

Warum wir Weltraumspiele lieben

DER MENSCH STREBT ZU DEN STERNEN

Was haben Star Citizen, No Man's Sky, Elite: Dangerous und X4: Foundations gemeinsam? Sie befriedigen unser Bedürfnis, über uns selbst hinauszuwachsen. Von Mario Donick



Mario Donick

Mario ist studierter Kommunikationswissenschaftler und mehrfacher Sachbuchautor. In seinen Büchern schreibt er über künstliche Intelligenz, Technologie und Computerspiele. Sein Hobby ist das Fliegen von Ultraleichtflugzeugen – in der Realität und am PC, etwa im Microsoft Flight Simulator sowie bei X-Plane.

Der Weltraum ist die ultimative Grenze für das menschliche Leben. Und der Weltraum ist schon immer Handlungsort von Computerspielen. Space-Shooter wie Galaxian (1979), Star Raiders (1979), Galaga (1981) und Tempest (1981) gehörten zu den frühesten Spielen überhaupt. Die wohl erste Echtzeitaufbau- und -wirtschaftssimulation, M.U.L.E. (1983), war auf einem fremden Planeten angesiedelt. Elite (1984) vermittelte uns die Freiheit eines Händlers im weiten All. In Master of Orion (1993) errichteten wir große Sternemimperien. Und in Homeworld (1999) erlebten wir den Exodus unseres Volkes auf dem Weg zu seiner Heimatwelt.

All dies verwundert nicht – in der Science-Fiction-Literatur sowie in Film und Fernseh-

hen haben wir zumindest als Zuschauer schon lange das All bereist; logisch, dass uns Spiele den Weltraum ebenfalls als Ort für eigenes Handeln erschlossen. Daran geändert hat sich bis heute nichts – im Gegenteil erlaubt unsere Computertechnik immer schönere, immer größere, teils auch immer realistischere Weltraumstimmung. Noch immer breiten wir unser Volk über unzählige Sternensysteme aus (Stellaris), treiben Handel (Elite: Dangerous, X4: Foundations) und schießen uns den Weg frei (etwa im kommenden Chorus, das damit auch eine vielversprechende Story verbinden soll). Selbst als Unbeteiligte sind wir fasziniert von den riesigen Schlachten zwischen echten Spielern in Eve Online, und wir warten mehr oder

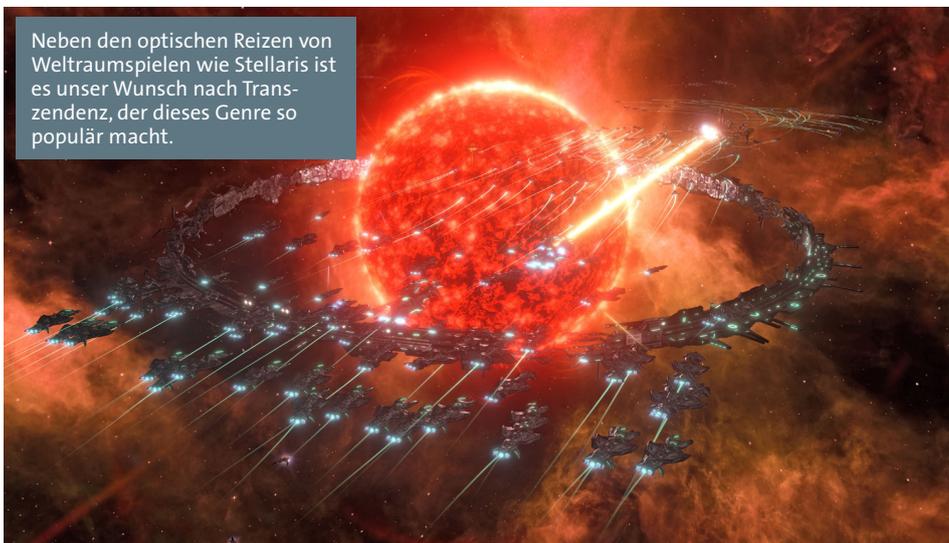
weniger geduldig auf das hoffentlich ultimative Weltraumerlebnis in Star Citizen.

Einmal abgesehen davon, dass Weltraumbilder in Spielen (oft) schön anzusehen sind und es einfach cool ist, ein riesiges Raumschiff aus der Ego-Perspektive zu befehligen oder mit einem kleinen Jäger Gegnerwelle um Gegnerwelle zu besiegen, trägt der Weltraum selbst zur Faszination bei. Denn er steht für den Wunsch der Menschheit, über sich selbst und ihre Wiege – die Erde – hinauszuwachsen. Er steht für Transzendenz.

Was bedeutet Transzendenz?

Der Wunsch, über uns selbst hinauszuwachsen, treibt uns Menschen schon immer an – sowohl was unsere Fähigkeiten, Einstellungen und Ängste angeht, die wir im Laufe des Lebens entwickeln, als auch für das Menschsein selbst. Für Letzteres war lange Zeit Religion entscheidend (und für viele Menschen ist sie es immer noch): der Wunsch nach höheren Wesen oder Zuständen, die dem banalen Alltag Sinn verleihen oder Hoffnung machen, ihn irgendwann hinter sich zu las-

Neben den optischen Reizen von Weltraumspielen wie Stellaris ist es unser Wunsch nach Transzendenz, der dieses Genre so populär macht.



Flugsimulationen vermitteln uns ansatzweise, wie einzigartig die Welt von oben aussieht – der auf Luftbildern basierende Microsoft Flight Simulator macht das besonders gut.





Weltraumspiele wie Elite: Dangerous, Star Citizen oder Chorus erfüllen ganz elementare Bedürfnisse des Menschen.

sen. Auch Drogen sind ein Werkzeug, Transzenderfahrungen zu erreichen. Doch seit einer Weile gehen auch technologische Entwicklungen in diese Richtung.

Technologisch erzeugte Transzendenz fängt klein an. Schon wenn wir mit einer Virtual-Reality-Brille unwirkliche Räume erkunden und dabei uns selbst in neuen Formen und Kontexten wahrnehmen, kann dies unsere Perspektive auf uns selbst erschüttern und nachhallen, wenn wir die Brille wieder abnehmen. Dauerhafter sind ernst gemeinte transhumanistische Visionen: Sie gehen so weit, dass die Menschheit ihre biologische Beschränktheit hinter sich lässt, begonnen bei Implantaten, die konkrete Fähigkeiten erweitern («Augmentierungen», wie das in Cyberpunk-Spielen wie Deus Ex oder Cyberpunk 2077 heißt), über die Schaffung echter künstlicher Intelligenz, die wie ein Kindermädchen über die Menschheit wachen soll, bis hin zur Übertragung des menschlichen Bewusstseins in Maschinen.

Es erscheint nur konsequent, dass parallel zu diesen, den einzelnen Menschen be-

treffenden Phänomenen auch die Erdbundenheit des Menschen in Frage gestellt wird. Schon sehr lange reicht es uns nicht aus, nur zu Fuß, zu Pferde oder mit Bodenfahrzeugen unseren Aktionsradius auf der Erde auszudehnen. Nein, wir wachsen über die enge, erdgebundene Perspektive hinaus. Anfangs kletterten wir auf hohe Berge und bauten hohe Türme, um immer mehr von unserer Welt in den Blick zu bekommen. Wir schauten in die Sterne, beobachteten den Mond und andere Planeten, lange bevor wir diese erreichen konnten. Seit dem 20. Jahrhundert legen wir in Flugzeugen große Strecken in kurzer Zeit zurück – und verlassen unsere Heimatwelt vollständig, anfangs zögernd, tastend, aber mittlerweile so routiniert, dass gleich mehrere kommerzielle Firmen für Weltraumreisen entsprechende Dienstleistungen anbieten.

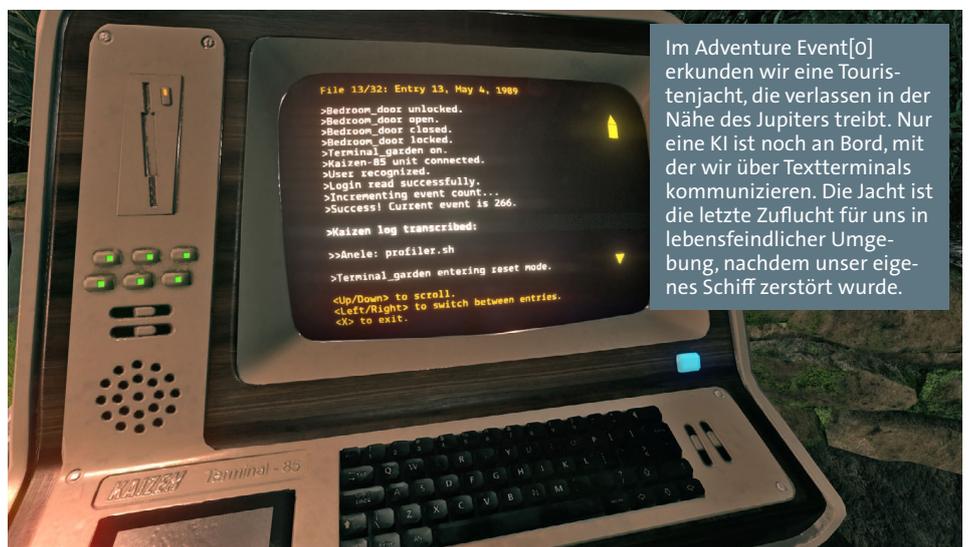
Schon das Fliegen kann uns ganz neue Perspektiven auf unseren Alltag vermitteln: wie klein plötzlich alles ist, wie winzig die Menschen wirken, die unter uns hin und her wuseln, und welche großräumigen land-

schaftlichen und baulichen Strukturen sich erst aus der Luft richtig erschließen.

Der Flug ins All jedoch ist die ultimative Differenzenerfahrung, die von Raumfahrerinnen und Raumfahrern immer wieder als beeindruckend beschrieben wird, bis hin zu Gefühlen, die an religiöse Transzenderfahrungen erinnern. Kein Wunder, dass Unternehmen daran arbeiten, solche Erfahrungen als Weltraumtourismus breiter verfügbar zu machen. Doch auch wir, vor unseren PCs, können daran teilhaben. Computerspiele greifen unsere menschliche Sehnsucht nach dem All auf, aber sie befeuern sie auch.

Bleibt All-es gleich

In der Reihenfolge menschlicher Bedürfnisse steht Transzendenz ganz oben, zumindest wenn man nach der Bedürfnishierarchie des Psychologen Abraham Maslow geht. Das aber heißt, dass davor ganz viele grundlegendere Bedürfnisse stehen – Essen, Schlafen, Unterkunft, Gesundheit etwa. Eben der ganz normale Alltag, den wir sichern müssen, bevor wir uns den Luxus der



Im Adventure Event[0] erkunden wir eine Touristenjacht, die verlassen ist in der Nähe des Jupiters treibt. Nur eine KI ist noch an Bord, mit der wir über Textterminals kommunizieren. Die Jacht ist die letzte Zuflucht für uns in lebensfeindlicher Umgebung, nachdem unser eigenes Schiff zerstört wurde.



In X4: Foundations sind wir die meiste Zeit entweder als kosmischer Fernfahrer oder kämpfender Söldner mit der Ingame-Map unsere nächsten strategischen Aktionen. Doch es lohnt sich, einfach mal Weltraum-Wandern zu gehen.



Star Citizen spielt Hunderte von Jahren in der Zukunft, aber die Menschheit handelt immer noch aus ähnlichen Motiven wie heute.

seins, führen uns immer wieder auf unsere erdgebundenen Grundbedürfnisse zurück, und daraus entstehen zwangsläufig dieselben alten Konflikte. Die Philosophin Hannah Arendt schrieb 1957 kurz nach dem »Sputnik-Schock« in ihrem Buch »The Human Condition«, dass »die Erde die Quintessenz der Bedingungen des Menschseins« sei, denn die Natur der Erde biete einen Lebensraum, in dem sich Menschen bewegen und in dem sie atmen können, ohne zusätzlichen Aufwand betreiben zu müssen. Dennoch sei »der künftige Mensch« von einer »Rebellion gegen die menschliche Existenz« besessen und wolle sie gegen etwas Selbsterschaffenes austauschen. Darin liegt letztlich ein Paradox: In der menschlichen Sehnsucht nach Weiterentwicklung streben wir danach, die Erde zu verlassen, sind dabei aber darauf angewiesen, unsere naturgegebenen Lebensbedingungen mit uns zu nehmen und uns von der lebensfeindlichen Umgebung des Weltalls abzuschirmen – oder uns transhumanistisch weiterzuentwickeln.

Viele Science-Fiction-Geschichten ziehen ihre Spannung aus diesem Widerspruch, so auch Spiele. In No Man's Sky sind wir zu Spielbeginn erstmal damit beschäftigt, genug Ressourcen für unsere Überlebenssysteme und Sauerstoffversorgung zu sammeln, damit uns extreme Temperaturen oder starke Strahlung nicht schon zu Beginn den Gar aus machen. Der Kontrast des lebensfeindlichen Planeten zu unseren Bedürfnissen zeigt uns deutlich, dass wir da eigentlich nicht hingehören. Erst wenn unser Überleben technologisch gesichert ist, können wir unserer Neugier nachkommen und mit der Erkundung der fremden Welten beginnen.

In Homeworld, wo uns während des Exodus von Kharak eine lange Reise im »Mutter-schiff« bevorsteht, sind hunderttausende Menschen im Kälteschlaf in großen Containern untergebracht. Kurz bevor die Reise beginnt, zwingt uns ein Überraschungsangriff der Taiidan, die Container so schnell wie möglich ins Mutterschiff zu verladen. Jeder zerstörte Container bedeutet den Verlust von 100.000 Menschen, was besonders tragisch wäre, weil die Taiidan kurz zuvor auch

Sehnsucht nach Höherem erlauben können. Und in der Hinsicht scheint sich das Leben im All, wie es sich in Weltraumspielen zeigt, nicht von unserer Welt zu unterscheiden.

Viele Spiele zeigen ein dicht bevölkertes Universum, in dem wir ohne große Schwierigkeiten von einem Sonnensystem in ein anderes fliegen, Handel treiben oder in Kriegen kämpfen. Ob wir nun erdgebunden in Europa Universalis unser Territorium ausdehnen oder im All in Stellaris – ob wir im Euro Truck Simulator Waren von A nach B transportieren oder in X4: Foundations Frachtschiffe steuern: Irgendwie geht es doch immer um Geld, Besitz und wirtschaftliche oder militärische Macht. Das Weltall ist das Bühnenbild, aber die Geschichten gleichen sich. Woran liegt das?

Erstens stehen Spiele in einer medialen Tradition, die aus Literatur, Film und Fernsehen stammt. Bekannte Science-Fiction-Universen wie »Star Trek«, »Star Wars« oder »Babylon 5«, aber auch die vielen Romane Isaac Asimovs oder die »Perry Rhodan«-Reihe zeigen ein All, in dem unzählige Welten bewohnt sind. An jeder Ecke stößt man auf Raumschiffe, überall gibt es Handel, Politik und Krieg, und eigentlich wirkt alles sehr menschlich. Kein Wunder: Immerhin soll Science-Fiction vor allem Botschaften für uns heutige Menschen vermitteln, mindestens als Gedankenexperiment zu neuen Technologien und alternativen Lebensweisen, aber auch als Allegorie auf gesellschaftliche Zustände. Sogas geht eben am deutlichsten, wenn man das Weltall wie einen Schmelzriegel menschenähnlicher Staaten und Organi-

sationen zeigt, in denen die Leute ähnliche Probleme wie wir selbst haben.

Man schaue sich nur aus heutiger Sicht noch einmal »Babylon 5« an und überlege, welcher Schatten zuerst über den USA liegt. Da mag man sich fragen, wo der weiße Ritter, aka Captain Sheridan, bleibt, damit alles wieder gut wird. Nur dass es das nie wirklich war, wie uns eben auch Spiele zeigen. Wir fechten darin dieselben alten Konflikte aus wie immer schon. Wir errichten oder erobern Reiche, und wir verteidigen unseren gewonnenen Besitz.

Fortschritt wider die Natur

Zweitens bleiben wir Menschen uns im Kern doch gleich. Die sogenannte *Conditio Humana*, das heißt die Bedingungen des Mensch-



Der Indie-Titel Evochron Legacy ähnelt spielerisch Elite. Aber schon lange bevor Elite: Dangerous diese Funktion einführte, konnten wir in der Evochron-Serie auf Planeten landen – das bietet teils faszinierende Ausblicke.

alles Leben auf Kharak zerstört haben. Die Flotte, die wir in Homeworld steuern, ist also das, was von unserem Volk übrig ist, und die Reise nach Hiigara, zur Heimatwelt, ist nicht mehr nur eine interessante Expedition, sondern die einzige Chance zum Überleben. Das baut Spannung auf, bei der wir wirklich betroffen sind, wenn wir nur einen Teil der Container retten können.

Einsamkeit und Schönheit

Wenn wir in Homeworld Kharak hinter uns lassen, spüren wir schnell die melancholische Einsamkeit des Alls – aber auch seine Schönheit. Vor majestätischen Nebeln zieht unsere im Vergleich winzige Flotte entlang, und irgendwie spüren wir, dass die dramatischen Kämpfe, die wir im Verlauf des Spiels führen, vor dem Angesicht des Alls lächerlich bedeutungslos sind. Dieser Kontrast zwischen klein und groß – zwischen individuellen menschlichen Schicksalen, um die wir uns durch unsere Spielhandlungen kümmern, und der scheinbar unendlichen Trägheit kosmischer Entwicklung, die als hübsches Wallpaper unser Spiel verziert, jagt mir immer wieder Schauer über den Rücken.

Ähnliche Gefühle stellen sich ein, wenn wir Weltraumspiele, in denen wir selbst im Cockpit sitzen, als Wandersimulatoren verwenden, statt dem eigentlichen Gameplay nachzugehen. Wir können im Langsamflug die Stimmung auf uns wirken lassen, statt schnell zum nächsten Auftrag zu eilen. So erfreuen wir uns in X4 an Sternschnuppen in einer Planetenatmosphäre. Wir sehen einem roten Zwergstern zu, wie er rhythmisch seine Korona abstößt, die uns kurz danach umhüllt. Oder wir fühlen uns kurzzeitig an Christopher Nolans Weltraumepos »Interstellar« erinnert, wenn wir ein Schwarzes Loch dabei beobachten, wie es einem anderen Stern seine Energie entzieht. All das hat nichts mit Gameplay im engeren Sinne zu tun – wir kommen dabei nicht messbar voran, aber es ist ein ästhetisches Erlebnis.

Allerdings kann diese Schönheit trotzdem spielerische Folgen haben. Im Indie-Titel Evoxron Legacy landete ich vor einigen Jahren auf einem einsamen Planeten und erfreute mich an dessen faszinierendem Ringsystem, das am Himmel sichtbar war, während gerade die Sonne unterging. Danach startete ich und wollte mir Ringsystem und Stern näher ansehen – hatte aber den Treibstoffverbrauch meines Schiffs unterschätzt. Also strandete ich ausgerechnet im Gravitationsfeld des Sterns und wurde unweigerlich immer näher gezogen. Meine Rettung war, dass ich gerade im Multiplayer unterwegs war und dort um Hilfe bitten konnte. Es dauerte eine Ewigkeit, bis ein anderer Spieler eintraf. Während der Stern immer größer wurde, sah ich schon meine bis dahin erspielten Reichtümer mit mir in einer Explosion verschwinden. Das letzte Savegame war Stunden her, denn natürlich hatte ich in meiner Arroganz automatisches Speichern abgestellt. Ja, so ist das mit dem Be-

sitz – ein dummer Fehler oder die eigene Hybris können alles zunichtemachen, im Spiel wie im Leben, und wieder hing mein Fortbestehen an einer Ressource, die nicht im All, sondern nur auf Planeten zu finden war. Das All führt uns immer auf uns selbst und unsere Ursprünge zurück.

Die neue Welt als Sehnsuchtsort und Utopie

Die Weite des Alls und unsere letztliche Verlorenheit darin implizieren den Wunsch nach Rückkehr zu lebensfreundlichen Planeten. Die Menschen in Homeworld verlassen den Wüstenplaneten Kharak in einem biblischen Exodus, um nach Hause, quasi ins gelobte Land, zu kommen. In anderen Spielen verlassen wir die Erde, um anderswo eine womöglich bessere Welt zu errichten. Die neue Welt war schon immer Sehnsuchtsort – endlich auswandern, neu anfangen, den alten Ballast hinter sich lassen. Das galt immer wieder in der Menschheitsgeschichte im Großen und im Kleinen. Natürlich geraten da auch potenzielle andere Welten in den Blick. Das Civilization-ähnliche Strategiespiel Alpha Centauri hat das auf besonders atmosphärische Weise gezeigt. Die darin zu besiedelnde Welt wirkte schon optisch fremdartig, die verschiedenen Fraktionen boten klar unterscheidbare ideologische Hintergründe, und die Beschreibungstexte der zu erforschenden Technologien waren

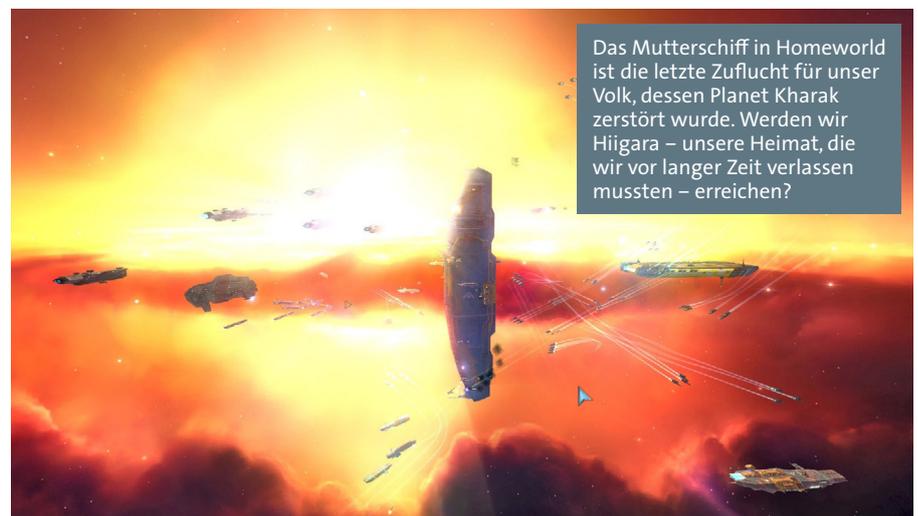
plausibel. Damit wirkt Alpha Centauri heute noch wie ein ernsthafter Science-Fiction-Roman in Spielform, bei dem Wissenschaft und Gesellschaft im Vordergrund stehen, weniger Action und Humor.

Obwohl wir in dem Spiel vorwiegend menschliche Fraktionen spielen (die Aliens aus dem Addon Alien Crossfire mal außen vor gelassen) und so erdgebundene Wurzeln haben, bietet uns das Leben auf dem neuen Planeten doch viele Entwicklungsmöglichkeiten. Stehen wir für skrupellosen Konzernkapitalismus? Oder wollen wir in Einklang mit der Ökologie des Planeten leben? Versuchen wir, das religiöse Erbe der Menschheit als Gottesstaat ins All zu tragen? Oder suchen wir Transzendenz in der Verschmelzung mit Computersystemen? Auch wenn das im Spiel selbst nur begrenzt Auswirkungen hat (es bleibt halt ein Civilization), regen die Texte doch zumindest zum Nachdenken über Themen an, die auch 20 Jahre später noch aktuell sind – entsprechende Ideen zwischen Utopie und Dystopie gibt es viele, ernstzunehmende Forschung ebenso.

Was davon in der realen Welt Wirklichkeit werden oder Bestand haben wird, ist unklar. Klar ist jedoch, dass die Neugier und Sehnsucht des Menschen nach Weiterentwicklung so endlos scheint wie das All. Spiele sind ein Weg, die Faszination dafür zu vermitteln – wenn wir uns auf sie einlassen. ★



In No Man's Sky müsst ihr die lebensfeindlichen Bedingungen auf den Planeten überwinden.



Das Mutterschiff in Homeworld ist die letzte Zuflucht für unser Volk, dessen Planet Kharak zerstört wurde. Werden wir Hiigara – unsere Heimat, die wir vor langer Zeit verlassen mussten – erreichen?