

Der kolonialistische Blick in *No Man's Sky*

Hausarbeit für das Seminar: Figurationen des Medialen

Dozentin: Prof. Dr. Christine Hanke

vorgelegt von

Philipp Haderdauer

am 21.12.2016

Anschrift: Pinsenhof 1, 95361 Ködnitz

Telefonnummer: 09221/6071478

E-Mail-Adresse: philipp_haderdauer@yahoo.de

Matrikelnummer: 1253322

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
1.1 Der (Welt-)Raum in <i>No Man's Sky</i>	3
1.2 Aufbau und Zielsetzung der Arbeit	3
2. Grundlagen	4
2.1 Das Raumbild des Computerspiels nach Stephan Günzel	4
2.2 Der Kolonialismus	8
2.3 Postkolonialismus	11
3. Verbindung des Kolonialismus und des Egoshooters über das Mittel des Reiseberichtes ..	12
4. Der Kolonialismus und seine Auswirkungen	21
4.1 Fazit und Zusammenfassung	21
4.2 Kolonialismus in anderen Genres	22
Quellenverzeichnis	23
Eidesstattliche Erklärung	24

1. Einleitung

1.1 Der (Welt-)Raum in *No Man's Sky*

In seinem Text „Raumfetischismus – Topographien des Computerspiels“ spricht Rolf F. Nohr darüber, dass die Räume in Videospielen versuchen die eigentliche Ortslosigkeit des Mediums auszugleichen. Dabei führt er weiter aus, dass sowohl die Narration als auch die Funktionalität des Computerspieles sich um den Raum drehen und dieser somit ein wichtiger Teil der Medialität des Computerspieles ist (1).

Das Spiel *No Man's Sky* verspricht dabei nicht nur einen Ausgleich des Mangels der Ortslosigkeit, sondern übertreibt diesen Ausgleich fast ins Absurde. Bei *No Man's Sky* handelt es sich um ein Survivalspiel mit Shooter-elementen, in welchem der Spieler ein scheinbar grenzenloses Universum bereist, welches prozedural generiert wurde und dieses stückweise erforscht. So würde es nach Aussage der Entwickler etwa fünf Milliarden Jahre dauern, um jeden der Planeten im Spiel nur für eine Sekunde zu besuchen (Connolly, 1). Interessant hierbei ist, dass Nohr in seinen Ausführungen Begriffe wie Exploration und Aneignung in Bezug auf das spielerische Erfahren von Räumen nutzt (61). Denn auch in *No Man's Sky* eignet sich der Spieler den Raum an, indem er beispielsweise feindliche Lebewesen oder Raumschiffe besiegt, aber auch dadurch, dass er neu gefundene Planeten frei benennen darf, und dort bei Bedarf eine Basis erbaut, und sich somit ein Stück Herrschaft über diese sichert. Diese Gegebenheiten und Begrifflichkeiten drängen dazu, einen Bezug zum Kolonialismus herzustellen, der auch Teil der Fragestellung sein soll.

1.2 Aufbau und Zielsetzung der Arbeit

Im Zuge dieser Arbeit sollen demnach verschiedene Aspekte in Verbindung miteinander beleuchtet werden. Zuerst soll ein Überblick geliefert werden, welcher bespricht, wie Raum in Videospielen betrachtet werden kann und wie Spieler mit ihm interagieren. Dazu wird sich der Theorie des Raumbildes von Stephan Günzel bedient. Darauf folgend soll das Thema des Kolonialismus in Verbindung zu dieser gebracht werden. Dazu wird der Kolonialismus in einem Exkurs aufgearbeitet und definiert. Anschlie-

ßend werden in der Analyse die Bestandteile der Raumerfahrung und des Kolonialismus in *No Man's Sky* besprochen. Dabei sollen die Aspekte der Kolonialisierung und des Interaktionsbildes beziehungsweise des Blicks aus der Ich-Perspektive mit Hilfe von Reiseberichten aus der Kolonialzeit miteinander in Verbindung gebracht werden, um zu klären, in welche Rolle *No Man's Sky* den Spieler eintreten lässt und wie sein Blick auf die Spielwelt gelenkt wird. Dabei soll auch interpretiert werden, welche Ideologie oder Ansicht das Spiel damit aufzeigt. Abschließend wird ein Fazit gezogen und ein Ausblick auf die Aspekte der Kolonialisierung in anderen Genres geliefert.

2. Grundlagen

2.1 Das Raumbild des Computerspiels nach Stephan Günzel

In seiner Theorie zum Raumbild des Computerspieles untersucht Stephan Günzel vor allem das Phänomen des Egoshooters. Laut Günzel sind Computerspiele an sich in erster Linie Bilderscheinungen, welche durch Eingaben des Nutzers direkt beeinflusst und verändert werden können (16, 26). So findet die Interaktion in erster Linie über die Bilder statt, weswegen er im weiteren den Begriff des Interaktionsbildes beziehungsweise des Simulationsbildes verwendet, um Computerspiele zu beschreiben (26, 45).

Dabei macht er das Interaktionsbild als einen essenziellen und nicht reduzierbaren Teil der Medialität des Computerspieles aus. Er bezeichnet den Egoshooter als reine Form des Computerspieles, da dessen Spielprinzip nicht zeit- oder entscheidungskritisch ist, wie beispielsweise bei Arcadespielen oder Adventures, sondern raumkritisch ist und sich somit aus der Bildräumlichkeit ergibt. Hier ist es die Aufgabe des Spielers den Raum der Spielwelt und die Interaktion mit ihm zu meistern (52, 69). So ist es beispielsweise im Gegensatz zum Film so, dass der Offscreen des Bildes vom Spieler durch Interaktion jederzeit in den Onscreen überführt werden kann, was der Spieler zum Erreichen seiner Ziele auch stetig machen muss, wenn er erfolgreich sein will (60).

Dabei macht er als zentrale Strukturelemente des Egoshooter-Genres neben einer realistischen Darstellung auch die Zentralperspektive, die Subjektivität und die Räumlichkeit aus (6). So ist beim Egoshooter im Gegensatz zu anderen Genres das Sehen der primäre Spielmodus (8). Der Standpunkt der Betrachtung vor dem Bild fällt dabei mit dem Standpunkt der Betrachtung im Bild zusammen, da der Spieler seinen Charakter aus der Ich-Perspektive steuert. Dabei wird der Spieler auch automatisch innerhalb dieser Spielwelt verortet (49).

Diese Verortung ist zentral für die Immersion, welche beim Interagieren mit dem Bild auftreten kann. Als Vorstufe für die Immersion ist zuerst Präsenz nötig. Günzel definiert dies hier als ein Gefühl des „Dort seins“, welches beim Beobachter dadurch ausgelöst werden soll, dass er raumlogisch innerhalb der fiktiven Welt agiert, also aktiv mit dieser in Verbindung ist. Sobald das Präsenzgefühl beim Spieler einsetzt, kann dieser auch Immersion erreichen. Dafür müssen seine Erwartungen an die Spielwelt erfüllt werden (Gegenstände, welche reale Dinge abbilden, sollten sich also ähnlich verhalten), er muss Auswirkungen auf die Spielwelt haben (diese muss also auf seine Aktionen reagieren) und diese Welt muss Konsistenz in ihren Regeln und Verhaltensweisen besitzen (74-76).

Der Raum, welchen der Spieler dann erlebt beziehungsweise lebt, ist eine Kombination aus dem Raum, welchen er durch seinen Blick auf den Bildschirm aktiv wahrnimmt und dem konzipierten Raum, welchen er durch Hinweise und Informationen wie Karten oder allgemeines Spielwissen mental konstruiert (86-87). Egoshooter sind dabei auf eine gegenständliche Darstellung angewiesen, was bedeutet, dass die Objekte im Spiel tiefenräumlich wahrnehmbar sein und sich selbst genügen müssen (118-119). Zudem ist bei Egoshootern wichtig, dass der Handlungspunkt und der Sichtpunkt zusammenfallen und beide subjektiv sind. Der Spieler manipuliert also aus derselben Perspektive die Spielwelt, mit der er sie auch wahrnimmt (179).

Wichtig dabei ist auch, dass der Spieler aus dieser Perspektive nicht nur handelt und sieht, sondern auch in ihr Erleiden beziehungsweise verlieren kann. Kommen beispielsweise Projektile auf ihn zu und treffen ihn, so erleidet er Schaden. Der Spieler befindet sich dabei in der Situation, dass er sich im Moment des Spieles zwar in der Spielwelt befindet, gleichzeitig aber nicht von dieser ist (190).

Im weiteren Verlauf bezieht sich Günzel auf die transzendente Egologie von Edmund Husserl um zu beschreiben, wie Egoshooter die Spieler in die Spielwelt transportieren. Egologie setzt sich dabei aus den drei Momenten der Intentionalität, des Sehenshandelns und der Umkehrung zusammen (198).

Intentionalität beschreibt dabei den Umstand, dass das Ego dem Bild innewohnt und der Spieler die Bildperspektive zu bestimmten Zielen in der Ferne ausrichtet (198-206). Die Bildperspektive ist dabei unmittelbar an die Waffe gekoppelt, weswegen diese auch als *thought-the-gunsight perspective* bezeichnet werden kann (202).

Als zweiten Moment beschreibt Günzel das Sehenhandeln. Durch die eben angesprochene Verbindung von Waffe (und damit der Hand) und Auge, kommt es dazu, dass Sehen und Handeln zu einer Einheit bei der Bedienung des Spielens werden (207, 211). Diese Verbindung ist fest in der Interaktion des Spielers mit der Spielwelt verankert und legt das Spielgeschehen fest. So ist der Mensch im Gegensatz zu anderen Spezies ein Distanztier, da es ihm möglich ist Dinge in die Ferne zu werfen. Auch ist er in der Lage Projektilwaffen zu bauen. Er kann Dinge in der Ferne sehen, aber auch Dinge in seiner Nähe tasten (212).

Im Egoshooter ist es die Aufgabe des Spielers Dinge zwischen diesen beiden Polen des Tastens und des Sehens zu halten. So möchte er sie nicht zu fern, aber auch nicht nah haben (212). Der Mensch hat dabei Jägeraugen, welche nach vorne gerichtet sind, da diese wichtig sind um, die Distanz zwischen ihm und seiner Beute zu bestimmen (214).

Das folgende Zitat von Stephan Günzel bringt diesen Dualismus auf den Punkt (216):

„Der Egoshooter blickt mit der Zielvorrichtung, welches das Auge-Hand-Feld strukturiert, umher wie ein Jagdtier, aber zugleich auch wie ein Fluchttier. Er muss zielgerichtet suchen und zugleich diffus schauen; erkennen und flüchten können zugleich.“

Egoshooter sind so zeitgleich auch paranoische Bilder aufgrund der Sichtfeldbegrenzung, die Spieler zwingen, den Offscreenraum in einen Onscreenraum zu überführen und diesen nach gegnerischen Bildobjekten zu durchsuchen, von denen er sich in den Blick genommen fühlt. Der Spieler soll also nicht alles auf einmal sehen können, da das die Paranoia und die zentrale Aufgabe der Blickverschiebung großflächig stören würde (238-240).

Als dritten Moment gibt es schließlich die Reversibilität. So gibt es diese in zwei Ausführungen. Das Spiel kann diese Umkehrung als Negation haben, wobei der Spieler in der Lage ist verschiedene Bildobjekte zu vernichten und dauerhaft aus dem Interaktionsbild zu entfernen. Aus einer anderen Perspektive kann die Umkehrung aber auch über Reziprozität erfolgen, da der Spieler nicht nur andere Spielfiguren sieht, sondern (überprüft durch verschiedene Algorithmen) auch von diesen „gesehen“ werden kann (218).

Als Nächstes wendet sich Günzel einem weiteren wichtigen Aspekt von Egoshootern zu; nämlich der Darstellung des Raumes unabhängig von der direkten subjektiven Perspektive. So funktionieren zum Beispiel Karten. Während Bilder den Raum direkt präsentieren, handelt es sich bei Karten um Informationen, welche den Raum repräsentieren und bei der Orientierung helfen (256). Generell reduzieren sie die Komplexität von Informationen, so dass der Raum übersichtlich und kontrollierbar wird. In ihr werden verschiedene, je nach Typ der Karte ausgewählte, Werte sichtbar und die tatsächliche Metrik hat wenig Relevanz.

Laut Günzel funktionieren Karten in Egoshootern aber anders, da sie oft Zusatzinformationen bieten, keine Werte darstellen und die Abstände innerhalb der Karte sofort spielrelevant sind (259).

Hier soll aber dem widersprochen werden. So findet eine Reduzierung statt, bei der die Information über den Raum vereinfacht wird. So wird ein komplexerer Raum auf der Karte womöglich als bloßes Rechteck dargestellt. Gleichzeitig werden Zusatzinformationen, welche möglicherweise nicht direkt erfahrbar sind, kenntlich gemacht. Es findet also keine bloße Addition oder Subtraktion statt, stattdessen werden manche Informationen weg- und andere dazu genommen, was sich generell nach deren Nützlichkeit für den Spieler richtet. Bei der Karte handelt es sich um eine Kombination aus grafischer Darstellung und Schrift. Karten bilden etwas ab, wobei die Relation und die Reduktion auf die primären Merkmale wichtiger ist als die realitätsgetreue Darstellung (260, 265). Eine Karte nimmt dabei eine Zwitterposition zwischen reiner Information und reiner Erscheinung dar.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei Computerpielen ist das sogenannte *Automapping*. Dabei wird die Karte des Spieles automatisch aktualisiert. Spiele stellen oft dar, dass es Gebiete an bestimmten Orten gibt, ohne, dass angezeigt wird, was genau dort ist beziehungsweise wie es dort aussieht (263). So wird dem Spieler ein Anreiz gegeben,

eine bestimmte Richtung zu erforschen, da er weiß, dass es dort unerkanntes Gebiet gibt (261). Das Spiel kümmert sich dabei selbstständig um die Kartierung und Erfassung von Raumbewegung; der Spieler hat dabei nur die Aufgabe diesen Raum auch tatsächlich abzugehen beziehungsweise mit seiner Perspektive zu erfassen (269-270). Dabei ist es interessant, dass diese kartographische Darstellung während der Begehung der Räume nicht nur in den sichtbaren Kartenstrukturen aufgebaut wird, sondern, auch in der Vorstellung der Spieler. Die Karte visualisiert so teilweise den Wissenshorizont des Spielers (271). Karten in Spielen werden so auch durch den performativen Akt des Gehens bestimmt (277). Durch das Bewältigen von räumlichen Herausforderungen beziehungsweise dem Umgang mit einem Ort, wird die interne Raumrepräsentation des Spielers aktualisiert und er so wie die virtuelle Karte markieren stellen, welche relevant für ihn sind. So versucht der Spieler laufend die zwei Fragen „Wo bin ich jetzt?“ und „Wie komme ich an mein Ziel“ zu beantworten (275).

Deswegen ist die Orientierung des Spielers im Raum interessant. So findet die Orientierung allgemein über ein Subjekt („Hier bin ich“; beispielsweise das Ego), ein Objekt („Dort ist ein fixiertes Objekt“; beispielsweise eine Landmarke) sowie eine dritte Referenz („Dort ist ein Anhaltspunkt“; beispielsweise die Sonne) statt, welche als Bezugsrahmen dient (279, 280). Die Orientierung ist dabei ein dialektischer Vorgang der fortschreitenden und abgleichenden Verortung (280). Der zentrale Spielmodus ist dabei die Vorwärtsbewegung; der Spieler bewegt sich immer einem Ziel entgegen oder auf Gegner und Hindernisse zu. Andere Bewegungsrichtungen werden erst wirklich relevant, wenn der Spieler durch Gegner oder Hindernisse von einer anderen Bewegung Gebrauch machen muss (302).

2.2 Der Kolonialismus

In ihrem Werk zum Kolonialismus machen Jürgen Osterhammel und Jan. C Jansen gleich zu Beginn deutlich, dass der Kolonialismus und alle anderen Begriffe, die mit ihm in Verbindung stehen von einer Uneindeutigkeit geprägt sind, welche daraus begründet ist, dass es so viele Formen der Kolonisierung in der Geschichte gegeben hat, dass es sehr schwer ist von dem Kolonialismus zu sprechen, ohne zu versimplifizieren (7-8).

Die verschiedenen Formen des Kolonialismus reichen dabei von der Totalmigration einer Bevölkerungsgruppe über die Kolonisierung von Grenzgebieten bis hin zur dominanten Form der überseeischen Siedlungskolonisation (8-16). Gemein haben diese Formen, dass sie immer zu Lasten der bisherigen Bevölkerung dieser Gebiete geschieht, da diese entweder vertrieben, ausgebeutet oder gar ausgelöscht werden und das Land von der neuen Bevölkerungsgruppe beansprucht wird, welche kein vorheriges Besitztum anerkennen (8-16).

Eine Kolonie definieren sie folgendermaßen (16):

„Eine Kolonie ist ein durch Invasion (Eroberung und/oder Siedlungskolonisation) in Anknüpfung an vorkoloniale Zustände neu geschaffenes politisches Gebilde, dessen landfremde Herrschaftsträger in dauerhaften Abhängigkeitsbeziehungen zu einem räumlich entfernten Mutterland oder imperialen Zentrum stehen, welches exklusive Besitz-Ansprüche auf die Kolonie erhebt.“

Kolonialismus dagegen wird folgendermaßen definiert (20):

„Kolonialismus ist eine Herrschaftsbeziehung zwischen Kollektiven, bei welcher die fundamentalen Entscheidungen über die Lebensführung der Kolonisierten durch eine kulturell andersartige und kaum anpassungswillige Minderheit von Kolonialherren unter vorrangiger Berücksichtigung externer Interessen getroffen und tatsächlich durchgesetzt werden. Damit verbinden sich in der Neuzeit in der Regel sendungsideologische Rechtfertigungsdoktrinen, die auf der Überzeugung der Kolonialherren von ihrer eigenen kulturellen Höherwertigkeit beruhen.“

Dabei ist es wichtig, dass der Kolonialismus selbst eine spezielle Form des Imperialismus ist, bei welchem ein transkoloniales Imperium mit einem eindeutigen Zentrum und internationalen Interessen agiert (26-27). Dabei wurden Kolonien über mehrere Schritte hinweg als Exportproduzenten eingebunden (35).

Bei der Bildung von Kolonien kam es immer zu Widerstand in unterschiedlichen Formen; jede Art der Kolonisierung ist mit Gewalt verbunden (47, 53-65). Zuerst erkundeten die Kolonisten dabei das unbekannte Terrain und begannen mit der Sammlung von Ressourcen an der Küste. Bei ersten Begegnungen mit den Einheimischen kam es zunächst zum Tauschhandel, bevor Plünderungen und erste militärische Aktionen begannen. Die Kolonisten versuchten anschließend ihren Stützpunkt zu sichern und be-

mühten sich um eine symbolische Inanspruchnahme des Gebietes. Sobald dies gewährleistet wurde, kam es zur Ansiedlung erster nichtmilitärischer Immigranten und der Gründung einer sich selbst tragenden Kolonie sowie dem Aufbau eines kompletten kolonialen Herrschaftsapparates (46).

Wichtig ist dabei, dass ein Muster weg von der anfänglichen Räuberei hin zur planvollen Ausbeutung erkennbar ist, bei welcher die Kolonisten ökonomische und ökologische Verwüstung hinterlassen (73, 78). Die Ausbeutung erfolgte dann in der Regel über Plantagen oder Farmen. Plantagen sind durch mehrere Charakteristika definiert. So wird auf diesen Sklavenarbeit genutzt, für welche ständig neue Subjekte versklavt werden. Die Plantage wird großbetrieblich organisiert und der Plantagenherr genießt eine feudale Gewalt. Es handelt sich dabei meist um Enklaven in entlegenen Gegenden, welche von Europa aus kontrolliert werden und einer überseeischen Exportnachfrage genügen müssen (84). Farmen sind dagegen weniger arbeitsintensiv und unabhängig vom Hauptland, da sich dort Familien niederlassen, welche vor allem für den eigenen Bedarf produzieren (85).

Ein weiterer wichtiger Punkt beim Kolonialismus ist der Gewinn und die Nutzung von Wissen. So lieferten Expeditionen, dem Kolonialherren ständig neue Erkenntnisse und dieses Wissen wurde an das Festland weitergegeben. So wurden auch Kulturprodukte in den eigenen Markt überführt und Dinge wie Tiere und Pflanzen in das Hauptland exportiert (123).

Vor allem wurde dabei nach Wissen gesucht, welches bei den Handlungen an dem Land und an der Bevölkerung dienlich sein konnte (117). Territorien und andere wichtige Dinge des besetzten Landes wurden durch die Kolonisten geordnet und benannt und in ihre größere Symbolpolitik beziehungsweise das Kolonialreich eingegliedert (118, 120-123).

Zuletzt sprechen Osterhammel und Jansen die Grundelemente des kolonialistischen Denkens an. So zum einen die Konstruktion von anthropologischen Gegenbildern, welche nicht-europäische Bevölkerungsgruppen nicht nur als andersartig definieren, sondern diese scheinbare Andersartigkeit verwenden, um sie als den Europäern unterlegen darzustellen. So sollen sie laut dem kolonialistischen Bild einfach nicht zu solchen Leistungen und Gedanken fähig sein wie es die Europäer sind. Auch die Konstruktion des Orients spielt dabei eine wesentliche Rolle. So werden Länder außerhalb

von Europa als statisch, geschichtslos und unfähig zur Selbstreflektion gekennzeichnet (112-114).

Zum anderen verstanden sich die Europäer als Gesandte, welche eine Mission haben. Dies wurde nicht nur durch Missionare deutlich, welche versuchten andere Länder zu christianisieren, sondern auch dadurch, dass die Europäer sich verpflichtet sahen, anderen Ländern ihre Erfindungen und ihren scheinbaren Fortschritt zu bringen. Auch war es ihre Mission, die Produktionskräfte und das Land zu nutzen, welches bis dahin „brachlag“ (114-115). Dazu glaubten Europäer, dass es ihre Pflicht sei, Ordnung in das scheinbare Chaos zu bringen, welches sie in der, ihrer Meinung nach, nicht-zivilisierten Welt vorfanden (115-116).

2.3 Postkolonialismus

An dieser Stelle soll mit Hilfe der Zusammenfassung der postkolonialen Theorie von Maria do mar Castro Varela und Nikita Dhawan auf den Postkolonialismus eingegangen werden, der sich mit allen kolonisierten Regionen und Gemeinschaften ab dem Punkt der Kolonisierung befasst (15). Der Postkolonialismus versteht sich dabei als diskursive Widerstandsform gegen den Eurozentrismus und die kolonialistische Denkweise sowie deren Hinterlassenschaften (16-17).

So ist laut dem Postkolonialismus keine Region dem Kolonialismus und seinen Auswirkungen entkommen, so, dass diese überall vorhanden sind (21).

Auch der Postkolonialismus versucht sich an einer Konstruktion der kolonialistischen Denkweise. So geht es beim Kolonialismus vor allem um Macht und Wissen. Ihn treiben sowohl wissenschaftliche Neugier als auch die Gier nach Ressourcen und Land an (22-23). Zentral ist, dass er versucht Strategien zu finden, um sich selbst zu rechtfertigen (26). So operiert er mit einer Rassenlogik, welche andere Rassen als minderwertig klassifiziert, so, dass es Sinn macht, dass diese versklavt oder unterjocht werden, da sie Führung brauchen (23, 54-55). Auch die rücksichtslose Bereicherung auf Kosten anderer um das eigene Volk zu stärken wird so gerechtfertigt, wobei die Profite immer in Richtung des Hauptlandes fließen sollen. Das eroberte Land als solches wurde höchstens als Profitquelle stabilisiert beziehungsweise angesehen (30 ,34).

Allgemein wird das zu kolonisierende Land als *terra nullius* charakterisiert, was so viel wie leeres Land bedeutet. So definiert der Kolonialismus, dass unkultiviertes Land, was von keiner von den Besatzern anerkannten Macht beansprucht wurde, niemandem gehört und, dass politische Stärke darüber entscheidet wer dort letztlich herrscht. Dabei wurde das Land als leer, jungfräulich oder auch geschichtslos beschrieben (27).

Die Kolonialisten verstanden sich dabei auf einer Rettungsmission und beachteten, die ihrer Meinung nach unterentwickelte Kultur der Kolonisierten kaum (36). Sprachen wurden unterdrückt und es wurde versucht die Kolonisierten sowohl religiös als auch bildungstechnisch umzuerziehen, und ihnen die europäischen Werte aufzuzwingen (38). Dagegen entwickelten sich aber erste Gegenbewegungen, so dass die einheimische Bevölkerung versuchte durch eine Rückbesinnung auf Bräuche, Riten und ihre eigene Geschichte und Kultur, Widerstand gegen die Umerziehung zu leisten (54-62).

Ein weiterer wichtiger Punkt ist dabei die allgemeine Konstruktion des Andersartigen durch die Europäer (97). So kam den Anderen eine komplizierte Rolle zu, da die Europäer sich gleichzeitig für sie interessierten, sich gleichzeitig aber auch vor diesen ängstigten beziehungsweise diese verspotteten (223,224). An sich wurden die Länder außerhalb Europas (vor allem der Orient) versimpelt und so die Ansicht über diesen geprägt (100-102). Vor allem die Stereotypisierung über Visualität ist dabei ein wichtiger Faktor gewesen (222-228).

3. Verbindung des Kolonialismus und des Egoshooters über das Mittel des Reiseberichtes

In diesem Abschnitt sollen nun das Raumbild des Computerspieles mit dem Kolonialismus und dem Titel *No Man's Sky* in Verbindung gebracht werden.

Wie der Game Designer Bennett Foddy anmerkt, befindet sich *No Man's Sky* in einer langen Tradition von britischen Spielen (Baker, 1):

"*No Man's Sky* is essentially European, echoing *Elite*, *Mercenary*, and *Captain Blood*. If you're expecting *Wing Commander* you'll be disappointed. In the context of the

prior games in the genre, it's nice! But the style of the genre is 'empty space,' letting your brain fill in a lot.

English devs in particular have a long history of making expansive space exploration games. Not just Elite but Damocles, Starglider, etc. (It's surely no coincidence that the pre-eminent American designer of these games, Chris Roberts, grew up in England.) The design is: 'here's an infinite procedural world. I hid a game in here, see if you can find it.'"

Mit diesem Zitat lässt sich die Brücke von *No Man's Sky* zum Kolonialismus schlagen, da besonders die englische Faszination mit diesem Thema, wohl durchaus auf die frühere Stellung Englands als größte Kolonialmacht bezogen werden kann. Um das schlagen dieser Brücke zu vereinfachen, sollen die Analysen von Reiseberichte von Mary Louise Pratt hinzugezogen werden, da diese zum einen den Blick des jeweiligen Autors darstellen und dabei eine Verbindung zum Egoshooter ermöglichen, zum anderen aber auch die kolonialen Praktiken und Realitäten ansprechen.

Pratt liest kritisch verschiedene Reisebücher, um daraus zu schließen, wie die Bevölkerung und die Reisenden selbst mit dem Kolonialismus umgingen beziehungsweise wie dieser an die städtische Bevölkerung transportiert wurde (4). Dabei ist auch interessant, wie der Rest der Welt und Europa (in Relation zueinander) konstruiert wurden und wie sich der Autor selbst als Figur in dieser Welt konstruierte (5). Kurz gesagt, liefert das Buch damit die Möglichkeit die verschiedenen Sichtweisen und Perspektiven der Autoren auf die kolonisierte Welt, nachzulesen und herauszuarbeiten.

Bei *No Man's Sky* handelt es sich um ein Survivalspiel aus der Egoperspektive mit Shooter-Elementen. So ist neben dem eigentlichen Sehen und Ausrichten der Perspektive auch das Management von Ressourcen ein wichtiger Bestandteil der Spielzeit. Bei *No Man's Sky* startet der Spieler mit einem kaputten Schiff auf einem zufälligen Planeten. Er hat dabei keine direkten Ziele auf den einzelnen Planeten, welche er bereist. Das einzige Ziel, welches über die komplette Spielzeit präsent ist, ist die Reise zum Zentrum des Universums. Um diese Reise zu bewältigen, muss der Spieler immer wieder in oft stundenlanger Arbeit Ressourcen abbauen und aus diesen neue Gegenstände herstellen.

Auch hier sind alle Prinzipien relevant, welche Günzel genannt hat. Der Spieler verlässt nie die Ich-Perspektive und wird somit typischerweise innerhalb der Spiel verortet, obwohl er nicht aus der Spielwelt stammt. Dies wird auch durch das Thema des Spieles verstärkt. So trifft der Spieler auf verschiedene Alien-Rassen, aber nicht auf andere Menschen, so, dass er sich nicht als wirklicher Bewohner der Welt fühlen kann.

Bei *No Man's Sky* handelt es sich auch um ein Spiel, für welches die Bezeichnung des raumkritischen Spielens von Stephan Günzel geradezu prädestiniert scheint. So nehmen Kämpfe und Ressourcenmanagement vergleichsweise wenig Zeit ein, wenn man sie mit dem Ausrichten der Perspektive und dem Abgehen und Navigieren auf den verschiedenen Planetenoberflächen vergleicht. Hier versucht der Spieler vor allem durch ständiges Bewegen der Perspektive Orte und Ressourcen zu finden und damit die Spielwelt zu meistern und zu verstehen. Gleichzeitig kann er die Welt einfach als eine Art Tourist besuchen und nur nach interessanten Ausblicken suchen, welche sich selbst genügen. Die einzelnen Planeten in *No Man's Sky* sind dabei nicht eigenhändig modelliert, sondern mit Hilfe eines Algorithmus generiert, was zur Folge hat, dass das Spiel nicht so gelenkt ist wie ein komplett von Hand designtes Spiel. Dies macht eine eigenständige Navigation und Blickausrichtung des Spielers damit umso wichtiger.

Das Sehen als primären Modus des Eindruckserwerbes, wird auch bei der kolonialistischen Reiseliteratur deutlich. So werden innerhalb von ihr Landschaften geradezu ästhetisiert. Ein ähnlicher Vorgang findet bei *No Man's Sky* statt, da das Spiel die Landschaften prozedural erstellt und dabei nicht viel Wert darauf legt wird, dass diese besonders herausfordernd für den Spieler sind oder ihn vor feste Aufgaben stellen. Stattdessen steht jeder Planet als Betrachtungselement genauso wie als Raum zur Verfügung, welchen sich der Spieler dann selbst gefügig machen kann und dessen Zweck er bestimmen kann. Der Spieler kann also viel Zeit damit verbringen die Landschaften einfach zu betrachten, wozu er auch ein Fernglas besitzt, mit welchem er Zoomen kann, um sich besonders interessante Örtlichkeiten genauer anzuschauen. Dabei besteht die Landschaft aus verschiedenen Arten von Texturen und verschiedene Tiere und Pflanzen bevölkern sie, welche der Spieler auch aus der Ferne und oft auch direkt aus der Nähe beobachten kann, ohne, dass er in Gefahr ist.

Mit den heutigen technischen Funktionalitäten, welche es einfach ermöglichen Screenshots zu machen oder kleine Videos aufzunehmen, bietet es sich für den Spieler dann an diese Räume einfach abzugehen und zu erleben, wie es auch bei den Beschrei-

bungen von vielen Reiseberichten in Pratts Werk der Fall ist (205). So wird die Landschaft hervorgehoben und bis ins kleinste Detail beschrieben und ausgekundschaftet. Dabei wurden die Bilder, welche der Reisende sah, oft als eine Art von Gemälde betitelt, bei welchen der Reisende einen absoluten Punkt einnimmt, von dem aus er alles Sehenswerte auf einmal betrachtet. Die Landschaft tut sich quasi zentralperspektivisch vor ihm auf.

Wichtig ist dabei, dass auch hier die Landschaft so wirkt, als wäre sie das einzig Wichtige. Der Spieler macht sie sich mit seinem Blick ähnlich zu eigen, wie das die Verfasser von Reiseberichten getan haben. Er erhebt Anspruch darauf und meistert sie durch seinen Blick und Navigation. Das Land existiert erstmal nur, um vom Spieler gesehen zu werden, was auch mit der Charakterisierung der einzelnen Planeten zusammenpasst, welche aus der Perspektive des Spielers niemandem gehören (Pratt, 205). Der Mensch spielt hier wie in der Reiseliteratur keine Rolle. Interessant ist hierbei, dass die Alienwesen, welchen der Spieler im Verlaufe des Spieles begegnet ausschließlich in Häusern anzutreffen sind und sich nie außerhalb von diesen aufhalten. Hier stellt sich die Frage, inwiefern *No Man's Sky* von dieser kolonialen Denkweise der menschlichen Abwesenheit beeinflusst worden ist, da jeder der Planeten leeres Land ist. Der Spieler findet nur vereinzelt Bewohner oder alte Monumente. Die Planeten existieren also fast ausschließlich für ihn und manifestieren die Denkweise der kolonialistischen Reiseberichterstatte somit direkt im Spiel (Pratt, 125).

Der Spieler vereint insgesamt die beiden Sichtweisen von Ökonomie und Wissenschaft in sich. Zum einen kann der Spieler Planeten nur besichtigen, um diese abzu laufen und dabei die Landschaft und Strukturen in ihr in den Blick zu nehmen und sie zu besichtigen. Bei dieser Besichtigung kann er aber bereits Ressourcen ausmachen, welcher er später abbauen will oder prüfen, ob er eine Basis auf diesem Planeten errichtet. Natürlich ist die wissenschaftliche Perspektive im Vergleich zur Wirklichkeit hier vergleichsweise uninteressant, weil die Landschaften und die Kreaturen zwar prozedural generiert sind, aber keine besonderen Verhaltensweisen oder Geschichten aufweisen. Sie existieren also wie für den Reiseberichterstatte und die kolonialistische Perspektive, als zeitlose, geschichtslose Punkte, welche mehr oder weniger nur existieren, um von ihm gesehen zu werden (Pratt, 205).

Insgesamt wird hier der Blick des Kolonialismus exemplifiziert. So ist der Spieler auch hier vor allem ein *seeing man*, wie Pratt den Protagonisten der Reiseliteratur bezeichnet. Dieser blickt mit seinen imperialen Augen passiv auf die Welt und besitzt diese so (7).

Die Merkmale der Immersion werden dabei zumindest teilweise erfüllt. So fühlt sich der Spieler in der Welt von *No Man's Sky* präsent, da die Erwartungen meist erfüllt werden (der Spieler bekommt nur in Interaktion mit anderen Wesen die Kontrolle entzogen und kann mit diesen nur Ressourcen handeln beziehungsweise kommunizieren, während er sonst mit einer Waffe beziehungsweise einem Werkzeug auf verschiedene Dinge zielen kann). Zu dem kann der Spieler die Spielwelt verändern, in dem er entweder anfängt Dinge auf ihr zu bauen oder sie dort zerstört, wo er Ressourcen abbauen will. Die Spielwelt verhält sich dazu meist konsistent, es gibt nur einige Punkte wie zum Beispiel den Weltraumflug, welcher relativ unzuverlässig funktioniert und den Spieler immer wieder künstlich in seinen Bewegungen einschränkt.

Der Raum, den der Spieler konstruiert, ist dabei immer durch die Sicht auf Ressourcen beeinflusst. Hier kommt die ökonomische Seite zum Tragen. Der Spieler konstruiert aus seinen Erwartungen an den Planeten (Er bekommt mehrere Informationen über einen Planeten, wenn er diesen aus der Ferne beobachtet. So werden ihm dort bereits Ressourcen und verschiedene Aspekte des Klimas angezeigt), was er letztendlich sieht. So geht er mit Hinweisen über die Welt auf den Planeten und nimmt automatisch eine Perspektive ein, in welcher Ressourcen seinen Blick dominieren. Dies wird auch dadurch beeinflusst, dass er einen Scanner benutzen kann, der ihm Ressourcen in der Nähe zeigt und bei der Betrachtung von Objekten eine HUD-Einblendung bekommt, die ihm mitteilt, welche Ressourcen durch ein etwaiges Zerstören des Objektes in sein Inventar wandern.

So wird der Blick von dem des Betrachters oder des Suchenden in die Richtung des Jägers gelenkt. Der Spieler ist also immer mit dem Blick als Ressourcenjäger beziehungsweise Ausbeuter gezeichnet, ob er dies nun will oder nicht (Pratt, 29-31). Die Gier der reisenden Nationen wird hier also über das HUD verdeutlicht und somit ein Stückweit subjektiviert. Um Ressourcen abzubauen, muss der Spieler mit seiner einzigen Waffe, einem Gerät, welches Laserstrahlen abschießt, auf diese zielen und an ihnen handeln. Nur mit der Handlungsperspektive, welche sich gemeinsam mit dem Sehen ergibt, wird er also zum richtigen Ressourcenjäger. Das passt auch mit Pratt's

Argumentation zusammen, dass die Reisen in Kolonialgebiete zwar unter einem „Wissenschaftlicher Besucher“-Label gelaufen sind, es gleichzeitig aber um die Überwachung von Territorium, der Anhäufung von Ressourcen und die Erlangung von Kontrolle ging (39).

Außerdem ist der Spieler immer auf der Suche nach Zielen in der Ferne. Das Spiel blendet ihm nahestehende Orte, mit einem Fragezeichen auf dem HUD ein, so, dass der Spieler immer in die Richtung von diesen gelenkt wird beziehungsweise immer auf diese aufmerksam gemacht wird, auch wenn seine Intention gerade eine andere ist. Der Spieler bewegt sich dabei immer weiter nach vorne auf ein Ziel zu.

Der einzige Feind, welcher sich dem Spieler entgegenstellt, sind dabei die Kräfte, der Natur, welche typisch für die Probleme des Reiseberichterstatters sind und die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Kreaturen, welchen er begegnet, von denen einige aggressiv sind (Pratt, 17). Zwar ist der Spieler dabei relativ schutzlos und muss sich gegen die Kräfte der Natur, welche sich in Strahlung oder Witterungsbedingungen äußern, schützen, in dem er sich zurückzieht. Gleichzeitig sind Kreaturen aber kein Problem für ihn sofern er ein paar Stunden an Spielzeit angesammelt hat (56).

Der Spieler gleicht dabei zwar der Figur des Naturforschers, den Pratt beschreibt, welcher nur Sammeln und die Natur im Stillen beobachten und klassifizieren will (27,28). Gleichzeitig ist aber weitaus wehrhafter und mächtiger. So ist der Spieler zwar manchmal schutzlos, ressourcenarm oder verwundbar, dieses Bild ist aber durch den Spieler jederzeit umkehrbar, sofern er seine Zeit in kleinere Arbeiten investiert beziehungsweise sein angehäuften Vermögen nutzt, welches er immer im Hintergrund besitzt (75). Wenn der Spieler sich in eine Schwächesituation begibt, dann meist aus freien Stücken (wie zum Teil der Protagonist der Reiseberichtsliteratur). Interessant dabei ist, dass er verschiedene Ansehensstufen bei den Alienkulturen hat. Dieses kann aber nur von neutral bis sehr positiv gehen; der Spieler kann also beliebt oder weniger beliebt sein, insgesamt kann er aber mindestens auf eine geringe Hilfe zählen, sofern er nach dieser fragt. Das Ansehen kann einmal gebaut auch nicht verschmälert werden, der Respekt für den Spieler ist also etwas, das nur gesteigert werden kann. Seine Aktionen werden somit also geduldet oder gefürchtet. Man kann diesen Umstand so interpretieren, dass die Aliens, wie die Einwohner des kolonisierten Landes, kaum anders können, da die Macht des Kolonisten meist so groß ist, dass ein Widerstand sehr viele Opfer nach sich zieht.

Die NPCs verfolgen dabei aber keine eigene Agenda und sind nur willige Helfer oder Tauschpartner. Das passt auch mit dem kolonialistischen Blick in der Reiseliteratur zusammen, bei welchem andere Menschen als kulturlos und lebenslos klassifiziert werden, um sich für die Macht, die man über sie zu erlangen versucht zu rechtfertigen. Hier sind die NPCs fest an einem Ort verwurzelt und warten nur auf die Interaktion mit dem Spieler (Pratt, 53). Natürlich kann dies aber auch als Aspekt der Reversibilität gesehen werden. Während der Spieler die Aliens als Tauschpartner sieht, wird der Spieler von den Aliens gleichzeitig als unschuldiger Reisender angesehen, welcher ihnen vielleicht bei Problemen helfen kann. Im Austausch geben sie ihm dafür Ressourcen (Pratt, 80-81). Interessant ist dabei, dass man zwar über Interaktion mit den Aliens beziehungsweise alten Monumenten die Sprache der Aliens lernen kann und diese somit besser verstehen kann. Dieser Prozess aber sehr mühselig ist, da man nur Wort für Wort lernt und die Absichten der Aliens, einem mit Hilfe einer Texteinblendung, so oder so verständlich erklärt werden. Dies könnte einen möglichen Wechsel in der Perspektive der Kolonialherren beziehungsweise der Reisenden andeuten, welcher aber nur sehr langsam einsetzt. Die Gewaltanwendung erfolgt dabei höchstens über Ressourcen. So kann der Spieler über Geld ganze Frachter und deren Crew sowie einzelne Schiffe direkt von Aliens kaufen, wenn er diese trifft, was ziemlich absurd erscheint, da die Aliens dann ohne Schiff auf einem verlassenen Planeten festsitzen würden. Dies kann also als eine nicht-militärische Version der bloßen Plünderung oder des Diebstahls angesehen werden. Die Macht ist hier nicht militärisch, sondern ökonomisch.

Trotzdem hat der Spieler gegenüber anderen Rassen eine Aura der Unschuldigkeit, da er diesen immer nur ohne den Einsatz von Gewalt begegnen kann (Pratt, 56). Dies wirkt aber insofern absurd, dass der Spieler zwar nicht direkt feindliche Handlungen unternehmen kann, aber mehrere Möglichkeiten hat, die scheinbare Herrschaft der dort lebenden Alienwesen zu untergraben. So kann der Spieler einfach eine Basis errichten und bei Bedarf könnte er alle Ressourcen und alle Tiere auf einem Planeten ohne Gegenwehr der Alienwesen auslöschen, auch wenn ihn das mehrere Tage Spielzeit kosten würde.

Auch kann der Spieler im Verlaufe des Spieles abgeschlossene Basen, die aber nicht bewohnt sind finden und in diese mit Gewalt eindringen, um das Wissen (meist in Form von Bauplänen für wirtschaftliche Erzeugnisse) der Bewohner zu stehlen. Diese

Aktion ist mindestens einmal im Spiel nötig, um an eine Technologie zu kommen, welche es erlaubt das Sternensystem zu wechseln.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Klassifikation und die Kontrollerlangung über Symbole und Karten. Wie bereits erwähnt steht dem Spieler in *No Man's Sky* keine direkte Karte zur Verfügung. Dafür sieht er verschiedene Einblendungen, welche ihm interessante Orte oder Ressourcen auf seinem Bildschirm anzeigen. Ein wichtiger Punkt des Kolonialismus war der Versuch über verschiedene Mittel Kontrolle über die Welt zu erlangen. So war dies zuerst die bloße Navigation auf dieser, was der Spieler hier wie im echten Leben meistern muss, um sich auf seinem Planeten zurechtzufinden. So können einzelne interessante Orte markiert werden, um aber auf dem Planeten zu wissen, wo es wo hingehet, muss der Spieler selbst navigieren beziehungsweise mental eine Planetenkarte zeichnen (Pratt, 29-31). Dabei findet nicht direkt ein Automapping statt, der Spieler kann aber Entdeckungen machen, welche festgehalten werden. Es kann also eine intellektuelle Besichtigung gesehen werden, bei der ein Verständnisgewinn über den Aufbau des Raumes genauso wichtig ist wie das bloße Betrachten des graphischen Spektakels (Pratt, 15).

Wie bereits der Name des Spiels impliziert, gehört der Himmel niemandem. Nur die Spieler können beginnen Besitz über einzelne Planeten zu erlangen, indem sie dort Basen errichten, besondere Schauplätze als Erstes erreichen und diese umbenennen. Der Spieler kann dabei auf einem Planeten eine Basis errichten, welche als äquivalent zum imperialen Mutterland gesehen werden kann. Der Spieler kann zu dieser Basis über Portale an Raumstationen (welche es in jedem System gibt), einfach wieder zurückreisen. Die Ressourcen, die der Spieler also stückweise abbaut, fließen immer in die Richtung der Hauptbasis, welches aber in diesem Fall auch nur kolonial konstruiert wird. Einzelne andere Planeten werden dabei um Ressourcen erleichtert, um die eigene ökonomische Position zu stärken und die Basis weiter auszubauen. Dabei ist im Gegensatz zum realen Kolonialismus keine Gewalt nötig. So gibt es zwar zuerst Tauschhandel mit den dortigen Aliens, Plünderungen einzelner Ressourcen und letztlich eine mögliche Ansiedlung durch den Spieler, aber keine militärischen Aktionen, um jemanden zu vertreiben. Das Besitztum des Planeten kann also einfach erlangt werden, sofern keine andere anerkannte Macht, in diesem Fall andere Spieler, bereits Anspruch erhoben haben.

Der Basisbau erfordert dabei Geld, was immer wieder dazu führt, dass neue Expeditionen nötig sind, um Gegenstände zu finden, die Geld einbringen und die Heimbasis

zu stärken, welche gefundene Pflanzen dann auch eigenständig anbauen kann (Pratt, 28). Diese Basis ist dabei immer mit den gleichen Gestaltungselementen ausgestattet und passt sich nicht dem Planeten und den Bauwerken, die dieser bis dahin hatte, an (Pratt, 18).

Zudem ist es wichtig, dass der Spieler für seine Basis verschiedene Arbeiter rekrutieren kann. Aber auch hier wirkt die Interaktion unreal. So kann er verschiedene Aliens ansprechen, welche freiwillig auf seiner Basis auf einem abgelegenen Planeten arbeiten, ohne, dass sie etwas von ihm fordern. Hier handelt es sich also um ein spielerisches Äquivalent zur Sklavenarbeit, bei welcher der Spieler die Aliens aus ihrem Lebensraum entfernt und sie in einer künstlichen Situation platziert, bei welcher sie nur für den Spieler arbeiten.

Zudem können Spieler bei der Erforschung von Planeten, diese genauso wie alles, was auf ihnen gefunden wird, nach ihrem eigenen Willen benennen. Dafür müssen sie mit ihrem Blick besondere Mineralien, Flora und Fauna fixieren, um diese zu erfassen (Pratt, 29-31).

Die Entdeckungen werden anschließend in einem Katalog gespeichert, welcher Stück für Stück gefüllt werden kann. Dies erinnert an das Projekt von Carl Linnaeus, einem Naturalisten, der versuchte alle Pflanzen auf der Erde deskriptiv zu katalogisieren (Pratt, 51). Seine Studenten sammelten Pflanzen und Insekten, maßen sie, hielten sie am Leben, machten Zeichnungen und versuchten sie nach Hause zu bringen (Pratt, 24-25). Hier kann man Parallelen zu den Aufgaben des Spielers in *No Man's Sky* sehen. Auch er dokumentiert Flora und Fauna, in dem er sie mit seinem Blick fixiert. Anschließend werden die Objekte automatisch in einem Katalog gespeichert, welcher alle Informationen einer Art sowie ein 3D-Modell von ihr auflistet (Pratt, 48). Dieser Katalog stellt damit den Wissenshorizont des Spielers dar.

Lädt der Spieler diese Erkenntnisse hoch, wird er mit Geld belohnt. Es wird nicht näher spezifiziert wer in diesem Fall der Geldgeber ist. Es lässt sich spekulieren, dass der Spieler trotz seiner eigenen kolonialen Macht nur ein Gesandter einer Nation ist, welche ihm seine Reise für den Tausch gegen Wissen finanziert, wie es auch bei den früheren Reiseberichten häufig der Fall war (Pratt, 34). Hat ein Spieler das einmal getan, sehen das auch alle andere Spieler, welche den Planeten besuchen. Eine direkte Interaktion zwischen Spielern besteht dabei aber nicht.

Auch die eigene Basis ist für diese nicht sichtbar. Ein anderer Spieler sieht nur die Namen, welche der „Besitzer“ des Planeten vergeben hat und sieht, wann dieser die Entdeckung gemacht hat. Er kann die Entdeckungen aber nicht neu machen und wird auch nicht belohnt (Pratt, 201).

Damit entsteht zwischen Spielern eine Art Wettlauf, da jeder zuerst die verschiedenen Planeten für sich beanspruchen möchte. So wirkt dort ein wissenschaftliches Interesse, aber man hat mit diesen Namen auch Macht und kann den eigenen Besitzanspruch symbolisieren.

Die Entdeckung kann man dabei auch nur wirklich beziehungsweise kenntlich machen, wenn man dies auch hochlädt. Auch im viktorianischen Zeitalter war es so, dass Entdeckungen erst wirklich wurden, wenn der Reisende nach Hause kam und seine Erkenntnisse für andere durch ein Medium sichtbar machte, dabei wurde er wie der Spieler bei *No Man's Sky* mit Geld und Prestige belohnt (Pratt, 203).

4. Der Kolonialismus und seine Auswirkungen

4.1 Fazit und Zusammenfassung

Wie deutlich geworden ist, hat das Spiel *No Man's Sky* zum einen durch die Perspektive einen stark kolonialistischen Anklang; zum anderen sind das Thema und die Mechaniken, welche das Spiel stützen, die Basis für eine idealisierte Rhetorik des Kolonialismus.

Um dies zu zeigen, wurde zuerst das Raumbild des Computerspieles von Stephan Günzel erklärt, welches sich auch viel mit der Aneignung von Raum und den Charakteristiken des Blickes beschäftigt. Anschließend wurden der Kolonialismus und der Postkolonialismus angesprochen, um die kolonialistische Denkweise und deren Problematiken zu verdeutlichen.

Anschließend kam es zu der Analyse von *No Man's Sky* unter diesen Gesichtspunkten wobei mit Hilfe der Interpretation von Reiseberichten durch Mary Louise Pratt, ein Zusammenhang zwischen dem Blick im Spiel und der kolonialen Perspektive gezeigt werden konnte.

Angefangen beim Titel und der Charakterisierung von Planeten als leer, über die Möglichkeiten der Beanspruchung und Widerstand, sowie dem wohlwollenden Empfang

von Reisenden zeichnet das Spiel ein idealisiertes Bild, bei welchem sich der Spieler in einer ökonomischen Machtposition befindet, in welcher er seine Interessen durchsetzen kann und dabei scheinbar niemandem schadet. Dem Spieler wird eine riesige Welt präsentiert, welche scheinbar bis zu seinem Eintreffen geschichtslos ist und nur dafür existiert, von seinem Blick entdeckt und in Besitz genommen zu werden.

Der Kolonialismus hat wie bereits angesprochen immer noch Auswirkungen in der heutigen Gesellschaft und wie hier gezeigt werden konnte, auch auf das Design von Spielen.

4.2 Kolonialismus in anderen Genres

Nachdem in dieser Arbeit der Kolonialismus und vor allem der Blick von diesem analysiert wurde, bietet es sich für die Zukunft an, die Auswirkungen und Strukturen des Kolonialismus in anderen Genres zu untersuchen.

Ein Genre, welches so scheint, als könnte es bei einer kritischen Betrachtung interessante Ergebnisse liefern, ist das der Aufbaustrategie. So errichten Spieler ihr Reich immer auf scheinbar unbewohntem Land, vertreiben dabei aber beispielsweise in der *Civilization*-Serie Barbaren, und stehen ständig in Konkurrenz mit anderen Nationen, was sie dazu treibt, Expansionen oder Kriege zu unternehmen, um ihre eigene Position zu stärken. Natürlich lohnt es sich ökonomisch dabei exotischere Ressourcen oder schwächere Völker anzugreifen.

Um beim Beispiel *Civilization* zu bleiben, ist es dort beispielsweise so, dass die Nationen, die entweder von Spielern oder vom Computer gesteuert werden, im Verlaufe des Spieles verschiedene Zeitalter durchlaufen, je nachdem wie gut ihre Forschung funktioniert oder sie ihren Spielstil auf Fortschritt ausrichten. Kommt es nun zu einem Aufeinandertreffen von zwei Zivilisationen, bei der einer laut der Logik des Spieles deutlich unterentwickelt ist, so kommt es auch zu ähnlichen Abläufen wie im Kolonialismus. So macht es für den Spieler in der Machtposition zuerst Sinn, mit der schwächeren Nation zu handeln und langsam herauszufinden, wie lohnenswert eine Expansion ist, bevor er schließlich kriegerische Schritte unternimmt, um diese entweder zu vertreiben oder sogar ganz auszulöschen. Es kann zwar sein, dass die unterentwickelte Nation dabei zufriedener Bürger besitzt, sehr spirituell ist oder viele Naturwunder bietet. Das spielt für die viel größere, expansiv und ökonomisch denkende, Macht, in

Form der anderen Nation, selten eine Rolle. Im besten Fall kann die schwächere Nation auf Gnade hoffen.

Wie hoffentlich deutlich geworden ist, schafft es *Civilization* durch andere Mittel eine nationale und großflächige Denkweise des Kolonialismus zu zeichnen, welche vor allem darauf ausgelegt ist, die Wirtschaft zu maximieren.

Das Phänomen des Kolonialismus hat also auch in anderen Genres seine Auswirkungen und vor allem eine kritische Lesung des Spieles *Civilization* über die Möglichkeiten des Postkolonialismus sollte interessante Ergebnisse liefern.

Quellenverzeichnis

Literatur:

Günzel, Stephan. Egoshooter: das Raumbild des Computerspiels. Campus Verlag, 2012.

Mar, Castro Varela María do, und Nikita Dhawan. Postkoloniale Theorie: eine kritische Einführung. Bielefeld: Transcript, 2005.

Nohr, Rolf F. *Raumfetischismus. Topografien des Spiels*. Avinus-Verlag, 2013.

Osterhammel, Jürgen, and Jan C. Jansen. Kolonialismus: Geschichte, Formen, Folgen. München: Beck, 2012. Print.

Pratt, Mary Louise. Imperial eyes: travel writing and transculturation. London: Routledge, 1992. Print.

Internet:

Baker, Chris. "What game developers are saying about No Man's Sky." Gamasutra. Aug. 2016. 21 Dez. 2016.

Connolly, Denny. "No Man's Sky - Biggest Game Ever?" Game Rant. 2014. 28 Juli 2016.

Spielografie:

Civilization V. Firaxis Games. 2010.

No Man's Sky. Hello Games. 2016

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die Arbeit selbständig verfasst zu haben und keine anderen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ködnitz, den 21.12.2016



Unterschrift:

: