Jahn-Sudmann

We will create, through sheer force of will, an independent games revolution, an audience and market and body of work that will ultimately redound to the benefit of the whole field, providing a venue for creative work, as independent cinema does for film, as independent labels do for music.¹

Die Bezeichnung „Independent“ wird in der Populärkultur gemeinhin mit den Bereichen Musik und Film assoziiert. Im Zusammenhang mit digitalen Spielen ist das Konzept dagegen kaum verbreitet. Nicht umsonst hat der Spieltheoretiker und -designer Eric Zimmerman einen Essay mit der Frage betitelt: „Do Independent Games Exist?“² Gleichwohl wurde in den letzten Jahren zunehmend häufiger ein Bedürfnis nach alternativen digitalen Spielen jenseits des „Mainstreams“ artikuliert. Das „Scratchware Manifesto“³ gehört zu den ersten Proklamationen, die diesem kulturellen Begehren ausformuliert Rechnung trägt.

Im Rahmen dieses Beitrags soll die noch eher unbekannt und nahezu unerforschte kulturelle Sphäre der Independent-Spiele in komparatistischer Perspektivierung mit dem Konzept des (amerikanischen) Independent-Films in Form einer ersten Annäherung erkundet werden. Ausgangspunkt der hier an das Eingangszitat anschließenden Überlegungen ist, dass dem amerikanischen Independent-Film, sowohl in ökonomischer als auch in ästhetischer Hinsicht, als etablierter alternativer Praxis zwar offensichtlich eine Leit- und Vorbildfunktion für die Profilierung einer noch sehr jungen *independent games movement* zugeschrieben wird, gleichwohl diskutiert werden muss, ob und inwieweit sich der Independent-Film dafür überhaupt eignet.

In die Frage, was die Unabhängigkeit des unabhängigen Films ausmacht, ist eine relationale Logik eingeschrieben, insofern man sich, um sie zu beantworten, nicht allein dem analytisch zuwenden kann, was als unabhängig bezeichnet wird oder sich als solches darstellt. Vielmehr fordert bereits der Begriff zu einer Perspektivierung auf, die danach fragt, in Abgrenzung und Unterscheidung zu *was* sich das Unabhängige als unabhängig ausweist, und schließlich wodurch. Als *primäre* Referenz des amerikanischen Independent-

Films fungiert sicherlich das Mainstreamkino Hollywoods. Zu klären bleibt allerdings, auf Basis welcher Kriterien sich Independent- von Mainstream-Filmen unterscheiden lassen.

Geoff King verweist dabei auf folgende drei Abgrenzungsebenen, die als Orientierungsraster auch auf die kulturelle Praxis der Independent-Games übertragen werden können: „the position of individual films, or filmmakers, in terms of (1) their industrial location, (2) the kinds of formal/aesthetic strategies they adopt, (3) their relationship to the broader social, cultural, political or ideological landscape.“⁴

(1) Erst seit wenigen Jahren hat sich die Computerspiel-Branche allgemein sichtbar zu einer populären transnationalen Medienindustrie entwickelt, deren Umsätze, wenn auch mit Einschränkungen, mit denen Hollywoods durchaus vergleichbar sind und digitale Spiele insofern als Mainstreamphänomen deutlich in Erscheinung treten. Dabei wird die Spieleindustrie gegenwärtig von wenigen global operierenden Publishern (unter anderen EA, Sony, Vivendi Universal, Microsoft) dominiert, die trotz des Angebots vermeintlich immergleicher Genre-, Franchise- und Lizenztitel den kommerziellen Handel so erfolgreich beliefern, dass in industrieller Hinsicht unabhängige Spieleentwickler/-publisher an diesem lukrativen Markt kaum partizipieren können.

Im Filmbereich stellt sich die Situation etwas anders dar: Für Independent-Filme existieren funktionierende Vertriebskanäle parallel zu denen der Mainstreamindustrie Hollywoods. Allerdings handelt es sich bei zahlreichen Filmen, die in den USA und global gegenwärtig als „Indies“ bezeichnet werden, nicht unbedingt um Produktionen, die außerhalb des Studiosystems finanziert, produziert und vertrieben werden, im Gegenteil: Seit Beginn der 1990er Jahre haben alle *major studios* eigene Independent- oder sogenannte *Specialty*- beziehungsweise *Classics*-Abteilungen gegründet beziehungsweise vormals unabhängige Filmstudios aufgekauft. Gleichwohl gibt es nach wie vor eine Reihe größerer und kleinerer Independent-Filmunternehmen, die als *producers-distributors* tatsächlich weitestgehend autonom sind, immer wieder mit erfolgreichen Nischenproduktionen aufwarten können und mitunter ein Vielfaches ihres Budgets einspielen.⁵

Vergleichbare kommerzielle Erfolge existieren im Spielbereich bislang nicht. Den meisten Independent-Firmen fehlen die finanziellen Mittel, um mit den

aufwändigen Produktionen der *majors* auch nur annähernd konkurrieren zu können. Insbesondere die Herstellung von Konsolentiteln ist komplex und teuer. So erfordert die Entwicklung von PlayStation3-Spielen etwa zwischen 15 und 30 Millionen US-Dollar, zusätzlich zu Vermarktungskosten in Höhe von circa 10 Millionen US-Dollar. Aufgrund derartig hoher Entwicklungskosten sind kleinere Spieleentwickler in der Regel auf finanzielle Unterstützung etwa durch Lizenzverträge mit den großen Publishern angewiesen, die das nötige Kapital in Form von Vorauszahlungen aus den Lizenzgebühren im Austausch für die Nutzungsrechte zur Verfügung stellen. Sensationelle Profite aber können Independent-Entwickler auf Basis solcher Geschäftsmodelle nur in den seltensten Fällen erwarten.

Aufgrund ihrer limitierten Marktchancen konzentrieren sich viele Independent-Firmen wie zum Beispiel GameLab auf die kostengünstige und damit risikoärmere Herstellung und/oder den Vertrieb solcher Spiele, die entweder direkt online innerhalb eines Browsers gespielt und/oder von einem Webserver auf den PC geladen werden können. Bei einem Großteil dieser *Online- / Download-Games* handelt sich um so genannte *Casual Games* wie zum Beispiel *Diner Dash* (2003) oder *Gish* (2004). Ein besonderes Merkmal der *Casual Games* ist ihre einfache, intuitive Bedienbarkeit, die dem Spieler rasch Erfolgserlebnisse gewährt. Primär adressieren sie solche Nutzer, die aus unterschiedlichen Gründen (zum Beispiel beschränkte Zeitressourcen) an einem kurzweiligen, schnell zugänglichen Spielvergnügen interessiert sind, während sie sich technisch gesehen durch geringe Anforderungen an Hardware- und Speicherkapazitäten auszeichnen. Allerdings ist das Geschäft mit den *Casual Games* derzeit ebenfalls noch ein recht mühseliges Unterfangen, nicht zuletzt aufgrund der Vielzahl kostenloser Angebote im Internet.

(2) Neben industriell-ökonomischen werden im Filmbereich üblicherweise produktspezifische Kriterien herangezogen, um die Unabhängigkeit unabhängiger Filme zu definieren. Die analoge Frage lautet also: Wodurch treten industriell als unabhängig zu bezeichnende Spiele in ihren ästhetischen Formen als alternative Spiele hervor?

Allein aufgrund ihrer Herstellungsweise unterscheiden sich *Casual Games* visuell zumeist deutlich von aktuellen Großproduktionen der Mainstream-Spieleindustrie: Mit ihrer minimalistischen, mitunter comicartigen Grafik erinnern sie eher an Spiele der Homecomputer- oder frühen PC-Ära. Jenseits

dieser Reduktionsästhetik sind die meisten *Casual Games* deutlich konventionell strukturiert und fügen sich problemlos in gängige (Mainstream-)Spielgenres ein: Action, Strategie, Simulation et cetera. Und in vielen Fällen folgen sie konsequenter als zahlreiche Mainstreamprodukte der populären Kernlogik, kulturelle Artefakte möglichst zugänglich und massenattraktiv zu gestalten.

Aber finden sich im Feld der (industriell betrachtet) unabhängigen *Casual Games*, ebenso wie unter den komplexeren, aufwändigeren *Download-* oder *Web-Games*, auch solche, deren produktspezifische Charakteristika sie offensichtlich als alternative Spiele ausstellen? Indem etwa ein sich im jeweiligen Artefakt artikulierender Distinktionswille, eine explizit erfahrbare Antikonventionalität, das Moment einer ästhetischen Widerständigkeit zutage tritt, ganz so wie man es eben idealiter von Independent-Filmen etwa eines Harmony Korine, David Lynch oder John Waters erwartet?

Bei Independent-Filmen wird ästhetische Antikonventionalität häufig daran festgemacht, dass sie von den „familiar conventions of the classical Hollywood variety“⁶ abweichen. Da eine vergleichbare, empirisch fundierte Untersuchung für Computerspiele bislang nicht vorliegt, wäre zunächst zu klären, welche dominanten, *Genre übergreifenden* Konventionen als gleichsam negative Referenz einer alternativen Ästhetik des digitalen Spiels in Betracht kommen und inwieweit ein solches Konzept überhaupt mit dem klassischen Hollywood-Paradigma vergleichbar wäre.

Gegenstand einer quasi vortheoretischen Kritik an Mainstream-Spielen, nicht zuletzt seitens Independent-Spieleentwicklern, ist zumeist die Imitation und Reproduktion erfolgreicher Spieletitel (unter Mehrfachverwendung von *game engines*) sowie die Fixierung auf visuell-grafische Schauwerte. Offensichtlich ähnelt diese Kritik jener, die Mainstream-Hollywood-Filmen standardisierte, schematische Erzählmuster sowie gerade im digitalen Zeitalter eine Privilegierung oberflächlicher Effekte zulasten narrativer Komplexität und anderer *story values* vorwirft. Aber Spielfilme und digitale Spiele sind eben nur bedingt vergleichbar. Es wäre kaum angebracht zu erwarten, dass eine erst langsam entstehende *independent games movement*, die Ästhetik von Independent-Filmen zum Vorbild nehmen muss, um sich als alternative Praxis zu konstituieren und zu profilieren. Digitale Spiele knüpfen zwar in ästhetischer und narrativer Hinsicht an Filme an, nehmen Elemente der filmischen Erzählweise und Ästhetik auf und umgekehrt integrieren *Spiel-Filme* Elemente digitaler Spiele. Bolter und Grusin sehen darin einen

quasi natürlichen Prozess der Beziehung ‚neuer‘ gegenüber ‚vorgängigen‘ Medien, den sie *remediation* nennen.⁷ Gleichzeitig zeichnen sich digitale Spiele aber durch ‚konfigurationale Strukturen‘ aus, die den Nutzer dazu anhalten, aktiv deren Komponenten zu manipulieren. Diese formale Charakteristik, die Filmen weitestgehend fehlt, gilt es zweifellos zu berücksichtigen, wenn man über ästhetische Abgrenzungsstrategien in digitalen Spielen nachdenkt. Es reicht also nicht aus, wenn man alternative Spiele allein mit Blick auf ihre *mimetischen, repräsentationalen Elemente* (*plot/story*, Charaktere et cetera) hin betrachtet, das heißt auf einer analytischen Betrachtungsebene, die wohl am ehesten Ähnlichkeits- oder Äquivalenzbeziehungen zwischen Independent-Filmen und -Spielen zutage treten lässt. Für eine Reihe unabhängiger Spieleentwickler ist das ohnehin eine Selbstverständlichkeit: Sie arbeiten sich gezielt an alternativen Konzepten auf der konfiguralen Ebene ab. Ein illustratives Beispiel hierfür ist das unabhängige Casual Game *Flow* (2006), das Jenova Chen, ein Absolvent der USC School of Cinematic Arts, im Rahmen seiner Abschlussarbeit auf Flash-Basis entwickelte. Seit seiner Veröffentlichung wurde das Spiel bereits zwei Millionen Mal heruntergeladen.

Die ‚Handlung‘ von *Flow* ist ausgesprochen einfach strukturiert: Der Spieler kann über den Mauscursor einen schwimmenden / schwebenden Organismus durch eine monochrom blaue Biosphäre navigieren und andere Kreaturen inkorporieren, wodurch die eigene Kreatur wächst. Das Spiel gliedert sich insgesamt in 20 Levels. Auf jeder Ebene, die eine tiefere Schicht der Biosphäre darstellt, trifft man auf neue Kreaturen, die den Spieler in unterschiedlichem Maße herausfordern. Die zentrale Besonderheit von *Flow* besteht darin, dass der Spieler qua seiner Aktivität den Schwierigkeitsgrad dynamisch anpasst und kontrolliert, indem er beispielsweise ‚gefährlicheren‘ Kreaturen zunächst aus dem Weg gehen oder jederzeit zwischen den einzelnen Levels hin und her wechseln kann und sich so (unbewusst) eine Balance zwischen Spielanforderungen und eigenen Fähigkeiten einstellt. Diesem System der spielerorientierten, dynamischen Schwierigkeitsanpassung („DDA – Dynamic Difficulty Adjustment“) in Verbindung mit einer sich intuitiv erschließenden Spielhandlung zielt darauf ab, den Spieler auf möglichst effektive und nachhaltige Weise in einen Zustand zu versetzen, der unter anderem in der Psychologie und in den *Games Studies* „Flow“ genannt wird und das (nahezu vollständige) lustbetonte Aufgehen in einer (hier: spielerischen) Aktivität bezeichnet.

Wegen seiner strikten Fokussierung auf die spielpraktische Umsetzung und Auslotung eines derartigen psychologischen Phänomens stellt *Flow* eine innovative Alternative zu vielen Mainstream-Spielen dar, die zwar ihrerseits auch auf die Generierung eines Flow-Zustands abzielen, häufig jedoch einen gegenteiligen Effekt auslösen, da sich der Spieler durch ein zu anspruchsvolles oder zu leicht konfiguriertes Gameplay entweder über- oder unterfordert fühlt oder der Spielfluss durch so genannte *cut scenes* (‚Filmsequenzen‘) zwangsläufig unterbrochen wird.

Aber trotz seines experimentellen Charakters ist *Flow* ein Beispiel dafür, dass selbst in ästhetischer Hinsicht ambitionierten Spielen solche Ausdrucksformen fehlen (sieht man einmal von der technisch bedingten Reduktionsästhetik ab), die einer populären Logik und konventionellen Ästhetiken (produktimmanent) erkennbar zuwiderlaufen, auch dort, wo sie in dezidiert künstlerischen, nicht-kommerziellen Kontexten entstehen.

(3) Dass eine solche Ästhetik, in die sich eine Oppositionslogik sichtbar eingeschrieben hat, bis dato nicht oder nur in Ansätzen vorhanden ist, mag verschiedene Gründe haben – und zwar jenseits der sicherlich grundlegenden Problematik, dass die ästhetischen Konventionen populärer Spiele noch zu diffus sind, auf Seiten der Produzenten und Spielernutzer noch zu wenig verinnerlicht wurden, um gezielte Abgrenzungsdynamiken im Sinne eines viel beschworenen „Indie Spirits“ zu entfalten:

Vielleicht wird das digitale Spiel vorrangig als ästhetische Praxis verstanden, die dezidiert zugänglich (populär) sein soll beziehungsweise *ist* und eben nicht widerständig oder sperrig. Vielleicht ist das Unbehagen an den kulturellen Formen des Mainstreams auch gar nicht so ausgeprägt, dass es Entwickler von Independent-Spielen besonders dazu drängt, eine explizit sichtbare beziehungsweise erfahrbare *Counter-Culture*-Ästhetik zu entwickeln. Vielleicht liegt es aber auch daran, dass die populären Computerspiele gar nicht als Mainstream wahrgenommen werden, im Gegenteil.

Während sich Independent-Filme nämlich stets auch über kontroverse, provokative Darstellungen und Themen vom kulturellen Mainstream abgegrenzt haben, finden sich im Spielebereich eben zahlreiche Blockbuster-Titel, die diese Attribute einer alternativen Praxis verkörpern. Nicht zuletzt aufgrund des anhaltend kontroversen Images der kommerziellen Computerspiele insgesamt gibt es für Independent-Games deutlich weniger Ansatz-

punkte, sich über provokative, ‚subversive‘ Spielformen als *alternative* Kultur zu profilieren. Zumindest fällt exzessive Gewalt zur Artikulation von Distinktion weitestgehend aus.

Und nicht zufällig hat sich längst eine Form unabhängiger Spiele herausgebildet, die sich von den Angeboten der Mainstreamspiele gerade dadurch zu unterscheiden sucht, dass sie auf virtuelle Gewalt weitgehend verzichten (oder diese zumindest umzugestalten suchen). Die Rede ist von christlichen Spielen wie zum Beispiel *Timothy and Titus* (2006). Statt virtuelle Gegner zu bekämpfen, Kriege zu führen et cetera, erhält man hier Punkte für Liebe, Glaube und Hoffnung, frei nach dem Motto: ‚Beten statt ballern / missionieren statt massakrieren‘.⁸ Handelt es sich bei christlichen Spielen zweifelsohne um eine distinktionsbewusste Form der Spielkultur, fällt es dennoch schwer, ihnen allein auf Basis einer ‚Anti-Gewalt-Philosophie‘ eine gewissermaßen dekonstruktivistische Ästhetik zu attestieren.

Christlich-religiöse Spiele lassen sich einer Variante von Independent-Spielen zurechnen, für die im kulturellen Feld verschiedene Klammerbezeichnungen kursieren: „Games with an Agenda“, „Serious Games“, „Persuasive Games“ oder „Social Change Games“. Auch wenn diese Konzepte unterschiedliche Spielformen bezeichnen, besteht deren gemeinsames Merkmal darin, dass dem Spiel beziehungsweise der spielerischen Aktivität eine Funktion zugewiesen wird, welche die konventionelle Vorstellung eines Spiels um des Spielens willen überschreitet: Computerspiele sollen demnach nicht nur ein bloßes Spielvergnügen erlauben, sondern beispielsweise zugleich christliche Werte vermitteln. Andere ‚ernsthafte‘ Spiele sind explizit als kritische, interventionistische Praxis angelegt, um in der realen Welt auf soziale Problemlagen aufmerksam zu machen. Zu dieser Gruppe von Spielen zählt etwa *Escape from Woomera* (2004), das mit dem politischen Anliegen entwickelt wurde, auf die prekären Verhältnisse in australischen Flüchtlingslagern hinzuweisen und den Spieler vor die Aufgabe stellt, aus einem solchen Camp entweder auf ‚legale‘ oder ‚illegale‘ Weise zu entkommen.⁹

Während die interventionistisch-oppositionellen Praktiken im amerikanischen Independent-Kino insbesondere seit den 1960er Jahren stets *auch* von dem Bemühen getragen wurden, eine filmische Kritik an sozialen Verhältnissen mit formalästhetischer Radikalität zu verbinden, begnügen sich nicht zuletzt jene Independent-Spiele ‚mit einer Agenda‘ vorrangig

damit, sich des Spiels als populärem *tool* zu bedienen, statt eine kritische ästhetische Praxis auch als Kritik der Ästhetik zu entwerfen.

Independent-Spiele sind also – insgesamt betrachtet – im Vergleich zu Independent-Filmen noch weniger als das radikal Andere gegenüber einer (imaginierten) Mainstreamspielekultur zu begreifen – trotz der Heterogenität und Hybridität der Praktiken, die das Label „Independent“ in jeweils beiden kulturellen Feldern umfasst. Jenseits der Spezifik ihrer Artikulationsformen gibt es zwar signifikante Unterschiede im Erscheinungsbild von Mainstream- und Independent-Spielen, aber diese Differenz enthält keine Distinktions- beziehungsweise Oppositionslogik, die explizit als Negation oder Herausforderung der Mainstream-Spielformen ‚lesbar‘ wäre.

¹ „Designer X“ (alias Costikyan, Greg): „Scratchware Manifesto – Phase One: Prelude to Revolution“, 2000. <http://www.the-underdogs.info/scratch.php>, abgerufen am 07.01.2007.

² Zimmerman, Eric: „Do Independent Games Exist?“ In: Lucien King (Hg.): *The History and Culture of Videogames*. London: Laurence King Publishing 2002, S. 120-129.

³ Designer X: „Scratchware Manifesto“.

⁴ King, Geoff: *American Independent Cinema*. London, New York: I.B. Tauris 2005, S. 1f.

⁵ Vgl. Jahn-Sudmann, Andreas: *Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film*, Bielefeld: transcript 2006.

⁶ King: *American Independent Cinema*, S. 59.

⁷ Bolter, Jay David / Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass. u.a.: MIT Press 1999.

⁸ Allerdings verzichten nicht alle christlichen Spiele auf Gewalt. Ein Beispiel hierfür ist *Left Behind: Eternal Forces* (2006).

⁹ Bis dato wurde nur dieser eine, auf der *game engine* des *first person shooters Half-Life* (1998) basierende, Prototyp entwickelt. Dieser kann kostenlos von einer Homepage heruntergeladen werden, da die Entwickler nicht damit rechnen, einen kommerziellen Publisher zu finden.