

## Diaries of a Spaceport Janitor

DER MÜLL  
DER ANDERENROGER-  
POL DROIT

## Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Er räumt nicht gerne auf. Allerdings würde er lieber aufräumen als sich langweilen, behauptet er. Dazu muss man aber anmerken, dass zu langes Aufräumen zu Erschöpfung führt und Langeweile eine angenehme Abwechslung darstellen kann. Dennoch: Max hätte lieber eine unaufgeräumte Wohnung und dafür ein Spiel, über das er schreiben kann.

**Um der Trostlosigkeit des Hausmeisterdaseins eines 16-Bit-Raumhafens zu entkommen, sind drastische Mittel gefragt: Mit einem Fluch belegt werden, ist nur eines davon. So verwandelt Diaries of a Spaceport Janitor die Langeweile in den Antrieb für ein eigenwilliges Anti-Spiel um das Sammeln und Zerstören von Dingen. Schlussendlich macht es vor allem traurig.**

Von Maximilian Schulz

»Der Glanz der Produktion und die Gewalt ihrer Einsätze existieren nicht mehr. Noch produziert alle Welt, und zwar immer mehr, doch auf subtile Weise ist die Arbeit zu etwas Anderem geworden: einem Bedürfnis, Objekt eines sozialen Verlangens«, äußerte sich der Medientheoretiker und Philosoph Jean Baudrillard in »Agonie des Realen« etwas abfällig über die Erwerbstätigkeit, die scheinbar keinem hehren Zweck mehr dient, sondern nur noch dem profanen Zusammenhalt der Gesellschaft, die sich über die Ar-

beit definiert. Du hast einen Job, du funktionierst, du bist einer von uns. Das Leben eines Raumhafen-Hausmeisters besteht weder aus gewaltigem Einsatz, noch kommt mir das Sammeln und Verbrennen von Müll wie ein tiefes Bedürfnis vor, noch erscheint die Operation »Sauberer Raumhafen« irgendwie glanzvoll. Ganz davon zu schweigen, dass mein Job alles andere als sozial goutiert wird – denn Freunde habe ich keine –, während ich mich Tag für Tag über den Hafenschleppe, Müll sammelnd, Müll verbrennend, Müll sammelnd, Müll verbrennend ... Stopp! Da war doch was mit »Gewalt ihrer Einsätze«, also physischer Bedrängung. Seit ich auf einer Art Drogentrip durch die Katakomben des Raumhafens gegeistert bin, folgt mir ein fliegender und kreischender Totenkopf. Das fällt definitiv unter Gewalt am Arbeitsplatz. Und ist ein ziemlich sicheres Zeichen für ein bemerkenswertes Anti-Spiel.

## Verfluchte Arbeit

Ein Blick in die Wohnung eines Menschen kann viel über dessen Bewohner verraten, jedenfalls geht Daniel Miller, der Autor des Buches »Trost der Dinge«, davon aus. Miller erzählt die Geschichte von 15 Haushalten einer Straße und analysiert die Menschen anhand der Objekte in ihren vier Wänden. Mei-

ne Hausmeisterwohnung ist gähnend leer bis auf ein Bett und eine Art PlayStation, die einen direkten Draht zu meiner Gottheit herzustellen weiß, und bei der ich mein Gehalt abhole – die umgekehrte Kollekte, wenn man so will. Tatsächlich aber habe ich so wenig Geld, dass sich mir die Welt von Diaries of a Spaceport Janitor gar nicht erschließen kann. Meine ärmliche Wohnung als Mittelpunkt, ewig wiederkehrend, weil mein Alien auch schlafen muss, ist zugleich Sinnbild für mein Arbeitsleben. Es ist dröge bis ans Limit der Erträglichkeit. Trost ist hier ganz weit entfernt.

Am hässlichsten ist der Kontrast. Während mich der liebevoll gestaltete 3D-Raumhafen mit seinen herumwuselnden 2D-Aliens von einer charmanten, lebendigen Galaxis träumen lässt, hämmert mir Diaries of a Spaceport Janitor zugleich gnadenlos ein, dass ich sie nie sehen werde. Stattdessen hebe ich Müll auf und verbrenne ihn. Das wird umso wichtiger, als ich während eines außerplanmäßigen Arbeitsausflugs verflucht werde, woraufhin mich der kreischende Totenkopf umkreist. Um Hilfe zu bekommen, soll ich einem Jabba-the-Hut-Doppelgänger Schmutzlektüre beschaffen. Schon dieser erste Auftrag bringt mich an meine finanziellen Grenzen. Also muss ich mehr Müll verbrennen. Ich muss aber auch einmal am Tag essen, sonst kann ich nicht schlafen, was ich aber auch muss. Ich könnte jetzt schreiben, dass Diaries of a Spaceport Janitor mich nervt. Aber das wäre nur die halbe Wahrheit. Das Spiel versucht, die Wirklichkeit des roboterhaften Abarbeitens auf schmerzlich realistische Weise zu transportieren – doch diesem Versuch will ich mich nicht kampflös beugen! Natürlich bin ich angespannt, weil um mich herum der Raumhafen pulsiert, und ich als Knilch der Gesellschaft dennoch



zum Rudimentärleben verdammt bin. Es ist der Gegenentwurf zum Allmachtsgefühl, das mir Spiele normalerweise geben. Aber wenn ich schon genervt bin, möchte ich wenigstens genervt fasziniert sein von der Langeweile in dieser spannenden Kulisse. Ich möchte ausbrechen, sei's nur gedanklich.

### Des Hausmeisters Dinge

»Wie stehen die Dinge?«, wurde der französische Philosoph Roger-Pol Droit einmal auf einer Party gefragt. Das ließ ihn grübeln. Darüber, wie die »Dinge« auf uns wirken, wieso man nach »Dingen« und nicht nach dem Befinden fragt; und wenn man den Raumhafen-Hausmeister fragen würde, wie die Dinge stehen, würde er wohl antworten, dass sie nicht stünden, sondern lägen. Natürlich nur so lange, bis er sie aufliest und verbrennt. Auch eine Art, mit den Dingen umzugehen. So tauche ich ins Dingesystem eines ganzen Universums ein, das ich gemächlich entschlüsse, Müllteil für Müllteil. Diaries of a Spaceport Janitor ist auch ein Puzzlespiel.

In Neil McGregors Buch »Die Geschichte der Welt in 100 Objekten« erfährt der Leser etwas über hundert Gegenstände und ihren historischen Kontext. In Diaries of a Spaceport Janitor könnte ich beginnen, die ganze Welt durch die Dinge in ihr zu katalogisieren und zu kartographieren. Also frage ich mich, was die Dinge mit mir machen, welche Rolle sie in meinem Leben spielen sollen, oder welche Rolle sie einst hatten. Da sind meine persönlichen Dinge oder »Persönlichen Objekte«, wie der Psychologe Tilmann Habermas sie in »Geliebte Objekte« nennt. Da sind die Dinge, die ich auf dem Boden finde und verbrenne – oder behalte. Da sind die Dinge, die ich esse und trinke. Da sind die Dinge, die ich für Tauschgeschäfte brauche. Jede dieser Rubriken könnte weiter aufgeteilt werden, vor allem aber muss ich sie in drei Kategorien teilen: Dinge, die ich besitze, Dinge, die ich gerne besitzen würde, und Dinge, die ich schleunigst loswerden will. So wie den kreischenden Totenkopf.

### Anti-Liebling

Habermas nennt die »Persönlichen Objekte« auch »Lieblingsding«, er spricht vom »in

die Familie aufgenommenen Haustier«, vom »Füller, den [man] täglich achtlos nutzt«, von Kleidungsstücken oder natürlich dem Auto. Alles tendenziell angenehme Besitztümer. Der Totenkopf hingegen ist unangenehm, und warum nicht? Warum sollte das persönlichste Objekt unbedingt Wohlbefinden spenden? Wichtig ist, dass es eine Geschichte erzählt, eine biografische Funktion einnimmt. Der Totenkopf erzählt von einem Hausmeisterleben, an dem fast alle interessanten Dinge vorbeigleiten – und diejenigen, die doch hängenbleiben, steigern nur noch die Unerträglichkeit des Daseins. Das Leben könnte so faszinierend sein, signalisiert mir Diaries of a Spaceport Janitor mit seiner lebendigen Umgebung und seinem faszinierenden Alien-Müll andauernd. Und dann das.

Als ich mal wieder mit dem Totenkopf aufwache, liegt Erbrochenes neben dem Bett. Ich verbrenne es, ist ja mein Job. Das Spiel könnte als Hausmeistersimulator der grauigsten Sorte durchgehen. Nichts spricht dagegen, dass ich tagelang Müll verbrenne, außer vielleicht mein Empfinden dafür, dass Zeit kostbar ist, in der echten Welt jedenfalls. In der Welt des Raumhafens ist eigentlich alles egal. Ich kann noch so viel Ordnung schaffen, am nächsten Tag ist alles wieder zugemüllt. Sisyphos in Space, es hört niemals auf. Wird so auch der Müll zum negativen Lieblingsobjekt? »Persönliche Objekte können als Instrumente für die Beherrschung der Natur, die Ausdehnung des eigenen physischen Handlungsspielraums fungieren«, schreibt Habermas weiter. Logisch, mein Auto hilft mir dabei, mich durch die Welt zu bewegen. Diaries of a Spaceport Janitor funktioniert genau umgekehrt: Hier engen mich die Dinge weiter ein, es ist zum Verzweifeln. Fast jedes Objekt im Spiel scheint dazu auserkoren, mich fertig zu machen. Ich kann mir die süßen Früchte nicht leisten, deren Schalen ich aufsammele. Also kaufe ich billiges Essen, davon wird mir schlecht, ich wache wieder mit Erbrochenem auf. Zugleich kündigt der Müll der Anderen auch vom Leben der Anderen und schickt mich auf eine gedankliche Traumreise durch fremde Leben. Woher mag ein grüner Edelstein stammen, und warum wirft ihn jemand weg? Wie sieht

wohl die »Geleeschnecke« aus, jenes Haustier, dessen Exkremte ich eingesammelt habe? Der Müll ist ein Portal in eine andere Welt, verführerisch und niederschmetternd unerreichbar. So motivieren mich die Fundstücke dazu, meiner Umwelt gegenüber noch mehr Abneigung aufzubauen, vielleicht sogar dem Spiel gegenüber.

### Fantastische Reisen

Was tue ich nun also? Ich könnte mich packen lassen vom Traum der Befreiung, der Flucht vom Raumhafen, Müll verbrennen wie ein Irker und vielleicht beginnen, mit Objekten zu handeln, um an Geld zu kommen. Aber ach! Da das gesamte Ökosystem so verdammt hermetisch ist, scheint mir diese Möglichkeit aussichtslos. Ich könnte einfach weiter Müll verbrennen und nichts geschehen lassen, ab und an schreit der Totenkopf, ich schalte irgendwann ab. Ich könnte abgeschaltet lassen. Wichtig ist nur, dass ich vor dem Schlafen einen kurzen Abriss ins titelgebende Tagebuch eintrage. Hier kann ich mich schreibend der nahenden Depression ergeben. Man sollte Diaries of a Spaceport Janitor ausprobieren, aber man sollte nicht enttäuscht sein, wenn es einem gar nicht so viel Spaß macht. Aber dafür ist das Spiel auch nicht da. Wo ich von anderen Spielen glorifiziert werde, strafft mich Diaries of a Spaceport Janitor mit Missgunst. Zugleich weckt es die Idee, dass ich mich in der ständigen Hektik der echten Welt auch mal den Dingen der Umgebung hingeben könnten. So als würde ich den Müll meiner Nachbarn durchwühlen und mir dann ausmalen, wie sie wohl leben, was sie machen. Wenn man ihn lässt, kann Müll auf fantastische Reisen schicken. Und, wie stehen die Dinge? ★

### Diaries of a Spaceport Janitor

**Entwickler:**  
Sundae Month  
**Release:** 16.9.2016  
**Quelle:** Steam  
**Preis:** 10 Euro  
**Sprache:** Englisch

