

Julia Haßler
Matrikelnummer: s01630662

Subnautica

Eine Robinsonade im Survival Spiel

Schriftlicher Teil der künstlerischen Abschlussarbeit

Betreuer: Bettel, Florian Sen.Sc. DI Dr.phil.

Angestrebter akademischer Titel: BA

Studienrichtung
Kunst und Kommunikative Praxis
Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und
Kunstvermittlung
Universität für angewandte Kunst Wien

Sommersemester 2021

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Darlegung des Untersuchungsgegenstands.....	3
Wissenschaftlicher Kontext.....	5
Der Spielbegriff und Survival-Spiele.....	5
Mythen	7
Spielarena Ozean: <i>Robinson Crusoe</i>	9
Aliens und Science-Fiction.....	12
Cryptiden, mythische Wesen, Skylla und Charybdis.....	13
Analyse.....	14
Die <i>Alterra Corporation</i> und das Verschwinden der <i>Degasi</i>	17
Spielarena.....	19
Kreaturen	21
Fazit.....	22
Referenzen	24

Einleitung

Die folgende Arbeit analysiert das Science-Fiction Survival Spiel *Subnautica* hinsichtlich seines Spielreizes und vergleicht die darin aufgegriffene Thematik des Ozeans mit Beispielen aus *Robinson Crusoe* und der *Odyssee*. Ziel ist es herauszufinden, wie der Mythos Ozean im Spiel mit Bezug auf die spielerische Handlung aufgegriffen wurde und wie sich Narrative aus der Literatur auf die Konzeption des Spiels, insbesondere hinsichtlich der Entwicklung der Story und der Kreaturen, auswirken.

Darlegung des Untersuchungsgegenstands

Bei *Subnautica* handelt es sich um ein Science-Fiction-Videospiel, welches dem Survival-Genre zuzuordnen ist. Die Vollversion für PC, Xbox One und Playstation 4 wurde 2018 veröffentlicht¹ (Wikipedia: Subnautica). Das Ziel des Spiels ist es, in einer unbekannten Unterwasserwelt zu überleben und von einem fremden Planeten zu entkommen. Es gibt vier unterschiedliche Spielmodi: „Überleben“, in welchem Nahrung, Trinkwasser und Sauerstoff benötigt werden und der Avatar sterben kann, „Hardcore“ ist „Überleben“ gleich, bis auf die Tatsache, dass nach dem Tod des Avatars auch das Spiel zu Ende ist, „Freies Spiel“ in welchem keine Nahrung oder Trinkwasser benötigt werden, ansonsten ist der Modus wie „Überleben“ gestaltet und „Kreativ“, welcher sämtliche Überlebensaspekte deaktiviert, ebenso wie die Story (Wikipedia: Subnautica).

Der Protagonist des Spiels, Ryley Robinson, ist der einzige Überlebende des Absturzes des Raumschiffs Aurora (Subnautica Wiki: Riley Robinson), er überstand die Katastrophe mithilfe einer Rettungskapsel, dem sogenannten *Lifepod 5*. Zu Spielbeginn wacht Riley in dem teilweise noch brennenden Lifepod auf und der*die Spieler*in verfügt über keine weiteren Informationen zu Ort, Zeit und Geschehen. Endlich löscht Riley das Feuer und aktiviert seinen Personal Digital Assistant, kurz PDA. Dieser Assistent begleitet Riley über den Gesamtverlauf des Spiels und hat eine Vielfalt an Funktionen: Zugriff auf das Inventar mit gesammelten Items, die Datenbank und technische Baupläne, er ist auch Speicherort für Fotos, Logbucheinträge, auch jene, die man von anderen verunglückten Personen findet (Subnautica Wiki: PDA). Zusätzlich zeigt der PDA den Gesundheitsstatus des Avatars an und gibt Riley diverse

¹ Es gab jedoch auch schon 2014 Early Access für den PC (Wikipedia:Subnautica).

Tipps (ebd.). Als Riley das erste Mal aus seiner Rettungskapsel steigt, sieht er das gigantische abgestürzte Raumschiff Aurora. Es brennt und das Wrack ist radioaktiv verstrahlt, wodurch er sich ihm nicht nähern kann. Warum kam es zum Absturz? Gibt es Überlebende und falls ja, wo befinden sich diese? Nach der Aktivierung des PDAs übernimmt der*die Spieler*in die Kontrolle über den Avatar und eilt geschwind ins Wasser, wo der PDA ihn über unbekannte Mikroorganismen im Wasser informiert. Dies ist eine scheinbar belanglose Information, welche allerdings später im Spiel von hoher Relevanz ist. Durch Riley erkundet der*die Spieler*in die Umgebung, sucht nach Ressourcen, baut sich nach und nach eine Basis auf, verbessert das Equipment. Von sehr großer Bedeutung ist der Scanner, mit dessen Hilfe große Teile der Umwelt, also Flora, Fauna und Überreste des Absturzes, in einer Datenbank erfasst werden können. Auf diese Art erhält der*die Spieler*in Informationen bezüglich nützlicher Rohstoffe, welche Tiere essbar, aggressiv oder passiv sind, Baupläne für technische Geräte und mehr. Das Überleben gestaltet sich als schwierig, überall sind fremde Wesen in allen Farben und Größenordnungen, manche von ihnen freundlich gesinnt, andere feindlich. Besonders beeindruckend und furchteinflößend sind die gigantischen Reaper-Leviathane, welche um die Aurora kreisen - es gibt jedoch noch wesentlich mehr Tiere der Klasse Leviathan, auf welche Riley im Verlauf des Spiels noch stoßen wird.

Die nächste Absatz dieses Unterkapitels enthält Spoiler.

Nach einer Woche kommt dann endlich die große Hoffnung: Das Frachtraumschiff Sunbeam ist in der Nähe hat einen von Riley abgesetzten Notruf empfangen und kommt, um ihn zu retten. Die Begeisterung ist groß, man begibt sich vorfreudig zu den Koordinaten, die einem die Sunbeam übermittelt hat. Plötzlich muss man allerdings mitansehen, wie die Sunbeam mit einem Laser vom Himmel geschossen und vollkommen zerstört wird. Die gigantische für die Destruktion verantwortliche Waffe befindet sich auf der Insel, auf der Riley auf die Sunbeam gewartet hat. Nach der Erkundung derselben findet man heraus, dass es sich dabei um die „Quarantine Enforcement Platform“ (QEP) handelt. Diese ist eine von einer Alienrasse namens Architects errichtete Abwehrplattform (Subnautica Wiki: The Architects), welche dafür sorgt, dass niemand den Planeten verlassen oder auf ihm landen kann. Ebenfalls entdeckt man den ungefähren Standort der Disease Research Facility (DRF), welche ebenfalls erkundet wird. Auf einmal werden die zu Beginn des Spiels erwähnten unbekannten Mikroorganismen im Wasser wieder relevant: Es handelt sich dabei um

das Kharaa Bakterium, welches eine Pandemie mit unzähligen Toten ausgelöst hat und Riley ist ebenfalls infiziert. Nachdem das Bakterium aus der DRF ausbrechen konnte, wurde der gesamte Planet unter Quarantäne gestellt, was auch der Grund für die zerstörerische Aktivität der Quarantäne-Plattform ist, die neben der Sunbeam auch die Aurora abgeschossen hat. Die QEP kann zudem nur dann deaktiviert werden, wenn man nicht selbst mit Kharaa infiziert ist. Auf der Suche nach einer Heilmöglichkeit stößt der*die Spieler*in auf die Primary Containment Facility (PCF), wo man auf einen 2600 Jahre alten Sea Emperor Leviathan trifft, dessen Eier den Schlüssel zum Überleben darstellen. Nachdem diese erfolgreich zum Schlüpfen gebracht wurden, setzen sie das Enzym 42 frei, wodurch Riley geheilt wird und die QEP deaktivieren kann. Nachdem er auf der Aurora den Bauplan für eine Rettungsrakete gefunden hat, schafft er es erfolgreich vom Planeten zu fliehen. Als Riley dann endlich auf seinem Heimatplaneten landen möchte, muss er feststellen, dass er zuerst 1 000 000 000 000 Credits Schulden bezahlen muss, die er aufgrund der Verwendung der Ressourcen auf dem Wasserplaneten angehäuft hat (Subnautica Wiki: Storyline).

Wissenschaftlicher Kontext

Der Spielbegriff und Survival-Spiele

Bevor das spezifische Genre der Survival Spiele definiert wird, geht dieses Kapitel zunächst auf eine Begriffserklärung des Spiels im Allgemeinen ein. Der Soziologe und Spieltheoretiker Roger Caillois definiert das Spiel als zwanglose und zugleich zwecklose Tätigkeit, welche aufgrund des Fehlens von Konsequenzen im echten Leben als sorglos betrachtet werden kann (Caillois 7). Caillois' Spielbegriff kann sehr weit verwendet werden, beispielsweise für spezifische Beschäftigungen, Werkzeuge wie Kartenspiele oder Schachfiguren, oder auch in der Musik, wenn es darum geht, den Stil einzelner Interpret*innen zu beschreiben (ebd. 8-9). Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist die ihm inhärente Qualität des Zufalls, ebenso wie die Abwägung zwischen Risiko und Vorsicht. Diese Elemente stehen insofern in Zusammenhang miteinander, dass vorsichtiges Agieren innerhalb eines Spiels immer mit einem bestimmten Grad von Kontrolle des*der Spieler*in verbunden ist (ebd. 10). Caillois (10) betont zugleich die Fähigkeit des*der Spielenden, die spielerischen Elemente, über welche man dank des Zufallsprinzips verfügt, wie etwa „gute oder schlechte Karten“, strategisch möglichst effizient zu nutzen.

Ein weiterer relevanter Aspekt des Spiels ist der Wille, zu siegen, obwohl selbstredend stets die Möglichkeit des Scheiterns besteht. Laut Caillois (16) lässt sich diese „Lektion der Selbstbeherrschung“ auf andere Bereiche des Lebens ausweiten.

Jane Elliott (85), Theoretikerin für Gegenwartsliteratur und Kulturtheorie, hebt hervor, dass im Gegensatz zu den im realen Leben vorherrschenden Bedingungen in der spielerischen Welt Ziele, Auswahlmöglichkeiten und Konsequenzen bereits im Vorfeld definiert sind. Zusätzlich zu den aufgrund dessen entstandenen Gefühlen der Begrenzung und Einschränkung wird in Survival Games noch die Grenze zwischen Leben und Tod direkt in das Spielgeschehen mit einbezogen (ebd. 85). In derartigen Spielen wird innerhalb einer begrenzten Spielarena der Selbsterhaltungstrieb des Menschen bewusst bedroht, wodurch das Leben außerhalb der realen Wirklichkeit und der Vielzahl der dort existierenden Möglichkeiten verortet wird (ebd. 86). Dies steht beispielsweise im Gegensatz zu Videospielen wie *Super Mario*, in denen der Avatar zwar auch sterben kann, jedoch stehen bei Survival Games lebenserhaltende Maßnahmen, wie das Finden von Nahrung und Wasser im Zentrum – die menschliche Sterblichkeit wird simuliert und zu einem Kernaspekt des Spiels. Relevant ist hierzu ebenfalls, was Caillois (9-10) bezüglich der in manchen Spielen inhärenten Risikokomponente geschrieben hat: Die nutzbaren Ressourcen werden evaluiert, ebenso wie mögliche Szenarien und Spielverläufe, zeitgleich befindet sich im Hintergrund dieser Überlegungen ein Wettgedanke – „angenommene[s] Risiko und [...] zu erwartende[s] Ergebnis“. Weil in Survivalspielen das zu erwartende spielerische Risiko stets hoch ist, da der Preis des Verlierens das Leben des Avatars ist und deshalb in bestimmten Spielmodi das unumkehrbare Ende des Spiels bedeuten kann, kommt solchen Wagnissen eine besondere Relevanz zu.

Das Spielen von Survival Games ist in den meisten Fällen von Gefühlen der Angst und Unsicherheit bei den Spieler*innen begleitet, Zustände, welche oft mit Begriffen wie Horror oder Terror beschrieben werden. Dies schlägt sich nicht zuletzt in der Benennung von Subgenres wie Survival Horror nieder (Schnaars 185). Für die Analyse des Genres im Allgemeinen und des spielerischen Reizes von *Subnautica* ist es daher relevant, zwischen Horror und Terror zu unterscheiden. Der Argumentation der italienischen Philosophin Adriana Cavarero (7) folgend, handelt es sich bei Horror um ein Gefühl, welches weniger in Angst, als mehr in Abscheu begründet ist und sich durch eine Paralyse des Körpers äußert. Es besteht eine starke Verbindung zwischen

Sehen und Aversion, man erblickt eine Szene von solch ausufernder Gewalt und Schrecklichkeit, wie beispielsweise die Verstümmelung des menschlichen Körpers, dass sogar der Tod eine gnädigere Option wäre (ebd. 8). In Kontrast dazu steht Terror, welcher als körperliche Manifestation der Angst aufgefasst wird: der Körper zittert und ergreift die Flucht (ebd. 4). Terror veranlasst das Individuum, sich in Bewegung zu setzen und zu fliehen, sodass das eigene Überleben gesichert ist (ebd. 5). Der Terminus steht in enger Verbindung mit allumfassender Angst, vollkommenen Kontrollverlust und absolutem Chaos (ebd. 5). In *Subnautica* spielt sich dieser Aspekt vor dem Hintergrund des Mythos Meer ab, welcher im nächsten Kapitel näher erläutert wird.

Mythen

Eine der wesentlichen Eigenschaften des Mythos nach Roland Barthes ist, dass er sowohl ein kommunikatives System (Barthes 251), als auch ein Zeichen ist (ebd. 254). Als Semiologe versteht Barthes ein Zeichen als dreiteiliges System: Der Signifikant, der beispielsweise ein Gegenstand wie möglicherweise ein Stein sein kann, dem Signifikat, welcher den Gegenstand mit einer bestimmten Bedeutung auflädt, wie etwa ein durch den Stein exekutierte Todesurteil, und das aus Signifikant und Signifikat entstehende Zeichen (ebd. 256). Der Signifikant muss nicht zwingend ein Objekt sein, ebenso können sprachliche Kommunikation, Fotos, Medien, Sport, kurzum, jegliche Sujets mit Sinn aufgeladen werden (ebd. 252) und als Form der Kommunikation, der Sprache, betrachtet werden (ebd. 258). Eine Besonderheit des Mythos ist, dass er „ein sekundäres semiologisches System“ (ebd. 257) darstellt. Dies bedeutet, dass der Signifikant des Mythos ein Zeichen eines vorherigen Systems ist. Barthes (259-260) führt zur Erklärung ein Beispiel an: Er betrachtet eine Zeitschrift, auf deren Cover ein salutierender junger schwarzer Mann in militärischer Uniform abgebildet ist, vermutlich richtet sich seine Geste an die französische Trikolore, dies ist das Zeichen, der *Sinn* des ersten Systems. Für den die Zeitschrift ansehenden Barthes steht dieser *Sinn* stellvertretend für das mächtige Imperium Frankreichs und dass selbst jene durch den französischen Kolonialismus Unterdrückte eben diesem großartigen Reich eifrig dienen möchten. Hier ist der Signifikant das Bild auf dem Cover, der Signifikat die Vermischung zwischen Soldat sein und französisch sein, und das sich dadurch offenbarende Zeichen, im Falle des Mythos die *Form*.

Der Mythos hat die Funktion, bestimmte Sachverhalte als natürlich, als selbstverständlich darzustellen. Anhand des Beispiels des Zeitschriftencovers erklärt Barthes (296) dies so: „Wenn ich die französische Imperialität *feststelle*, ohne sie zu erklären, so fehlt nicht viel, daß [sic!] ich sie auch als natürlich und *selbstverständlich* empfinde“. Der Mythos vereinfacht dadurch komplexe Sachverhalte, stellt sie als einfach und selbstevident dar (ebd. 296) und wird aufgrund dessen nicht hinterfragt. Im nächsten Absatz wird der Frage nachgegangen, inwiefern der Prozess, welcher im Gegensatz zum Mythos agiert, die Demystifizierung, sich auf die Gesellschaft der Gegenwart auswirkt.

Dem amerikanischen Autor und Kritiker Colin Dickey (8-9) zufolge leben wir im Moment in einer seit dem 19. Jahrhundert durch Wissenschaft, Kolonialismus und Kapitalismus entzauberten Welt leben: in den Wissenschaften gibt es keine mysteriös wirkenden Kräfte mehr, viele Phänomene konnten rational erklärt werden, wenn man es nur wollte und mithilfe von Kapitalismus und Kolonialismus verschwanden die weißen Flecken am Globus. Auch laut dem deutschen Soziologe Max Weber, welcher die sogenannten Rationalisierungsprozesse beschrieb, sind „Rationalismus, Kapitalismus, Naturwissenschaft und Technik eng verwoben.“ (Heßler 27) So schrieb er schon lange vor Dickey davon, dass die Moderne Technik als Werkzeug zur Beherrschung der Erde betrachtet wurde, eine Rolle, die früher oft der Magie zukam (ebd. 27). Auch fungierte Religion damals noch stärker als heute als erste Anlaufstelle für die Erklärung der Welt und ihrem Sinn – Religionskritik hat dann zu enttäuschten Menschen geführt, welche, wie Marx erklärt, „zu Verstand“ gekommen sind (Marx [b] 72). Dennoch hat der Verlust der Magie der Welt durch Industrialisierung und Wissenschaft nichts daran geändert, dass die Menschen sich nach Rätseln und Mysterien sehnen (Dickey 35). Mit Hinblick auf den zuvor genannten Kapitalismus, wird hier kurz die Entfremdung der Arbeit, wie sie Karl Marx ([a] 510) beschreibt, vorgestellt und in Zusammenhang mit der Sehnsucht nach Mythen gebracht. Die Entfremdung der Arbeit zeigt sich unter anderem darin, dass die Natur dem Menschen durch die entfremdete Arbeit fremd wird (ebd. 516). Dem deutschen Philosophen Martin Heidegger zufolge wird die Natur im Blickwinkel der modernen Technik lediglich zum nutzbaren Gegenstand degradiert, welche bloß Mittel zum Zweck ist (Heßler 29): die Entfremdung der Natur und der Wille, sie beherrschbar zu machen, zeigt sich in der Nutzung von Technik. Auch ist es kaum verwunderlich, dass Leute, welche nach der für andere Personen, wie etwa dem*der Arbeitgeber*in, verrichteten Arbeit nach Hause kommen, bestrebt sind, einen höheren

Sinn in anderen Bereichen des Lebens zu finden, oder ihrem Alltag der kapitalistischen Knechtschaft zu entkommen: Mythen bieten hier eine Möglichkeit zur Flucht.

Spielarena Ozean: *Robinson Crusoe*

Der Ozean ist bereits seit Menschengedenken eine Projektionsfläche für Ängste und Wünsche und wird entsprechend oft in Film und Literatur als Ort voller Gefahren, Mystik und Geheimnisse inszeniert. So hat beispielsweise der Navy-Offizier und Autor Fletcher S. Bassett (1847-1893) versucht, sämtliche Folklore und Mythen des Meeres unabhängig vom Alter ihrer Entstehung in einem Buch zu sammeln. Als Erklärung dafür, dass der Ozean oft einen Ort der Mythen und des Aberglaubens darstellt, führt er zum Beispiel an, dass Wetterphänomene ohne die Wissenschaft der Meteorologie nicht erklärbar waren, dass viele Mythen des Meeres von jenen des Festlands adaptiert wurden, die von Leuten erdacht und verbreitet wurden, welche die See in ihrem ganzen Leben noch nie zu Gesicht bekamen (Bassett 7-8). Ebenfalls haben Menschen die Tendenz, Wunder übertrieben darzustellen, was durch den am Meer schier endlosen Horizont und die zu See atmosphärisch bedingte Vergrößerung von Objekten noch zusätzlich verstärkt wird (ebd. 229). Jedoch beschränkt sich der Einfluss des Ozeans nicht lediglich auf die Bildung von Mythen und Fabeln, auch behandelt etwa der Psychoanalytiker Sigmund Freud (2) das sogenannte „ozeanische Gefühl“ als einen Ursprung von Religiosität, es sei eine „Empfindung der „Ewigkeit“, [...] ein Gefühl wie von etwas Unbegrenztem, Schrankenlosem“ – der Ozean wird hier als Metapher verwendet.

Viele Romane und Geschichten handeln vor allem von dem Meer als befahrbare Oberfläche, wie Defoes *Robinson Crusoe*. Oft befinden sich die Protagonist*innen auf Schiffen, während die Gefahren des Ozeans in der Tiefe lauern, Beispiele hierfür wären Melvilles *Moby Dick* oder die *Odyssee* von Homer. Eine Ausnahme diesbezüglich stellt *20 000 Meilen unter dem Meer* aus der Feder Jules Vernes dar, in welcher Kapitän Nemo und Professor Aronnax in das unendliche Blau hinabtauchen. Im Folgenden wird näher auf *Robinson Crusoe*, sowie auf die Rolle von Skylla und Charybdis in der *Odyssee* eingegangen.

Der Protagonist Robinson Crusoe des gleichnamigen Romans von Daniel Defoe wird getrieben von Entdeckungslust, obwohl eigentlich ein komfortables Leben auf ihn warten würde (Defoe 3-6). Am ersten September des Jahres 1651 ging er zum ersten Mal an Bord eines Schiffes und verließ seine Eltern (ebd. 9). Auf einer weiteren Reise

Jahre später, er war auf dem Weg nach Afrika um neue Sklaven zu seinen Geschäftspartnern nach Brasilien zu bringen, erlitt er Schiffbruch und strandete als einziger Überlebender auf einer Insel. Er war ohne Essen, perspektivenlos bis auf die Aussicht, von wilden Biestern verschlungen zu werden, er besaß lediglich ein Messer und Tabakutensilien (ebd. 73). Sein Schiff, welches auf der Insel gestrandet war, war sein großes Glück, er holte sich dort Nahrung, Werkzeuge und Waffen (ebd. 78-80). Als nächstes erkundete er die Umgebung (ebd. 82), woraufhin er an einer witterungsgeschützten Stelle sein Lager aufschlug (ebd. 86). Er begann sogar, Reis und Gerste anzubauen (ebd. 165-166) und Ziegen zu zähmen (ebd. 231-232). Nach 35 Jahren gelingt ihm die Rückkehr zu Schiff nach England (ebd. 444). Das Meer hat den Protagonisten, das für ihn das Tor zu einer schier grenzenlosen Freiheit darstellte, gnadenlos aus seinem Leben gerissen und ihn zu jahrzehntelanger Isolation und einem andauernden Überlebenskampf verdammt. Den Weg zurück in seine Heimat wird nur durch eine Kraft außerhalb der Insel, eines fremden Schiffes, möglich, nicht etwa mithilfe seiner eigenen Ressourcen auf dem Eiland. Durch diese Geschichte hat Defoe den Ausgangspunkt für ein bis heute populäres Genre erschaffen: die Robinsonade. Laut Janet Bertsch (79), welche unter anderem am Trinity College in Cambridge unterrichtet, werden derartige Erzählungen dadurch charakterisiert, dass eine oder mehrere Personen mit begrenzten Ressourcen auf einer einsamen Insel überleben müssen. Diese Art der Erzählung ist bis heute so außerordentlich populär, sodass laut Ian Kinane (19), Senior Lecturer für englische Literatur, junge Leser*innen die Geschichte von Gestrandeten in unterschiedlichster Form bereits kennen, unabhängig davon, ob sie jemals selbst *Robinson Crusoe* gelesen haben. Kinane (19) argumentiert daher am Beispiel des langen Wirkens des Romans, wie literarische Mythologie funktioniert. Eine Erklärung dafür, weshalb die Geschichte bei der zuvor erwähnten Zielgruppe so populär ist, könnte der Umstand sein, dass sie den Lesenden erlaubt, sich in die Haut Crusoes, in die im Buch dargestellte Mythologie, hineinzusetzen und sich gleichzeitig der eigenen privilegierten Position weit weg von den Problemen des Schiffbrüchigen bewusst zu sein (Kinane 22). Nach Michael Seidel (37), Professor für Englisch und vergleichende Literatur, baut das Stranden auf einer einsamen Insel als literarisches Bild, wie es bei Defoe als auch in der *Odyssee* vorkommt, auf den Themen Separierung, Dislokation und Neubegründung auf, welche allesamt wichtig für westliche Literatur sind. Die „Einsame Insel“ ist auch ein Ort, der zu Robinsons Ankunft als technikfrei betrachtet werden kann. Die Bedingungen für

einen solchen Ort, welche die deutsche Historikerin Martina Heßler nach dem Technikphilosophen Don Ihde (7) angibt, nämlich, dass er isoliert, geschützt und beständig sein sollte, sind in dem Roman gegeben. Daher wäre menschliches Leben auf der Insel ohne Technik theoretisch möglich. Dies ist unter anderem auch ein Grund, weshalb die von Seidel (37) aufgezählten Aspekte Kraft, Einfallsreichtum und Handwerk zentral für die Handlung solcher Geschichten sind. Ein weiterer Umstand, welcher oft in Inselerzählungen gefunden werden kann, ist das menschliche Verlangen, das durch die Absonderung von Zuhause bedingte Trauma zu kontrollieren. Dies geschieht beispielsweise durch Ansiedelung, wie etwa Crusoe die ihn heimsuchende Isolation versucht dadurch zu überwinden, indem er gewisse Gebiete der Insel domestiziert (Seidel 38). Robinsons Verlangen, seine Umgebung zu zähmen und diese so für ihn nutzbar zu machen, begrenzt sich allerdings nicht bloß auf Tiere und Pflanzen, sondern inkludiert auch andere Menschen. Es handelt sich dabei um die Ureinwohner Amerikas, die er als „Wilde“ bezeichnet und die er seiner, dem christlichen Europäer, als nicht ebenbürtig erachtet.

Der Literaturwissenschaftler und Anglist Erhard Reckwitz (29) sieht die Isolation Robinsons als Nullpunktsituation: der Protagonist wurde aus seinem sozio-kulturellem Umfeld geworfen, aus jenem Kontext geschleudert, „der ihm bisher in Form von Nahrung, Kleidung, Behausung und menschlicher Gesellschaft physische und psychische Sicherheit verlieh.“ (ebd. 29) Es liegt von nun an einzig und allein in Robinsons Hand, seine Handlungen so auszurichten, dass er jene wilden Zustände auf der Insel zur Sicherung seines Überlebens nutzen kann – dies wird zum zentralen Merkmal des weiteren Handlungsverlaufs. Reckwitz (30) argumentiert deshalb, dass eine Robinsonade nur dann als solche bezeichnet werden kann, wenn der Hauptcharakter einer Geschichte vom Rest der Welt isoliert ist. Als Folge seiner Strandung ist Robinson auch abgekapselt von der Bandbreite menschlicher Vielfalt, beispielsweise die zur damaligen Zeit auf Höfen gepflegte Etikette, und sein Dasein wird auf das Überleben reduziert und seine Möglichkeiten zur individuellen Lebensführung sind stark eingeschränkt (ebd. 30). Es handelt sich zweifellos um eine Extremsituation: Misserfolg führt zum Tod, Fehler ziehen lebensbedrohliche Konsequenzen nach sich. Im Gegensatz zu Robinsons sozio-kulturellem Umfeld in der Zivilisation ist einzig er verantwortlich für die Erfüllung all seiner überlebensnotwendigen Bedürfnisse, die hierfür notwendige Arbeit wird nicht mehr unter den jeweils auf ihren Fachbereich spezialisierten Individuen aufgeteilt (Reckwitz

33). Diese *Zivilisation* umfasst dem Soziologen Norbert Elias (5) zufolge eine große Zahl an unterschiedlichen Aspekten einer Gesellschaft: von Religion, über Brauchtümer und gesellschaftlichen Normen bis hin zum Stand der Technik und Wissenschaft, kurzum: beinahe alles kann als zivilisiert oder unzivilisiert beschrieben werden. *Zivilisation* ist ein „westlicher“ Begriff, mit dem sich der Westen von anderen Kulturen abgrenzt und sich ihnen gegenüber als überlegen definiert (Elias 5). Der Terminus selbst spiegelt also ein ein vom Kolonialismus geprägtes Gedankengut wider. Kommen wir nun zurück zu Robinson: er muss also lernen, in seinem Handeln systematisch vorzugehen. Nachdem er zunächst instinktiv agiert, bevor er Vernunft als Basis seiner Taten nutzt, entwickelt er mit der Zeit ausgeklügelte Überlebenstechniken (Reckwitz 33-36). Beispielsweise schafft er es aufgrund seiner Wetterbeobachtungen und damit verbundenen Experimenten die Anzahl der Ernterückschläge drastisch zu minimieren (36-38).

Ungefähr im letzten Viertel des Buches hat Crusoe seine Rolle als isolierter Schiffbrüchiger überwunden und beginnt zunehmend, sich als Herrscher über die Insel und der auf ihr lebenden Menschen zu betrachten. Besonders deutlich wird dieser Umstand, nachdem er gemeinsam mit Freitag dessen Vater und einen Spanier vor Kannibalen rettet: er vergleicht sich selbst mit einem König und betrachtet sich als Gesetzgeber seiner drei Untertanen, welche ihm alle ihre Leben zu verdanken haben und diese für ihn auch jederzeit Opfern würden, sollte es die Situation erfordern (Defoe 385). Robinson, der ehemals von der Gesellschaft Isolierte, sieht sich somit an der Spitze einer neuen nach westlichen Vorbildern gestalteten Zivilisation.

Aliens und Science-Fiction

Thomas A. Shippey, emeritierter Professor für englische Literatur mit Fokus auf Fantasy und Science-Fiction (*1943) (6) führt viele Definitionen für das Genre Science Fiction an; als wesentliche sieht er den in der Fiction dargelegten wissenschaftlichen und technologischen Fortschritt, welche zentral für Handlungsverläufe sind. Er führt weiter aus, dass ein wichtiger Bestandteil des Genres *Novums* sind, Informationen, welche in der echten Welt des*der Leser*in nicht wahr sind, welche allerdings auch nicht komplett undenkbar sind („not-unlike-true“), als Beispiel führt er „enthaarende Seife“ an: sie existiert nicht in der echten Welt außerhalb des Buches, allerdings wäre solch eine Erfindung vorstellbar (ebd. 10-11). Leser*innen von Science-Fiction

schätzen auch das durch das Lesen entstehende Gefühl der Unvorhersehbarkeit, das daraus resultierende Unbehagen ist ebenfalls Kennzeichen des Genres (ebd. 15).

Science-Fiction Filme wie der Terminator trugen unter anderem auch zur Popularität von „Cyborgs“ bei. Unter einem postmodernen Blickwinkel können diese bezüglich des durch sie zum Ausdruck gebrachten Verhältnis zwischen Technik und Menschen betrachtet werden: Die amerikanische Philosophin Donna Haraway entwickelte eine Sichtweise, in der Mensch und Technik sich nicht als gegensätzliche Pole gegenüberstehen, sondern dass die Grenze zwischen beiden zunehmend verschwimmt (Heßler 34). Auf diese Art prägte sie den Begriff des „Cyborg“, welche laut ihr „Hybride aus Maschine und Organismus“ (Haraway 33), seien. Der Kritischen Theorie zufolge wurden technische Fortschritte im Laufe der Geschichte mit einer zunehmenden Entmenschlichung begleitet, wodurch sich „der Mensch [...] in einen Apparat verwandelt [habe].“ (Heßler 31).

Cryptiden, mythische Wesen, Skylla und Charybdis

Der Zoologe Bernard Heuvelmans hat erstmals die Terme „Cryptid“ und „Cryptozoologie“ geprägt (Dickey 76). Cryptozoologie, erklärt der einflussreiche Paläontologie George Gaylord Simpson (1-2) mit Berufung auf Heuvelmans, bedeutet als Wort in etwa „Die Wissenschaft der versteckten Tiere“. Laut Heuvelmans ist eine Kreatur erst dann ein Cryptid, wenn es mindestens ein Merkmal hat, welches wahrhaftig einzigartig, paradox, emotional aufwühlend ist und daher mystifiziert werden kann (Dickey 76). Dickey (76-77) führt weiter aus, dass es sich bei solchen um Tiere handelt, die von der Wissenschaft nicht erfasst werden können, sie existieren zwischen dem Wissenschaftlichen und dem Fantastischen, mythisch, aber nicht mystisch und die Jagd auf sie ist abenteuerlich und voller Entdeckungen in einer rational technologisierten, dem Kapitalismus unterworfenen Welt. Laut Heuvelmans sorgen Benennungen nach den Internationalen Regeln für zoologische Nomenklatur, die besagen, dass ein nach dieser Nomenklatur benanntes Tier über ein objektives Typusexemplar verfügen muss und/oder dass es von einer vertrauenswürdigen Zoolog*in oder Paläontolog*in in einer Publikation vorgestellt werden muss, dafür, dass viele Tierarten in die Nichtexistenz verbannt werden (Simpson 2).

Mythische Monster existieren bereits seit sehr langer Zeit, lange vor der Einführung wissenschaftlicher Taxonomien. Ein ganzes Kapitel aus Ijob (41: 1-26) ist beispielsweise dem Leviathan gewidmet, „groß und mächtig“ (41: 4), sein Rücken ist

bedeckt mit Schilden, sein feuerspeiender Schlund bewährt mit scharfen Zähnen, Eisen und Bronze verwunden ihn nicht, „König ist [er] über alle stolzen Tiere“ (41: 26). Kommentatoren sind sich uneins, ob es sich bei dem beschriebenen Geschöpf um eine Schlange, ein Krokodil, einen Drachen oder gar den Behemoth handelt (Bassett 203). Beispiele für moderne Cryptiden sind etwa das Loch Ness Monster oder Bigfoot (Dickey 3).

In der *Odysee* beschreibt Homer zwei schreckliche Monster des Meeres, Skylla und Charybdis, welche beide in Höhlen hausen (Homer 327). Für diese Bachelorarbeit ist vor allem Skylla von großem Interesse. Denn ihre Gestalt ist voller Schrecken, anstelle von Beinen besitzt sie sechs zähnefletschende Hunde, deren Köpfe aus den Tiefen der Höhle heraus die Klippen nach Nahrung absuchen, auch zur See fahrende Menschen verschmäht sie nicht: pro Kopf wird ein Mann verschlungen (ebd. 327). Charybdis, deren Körper keine Gestalt hat, erweist sich allerdings als wesentlich fataler für Schiffe, da sie diese im Ganzen verschlingt. Odysseus beschließt daher, lieber den Verlust von sechs Mann zu riskieren, als sein gesamtes Schiff dem sicheren Tod zu weihen (ebd. 335). Der Ozean ist in diesem zwölften Gesang der *Odysee* ein Ort, in dem das Wasser übermenschliche Gefahren verbirgt, welche den Menschen nach ihrem Leben trachten. Die zwei Felsen, unter denen die weiblichen Monster hausen, und das sie umgebende Meer werden aufgrund von Skyllas und Charybdis schrecklichen Aktivitäten zu Symbolen für aus dem Wasser kommende, welche für den Menschen den Tod bedeuten können. Das Erscheinungsbild Skyllas, deren Beine „wie verkümmert“ (Homer 327) sind, erweckt, der Argumentation Cavareros (8) folgend, aufgrund dieser Verstümmelung, dieser Zerstörung der menschlichen Hülle, zusätzlich Horror in den Menschen.

Analyse

Nach der Definition des Terms „Spiel“ von Caillois (30-31) lässt sich *Subnautica* eindeutig als solches definieren. Hinzu kommt allerdings, wie von Elliott (85) beschrieben, noch die Grenze zwischen Leben und Tod. Im Gegensatz zu Spielen wie *Super Mario* äußert sich dieser Umstand darin, dass der Avatar zum Überleben tatsächlich wie Menschen in der Realität Nahrung und Wasser zu sich nehmen muss. Diese Grenze ist vor allem im „Hardcore“-Modus des Spiels besonders ausgeprägt: Der Tod im Spiel hat das Ende des Spiels zur Konsequenz, jeglicher Fortschritt ist unwiederbringlich verloren. Außerdem ist das Überleben in *Subnautica* im Gegensatz

zu anderen Videospielen, wie etwa *Mortal Combat*, einem Kampfspiel, an Grundbedürfnisse wie Durst und Hunger geknüpft, welche auch für zum Leben außerhalb des virtuellen Raumes von uneingeschränkter Wichtigkeit sind. Hier verschmelzen fiktive und reale Welt, wobei Fiktion laut Caillois (31) ein relevanter Gesichtspunkt des Spiels ist.

Zwei wesentliche Aspekte des Spiels, vor allem zu Beginn und in ausweglosen Situationen, beispielsweise wenn der Reaper-Leviathan angreift, oder man mit zu wenig Sauerstoff zu weit getaucht ist, sind das Gefühl der Unsicherheit und der Angst, denen man allein in den Weiten des außerirdischen Ozeans entgegentreten muss. Hier kommt der nach Cavarero definierte Terminus „Terror“ ins Spiel. Da *Subnautica* auch zum Genre der Science-Fiction gehört, ist der Argumentation Shippeys (15) folgend, die Unvorhersehbarkeit, mit der bedrohliche Events eintreten können, ein wesentlicher Reiz des Spiels. Ein Beispiel im Spiel für die Evokation jener Emotion sind Reefback-Leviathane, gigantische, in Herden auftauchende Tiere, welche einen zunächst in Schrecken versetzen. Jener empfundene Terror kann noch verstärkt auftreten, wenn man zuvor bereits auf den Reaper-Leviathan gestoßen ist. Jedoch sind nicht alle Tiere der Leviathan-Gattung aggressiv, wie dies bei den Reefbacks der Fall ist. Diese Tatsache muss man allerdings selbst herausfinden, hierfür benötigt man den Scanner, eines der wichtigsten Werkzeuge im gesamten Spiel: alles Gescannte, seien es Raumschiffbruchstücke, Flora oder Fauna wird katalogisiert und in der Datenbank erfasst. Wie bei *Robinson Crusoe* ist Wissen über den Lebensraum ein Instrument zur Kontrolle desselben, auch sieht sich Robinson im Verlauf der Geschichte mehr und mehr als Herrscher über die Insel. Dieser Umstand, als Mensch über einen Lebensraum zu dominieren, deckt sich auch mit einer Observation Elliots bezüglich Survival Games. Ihrer Argumentation zufolge bieten derartige Spiele die Möglichkeit, die schmerzhaften Wege und Entscheidungen, dank derer ein Individuum als herrschender Akteur in Extremsituationen überdauern kann, zu erkunden (Elliot 87).

Der Scanner ist auch wesentlich für die Demystifizierung der ozeanischen Alienwelt. Ein zentraler Reiz des Spiels ist der der Entdeckung und Katalogisierung der Umwelt mithilfe dieses Geräts. In einer realen Welt, in der vieles mithilfe von Technik und Wissenschaft bereits entdeckt wurde, wie durch die beispielsweise von Weber beschriebene Rationalisierung (Heßler 27), kommt dem*der Spieler*in diese Rolle

persönlich zu und man ertappt sich beim Spielen oft dabei, so viel Neues wie nur möglich entdecken und scannen zu wollen.

Die Handlung von *Subnautica* gleicht der einer klassischen Robinsonade. Wie bereits zuvor erwähnt wurde, ist die Tatsache, dass die Rezipient*innen derartiger Erzählungen diese aus einer privilegierten, sicheren Position mitverfolgen, sich allerdings dennoch in die Situation hineinversetzen können. Dies stellt eine eindeutige Parallele zu *Subnautica* dar: Das gesamte Spiel wird kameratechnisch aus der Ich-Perspektive gespielt, wodurch die Distanz zwischen dem*der Spieler*in und Riley verringert und man sich besser in die Story hineinversetzen kann, als dies bei der Third-Person-Perspektive der Fall wäre. Die Ego-Perspektive, wie man sie beispielsweise aus Egoshooter-Videospielen kennt, führt unweigerlich zu einem hohen Level an Immersion. Trotz jener Kameraperspektive befindet sich der*die Spieler*in selbstverständlich in der realen Welt, in der Sicherheit der Zivilisation, des soziokulturellen Umfelds. Das Spiel lädt daher ein, aus jener Umgebung auszubrechen, ohne sie jedoch tatsächlich physisch zu verlassen. Dies macht einen weiteren Reiz des Spiels aus.

Entgegen dem populären Konzept der „Einsamen Insel“, auf welcher stabile, geschützte Bedingungen herrschen und welche frei von Technik ist, gestaltet sich das Überleben in *Subnautica*: obwohl die Umweltbedingungen in den einzelnen Biomen stabil und voneinander isoliert sind, bieten die Lebensräume keinen Schutz vor Raubtieren oder Umwelteinflüssen, ganz zu schweigen davon, dass ein Wasserplanet einen denkbar schlechten Lebensraum für ein Landlebewesen wie den Menschen darstellt. Es ist Rileys Glück, dass er trotz des Absturzes noch über Technik aus der menschlichen Zivilisation verfügt, welche im Zeitalter von Rileys Existenz bereits so weit fortgeschritten ist, dass er beispielsweise durch den Einsatz von drei Stück Titanium im Fabrikator komplexe Gerätschaften wie einen Sauerstofftank bauen kann. Riley stattet sich im Lauf des Spiels mit zunehmend komplexerer Technologie aus, Maschinen an seinem Körper werden zu einem Teil von jenem: er ist ein Cyborg. Als Beispiel hierfür bietet sich wieder der Sauerstofftank an: so kann er zu Beginn von *Subnautica* lediglich für kurze Zeit unter Wasser bleiben und muss häufig zurück an die Oberfläche, später allerdings stellen dank neuem Equipment auch sehr lange und tiefe Tauchgänge kein Problem mehr dar – Rileys Körper wurde mit Technik optimiert. Er genießt neue Freiheiten, welche ohne die eingesetzte Technik niemals möglich

gewesen wären, die Mensch-Maschine erschließt sich nie zuvor dagewesene Möglichkeiten. Dies deckt sich mit dem emanzipatorischen Potential, welches Haraway in der Grenzauflösung zwischen Mensch und Technik sieht: „eine neue Freiheit“ (Heßler 35) entsteht.

Die *Alterra Corporation* und das Verschwinden der *Degasi*

In *Subnautica* hat die Menschheit ihr Verbreitungsareal bis in den Weltraum ausgedehnt und vergrößert auch dort stetig ihr Siedlungsgebiet. Politisch betrachtet ist das Weltall in mehrere *Trans-System-Governments* (kurz Trans-Govs), unabhängige staatliche Autoritäten, welche Land besitzen, die allerdings nicht als Nationen oder Länder betrachtet werden, aufgeteilt (Subnautica Wiki: Trans-Gov). 37 solcher Trans-Govs sind an die Regeln eines Vertrags namens *The Charter* gebunden, welcher die Regeln für die Erkundung, Kolonialisierung und Beherrschung des interstellaren Raums beinhaltet (Subnautica Wiki: The Charter). Das im Spiel wichtigste Trans-Gov, die *Alterra Corporation*, betrachtet sich selbst als Firma, was unter anderem auch in der Struktur *Alterras* ersichtlich ist: am obersten Ende der Hierarchie befinden sich mehrere CEOs, die beispielsweise für wirtschaftliche Entscheidungen verantwortlich sind, der Rest von *Alterra* besteht aus Millionen von kleineren Firmen, welche alle im Besitz des Trans-Gov sind (Subnautica Wiki: Alterra Corporation). Trotz ihrer Ähnlichkeit zu einer nationalen Regierung, betrachtet *Alterra* ihre Bürger*innen als Angestellte und hat ihnen gegenüber, rechtlich gesehen, keine Verpflichtungen (ebd.). Die Rechtsanwälte der Firma behaupten jedoch, dass *Alterra* freiwillig die Aufgaben einer demokratisch gewählten Regierung übernimmt (ebd.). Trotz dieser Versprechung ist *Alterra* eindeutig profitorientiert: ein großer Teil des Gewinns stammt aus dem Verkauf von Waffen an die Militärpolizei, profitable Firmen innerhalb des Staatsgebiets werden aufgekauft und Angestellte bleiben selbst nach Katastrophen „on the clock“: so war Riley beispielsweise nach dem Absturz immer noch offiziell im Dienst und muss deshalb bei der Ankunft in seiner Heimatgalaxie die von ihm auf 4546B verbrauchten Ressourcen bezahlen (ebd.). Das nationale Motto *Alterras* lautet: „Get what you deserve“ (ebd.).

Es ist aus dieser kurzen Beschreibung der *Alterra Corp* unschwer zu erkennen, dass es sich um ein hyperkapitalistisch geprägtes Trans-Gov handelt. Dies deckt sich mit *Alterras* Sichtweise auf ihre Mitarbeiter, selbst bei Katastrophen werden diese nicht vom Dienst freigestellt und bleiben weiterhin humanes Arbeitsmaterial im Dienst der

Firma. Schaffen engagierte Bürger*innen es, ein erfolgreiches Unternehmen aufzubauen, so wird dies kurzerhand von *Alterra* aufgekauft und die ursprünglichen Besitzer*innen werden in das Direktorenboard aufgenommen – die Bürger*innen sind Mittel zum Zweck der Kapitalvermehrung des Trans-Govs. *Alterra*s kaltes, rationales Denken kommt auch im Zuge des Waffenhandelns zum Vorschein. So hat die Firma gelernt, dass Gewalt dann am profitabelsten ist, wenn sich nicht ihre Angestellten bekriegen, sondern die Kund*innen *Alterra*s (Subnautica Wiki: Alterra Corporation). Interessant hierzu ist Heideggers Überlegung, „dass sich im Gebrauch der Technik die Haltung der Menschen zu Welt [...] und ihr Menschenbild zeige.“ (Heßler 30). *Alterra* sieht seine Kund*innen lediglich als Mittel zur Kapitalvermehrung, unabhängig davon, ob diese durch die gekauften Waffen sterben oder gar einen Krieg beginnen. Sowohl Angestellte als auch Käufer*innen sind auf ihre Rolle als humanes Kapital reduziert.

Rileys Schiff, die *Aurora* der *Alterra Corporation*, war unterwegs um ein neues Phasegate, mithilfe dessen man Raumschiffe zwischen unterschiedlichen Sonnensystemen teleportieren kann (Subnautica Wiki: The Charter), zu bauen. Jedoch hatte sie gleichzeitig noch den Geheimauftrag, das Schicksal der Crew der *Degasi*, einem Raumschiff eines Trans-Govs namens *Torgal Corporation*, zu erforschen und, wenn möglich, Überlebende zu retten (ebd.). Hintergrund der Rettungsaktion sind diplomatische Bemühungen von *Alterra* mit der *Torgal Corporation* (ebd.). Denn deren Raumschiff war ebenso auf dem Weg um ein neues Phasegate zu bauen, wurde aber von der *Quarantine Enforcement Platform* unter den gleichen Umständen wie Rileys Schiff abgeschossen (Subnautica Wiki: Torgal Corporation). Zwei hochrangige Mitglieder der *Torgal Corp* befanden sich an Board: Paul Torgal, CEO und sein Sohn Bart Torgal (Subnautica Wiki: Degasi). Der Bau des torgalischen Phasegates wurde nach dem Verschwinden der *Degasi* und somit des CEOs der *Torgal Corp* angehalten. Möglicherweise versprach sich *Alterra* vom Gelingen dieser Mission eine Kooperation mit dem Trans-Gov, oder die Firma plante, dieses aufzukaufen, so wie sie es mit erfolgreichen Unternehmen in ihrem Siedlungsgebiet tut. Der kapitalistischen *Alterra Corp* geht es um die Kontrolle und Beherrschung ihres Gebiets, welches sie mithilfe technischer Errungenschaften wie den Phasegates immer weiter expandiert.

Spielarena

Subnautica kombiniert in seinem spielerischen Setting sowohl die Domäne des Ozeans, als auch jene des Weltraums und verdoppelt somit den Grad der Mystifizierung des weiten Unbekannten und des bis dato Unentdeckten. Beide Areale verkörpern grenzenlose Räume, was innerhalb der Spielwelt in starkem Kontrast zu Caillois (30) Definition des Spiels als, unter anderem, begrenzter Raum steht. In einem scheinbar grenzenlosen Raum gibt es auch offenbar unendlich viele Entdeckungen zu machen, wäre das Spiel nicht von einem Ende begrenzt, sei es nun der Tod im Hardcore Modus oder das finale Entkommen vom Planeten. Im Kreativmodus kann jedoch der puren explorativen Lust gefrönt werden und die gesamte Hintergrundgeschichte der Architects und einer anderen verlassenen Tiefseebasis aufgedeckt werden. Dennoch sind die verfügbaren Ressourcen zu Beginn des Spiels in jeglichen Modi begrenzt. Um eine Verschiebung jener spielerischer Grenzen zu erreichen und im selben Atemzug zu überleben, ist der*die Spieler*in dazu gezwungen, die Unterwasserwelt weiter zu erkunden. So gibt es beispielsweise den Rohstoff Baumpilzprobe, welcher für das Schlüpfen der Emperor Babies wichtig ist, nur im Mushroom Forest (*Subnautica* Wiki: Fungal Sample). Dieses Beispiel zeigt, dass die Exploration der diversen Biome unabdingbar für das Überleben und die Flucht vom Planeten sind.

Im Folgenden werden die Parallelen hinsichtlich der Handlungs- beziehungsweise Spielarena in *Robinson Crusoe* und *Subnautica* erläutert.

Wie der Protagonist Riley erlitt Crusoe Schiffbruch und musste sich mit streng limitierten Ressourcen am Leben erhalten. Während im Roman der Ozean das Tor zur grenzenlosen Freiheit darstellt, kommt im Spiel jene Rolle dem Weltall zu. In beiden Erzählsträngen erweist sich der scheinbar unendliche Raum aufgrund von Unfällen als Pforte in die von Begrenzung geprägte Isolation – sowohl Crusoe als auch Riley stranden an ihnen gänzlich fremden Orten. Beide Lokationen sind von allerlei Begrenzungen charakterisiert: dies betrifft etwa die räumliche Dimension, die verfügbaren Ressourcen, als auch die Möglichkeit zur sozialen Interaktion, sie sind, im wahrsten Sinne des Wortes, abgeschottete Inseln. Der Argumentation Seidels (37) folgend, erfüllt *Subnautica* die Kriterien für das literarische Bild der „Einsamen Insel“: Eine Separierung zu anderen Menschen findet im Zuge der Dislokation statt, Riley errichtet sich im Laufe der Zeit eine Basis, zu der er immer wieder zurückkehrt - die

von Seidel angesprochene Neubegründung findet sich also auch hier wieder. Das Kriterium der zum Überleben eingesetzten Kraft sucht man in diesem Videospiel zwar vergebens, dafür treten Einfallsreichtum und Handwerk umso prominenter in Erscheinung.

Ebenso wie Crusoe befindet sich der Hauptcharakter des Spiels zu Beginn in einer Art Nullpunktsituation, einer tabula rasa – abgetrennt von anderen Menschen, mit einem Minimum an verfügbarem Equipment. Es liegt an Riley, diese Situation allein zu handhaben. Im Gegensatz zu seiner Lage am Schiff, wo untereinander Arbeitsteilung stattfand und es für jegliche Situationen und Bedürfnisse Spezialist*innen gab, fallen nun Riley all diese Rollen zu. Die Nullpunktsituation dient als Ausgangslage, von welcher aus der*die Spieler*in beginnt, gleichermaßen wie Crusoe, zunächst instinktiv die Umgebung zu erkunden und Ressourcen zu sammeln, bevor die auf diese Art angehäuften Expertise in einem systematischen Vorgehen mündet.

Ähnlich wie Robinson hat auch Riley später im Spiel die Möglichkeit, in seiner selbsterrichteten Basis in kleinem Rahmen Agrarwirtschaft zu betreiben, um nicht mehr von der Nahrungssuche abhängig zu sein. Ebenso lernt man im Verlauf des Spiels die Umgebung besser kennen und kann sich besser orientieren, weiß, wo welche lebensnotwendigen Ressourcen verfügbar sind. Der fremde Ozean wird quasi kartografiert und die weißen Flecken verschwinden nach und nach. Der*die Spieler*in lernt, sich die Ressourcen des Planeten untertan zu machen und verfällt in die Rolle eine*r gottesgleichen Erschaffer*in, die Umwelt wird streng kontrolliert. Die Domestizierung eines Gebiets ist als Bewältigung des durch die Isolation hervorgerufenen Traumas ebenfalls ein Kriterium von Inselerzählungen (Seidel 38). Der*die Isolierte erhält auf diese Art ein Gefühl der Kontrolle, welches durch die Einsamkeit verloren gegangen war, gleichzeitig wird dadurch das Überleben gesichert. Eine wichtige Rolle bezüglich der Kontrolle der Umwelt durch die Erschaffung von Neuem kommt hier auch der eingesetzten Technik zu: so gibt es die Ansicht, dass Technik schöpferische Aspekte hat, die eindeutig über die bloße Nachahmung der Natur hinausgehen (Heßler 15-16). Mithilfe der von Riley eingesetzten Technik, wie etwa dem Fabrikator für den Bau von Werkzeugen und der Verarbeitung von Rohstoffen, ist es ihm möglich, für ihn nützliche Geräte zu erschaffen, welche ihm ohne den Einsatz von Technik und der ihr innewohnenden schöpferischen Kraft verwehrt geblieben wären.

Ein weiterer Aspekt bezüglich des Meeres ist sein mythischer Status als Ort, in dem Gefahren Form von nicht-menschlichen Lebewesen gigantischen Ausmaßes lauern. Skylla und Charybdis vernichten Menschen, die zur See fahren, gnadenlos, ebenso wie dies der Fall bei aggressiven Leviathanen wie dem Reaper oder der Ghost Leviathan ist. Auf diese Thematik wird im folgenden Kapitel noch kurz näher eingegangen.

Kreaturen

Zu Beginn des Spiels sind sowohl Flora als auch Fauna fremd und neuartig. Wie bei der Jagd nach Cryptiden ist der*die Spieler*in zu einer Art abenteuerlichen Entdeckung des Unbekannten angeleitet, jedes Tier muss in der Datenbank erfasst werden, um an Informationen, welche wichtig für das Sichern des Überlebens sind, zu gelangen. Umso mehr gescannt und entdeckt wurde, desto besser ist man auf brenzlige Situationen vorbereitet. Bewegung und Erkundung der spielerischen Welt sind daher von ungemeiner Wichtigkeit, um dem Planeten zu entkommen, nicht nur in Hinsicht auf die Analyse von Kreaturen.

Neben den beiden Monstern der *Odysee* ist auch der Leviathan eine alte Vorstellung der Menschen über die Ungeheuer des Meeres, welche von den Macher*innen des Spiels wieder aufgegriffen wurde. Eine zentrale Rolle nimmt gegen Ende des Spiels der Sea Emperor Leviathan ein. Ohne ihre Hilfe wäre Riley dazu verdammt, auf dem Planeten zu bleiben und an Kharaa zu sterben. Sie ist zu telepathischer Kommunikation fähig und nimmt auf diese Weise Kontakt zum*zur Spieler*in auf. Diese mentale Kontaktaufnahme führt zu Beginn zu Unsicherheiten seitens des*der Spieler*in, da sich der Bildschirm verzerrt und verkrümmt, ähnlich wie bei Attacken aggressiver Lebensformen wie Wapers oder Mesmers. Ohne den Sea Emperor und das von dieser Tierart produzierte Enzym 42 wäre der Planet schon längst an den Folgen des Kharaabakteriums gestorben (Subnautica Wiki: Sea Emperor Leviathan). Im Gegensatz zu Charybdis, welche die Gabe besitzt, das Meer in einen alles verschlingenden Wasserstrudel zu transformieren, stellt diese gigantische Unterwasserkreatur das Überleben möglichst vieler Lebewesen sicher. Das Meer ist in *Subnautica* nicht bloß ein Ort voller großer Gefahren, die im Düstern lauern, sondern auch ein Ort des Lebens, welchem durch die Geburt der Sea Emperor Babies neue Energie eingehaucht wird.

Die Spielentwickler*innen verwenden den Terminus *Leviathan* für eine Klasse von Tieren gigantischen Ausmaßes, welche allerdings gleichzeitig sehr unterschiedliche Charaktereigenschaften haben. Wie zuvor im Kapitel über Cryptiden und mythische Wesen beschrieben, wird der Leviathan im biblischen Buch Ijob als schreckliches Monster mit steinernem Herzen (Ijob 41: 16) dargestellt, eine Kreatur von solch Ungeheuerlichkeit, dass sogar den Stärksten Angst und Bange wird (Ijob 41:17). Eine solche Beschreibung würde in *Subnautica* beispielsweise auf den aggressiven Reaper Leviathan zutreffen, allerdings nicht auf die passiven Reefback Leviathane. Dennoch treffen manche Attribute aus Ijob auch auf diese Tierart zu, etwa die gigantische Körpergröße (Ijob: 41:4). Wie vielfältig die Bibelpassage über den Leviathan im Spiel angewendet wird, zeigt sich nicht zuletzt im Sea Emperor Leviathan. Ijob (41: 26) nennt den biblischen Leviathan „König [...] über alle stolzen Tiere“, eine klare Parallele zum Namen der Kreatur in *Subnautica*.

Auch verwendete beispielsweise der englische Philosoph Thomas Hobbes (7) den Begriff *Leviathan*, um einen Staat zu beschreiben. Dieser sei laut ihm von ungeheurer Größe und Stärke und dazu da, die unter ihm Lebenden zu schützen und zu verteidigen (ebd. 7). Ähnlich verhält es sich mit dem Sea Emperor Leviathan. Ebenfalls von gigantischen körperlichen Ausmaßen, ist es nur dem letzten Exemplar der Spezies zu verdanken, dass auf 4546B noch Leben möglich ist. Lange Zeit vor Rileys Bruchlandung versuchten Aliens die Eier des letzten Exemplars, welches sie gefangen hielten, zum Schlüpfen zu bringen, was ihnen allerdings nicht gelang (Subnautica Wiki: Sea Emperor Leviathan). Unbestimmte Zeit später gelang es ihr in Gefangenschaft, eine fischähnliche Lebensform so zu trainieren, dass sie das Enzym 42 aus der zerstörten Disease Research Facility hinaus ins offene Meer befördern könnte. Dadurch wurde ein kleiner Teil des Lebens auf dem Planeten von der Ausrottung bewahrt (ebd.). Wie der Staat in Hobbes *Leviathan* seine Bewohner*innen beschützt und verteidigt, so macht dies auch der Sea Emperor Leviathan unter dem Einsatz ihres Lebens und ihrer Kinder.

Fazit

Subnautica gibt seinen Spieler*innen in der gegenwärtigen realen rationalen Welt die Möglichkeit, im Spiel unbekanntes Terrain zu erforschen und Funde zu katalogisieren und auf diese Weise Wissen zu schaffen, zu überleben und dem Planeten zu entfliehen. Das Spielsetting eines außerirdischen Ozeans richtet sich ebenso an den

menschlichen Entdeckungsdrang. Zusätzlich verstärkt wird der Reiz des Spiels durch die Ungewissheit und Unvorhersehbarkeit, welche der*die Spieler*in erfährt. Ein weiterer Aspekt, welchen den Spielreiz ausmacht, ist, dass der*die Spieler*in in die Rolle eines Schiffbrüchigen schlüpfen kann, ohne dabei die Sicherheit gewährende reale Welt zu verlassen.

Alte mystische Lebewesen wie der biblische Leviathan werden wieder aufgegriffen und als Gefahr oder Rettung im Spiel integriert, die Einschätzung der potenziellen Lebensgefahr muss allerdings oft am eigenen Leib erfahren oder mithilfe des Scanners vorgenommen werden. Durch jenes Gerät werden die Lebewesen taxonomisiert, wodurch sich der sie umgebende Mythos auflöst. Die im Spiel eingesetzte Technik sorgt einerseits für die Herrschaft über den Lebensraum, das Dominieren über die Natur – dies ist eine Parallele zu *Robinson Crusoe* –, andererseits erfährt der Hauptcharakter Riley durch seine fortschreitenden Transformation zum Cyborg neue Freiheiten. Das Bedürfnis, einen Lebensraum zu kontrollieren und den eigenen Einfluss innerhalb eines Gebiets durch gezielte Aktionen, wie den Bau eines Phasegates, zu expandieren, spiegelt sich auch in den Handlungen der *Alterra Corp* wider.

Bei dem Plot um *Subnautica* handelt es sich zudem um eine moderne Robinsonade, in welcher die für solche Geschichten sonst übliche einsame Insel durch einen mit Wasser bedeckten Alienplaneten ersetzt wurde.

Referenzen

- Barthes, Roland. 2010. *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp.
- Bassett, Fletcher S. 1892. *Sea phantoms: Or, Legends and superstitions of the sea and of sailors in all lands and at all times*. Überarbeitete Edition. Chicago: Morrill, Higgins & Co.
- Bertsch, Janet. 2004. *Storytelling in the Works of Bunyan, Grimmelhausen, Defoe and Schnabel*. Columbia, SC: Camden House.
- Caillois, Roger. 2017. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Cavarero, Adriana. 2011. *Horrorism: Naming Contemporary Violence*. New York: Columbia University Press.
- Dickey, Colin. 2020. *The Unidentified: Mythical Monsters, Alien Encounters and Our Obsession with The Unexplained*. New York: Viking.
- Elias, Norbert. 2000 [1994]. *The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations / Über den Prozess der Zivilisation: Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*. (überarbeitete Auflage, hgb. von Eric Dunning, Johan Goudsblom und Stephen Mennel, übersetzt von Edmund Jephcott). Oxford: Blackwell Publishing
- Elliott, Jane. 2018. *The Microeconomic Mode: Political Subjectivity in Contemporary Popular Aesthetics*. New York: Columbia University Press.
- Freud, Sigmund. 1930. *Das Unbehagen in der Kultur*. Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag Wien.
http://irwish.de/PDF/Psychologie/Freud/Freud-Das_Unbehagen_in_der_Kultur.pdf (26. Sept. 2021).
- Haraway, Donna. 1995. „Ein Manifest für Cyborgs: Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften.“ In Hammer, Carmen; Stieß, Emmanuel (Hg.). *Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt: Campus Verlag, 33-72.
- Heßler, Martina. 2012. *Kulturgeschichte der Technik*. Frankfurt: Campus Verlag.
- Ihde, Don. 1990. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Katholische Bibelanstalt. 2008. *Die Bibel: Altes und Neues Testament*. Einheitsübersetzung. Freiburg: Herder.
- Kinane, Ian. 2019. „Introduction“. In Kinane, Ian (Hg.). *Didactics and the Modern Robinsonade*. Liverpool: Liverpool University Press, 1-52.
- Marx, Karl [a]. 1968 [1844]. „Ökonomisch-philosophische Manuskripte aus dem Jahre 1844“. In Institut für Marxismus-Leninismus (Hg.). *Marx-Engels-Werke. Band 40*. Berlin: Dietz Verlag, 465-588.

- Marx, Karl [b]. 1844. "Zur Kritik der Hegel'schen Rechts-Philosophie." In Ruge, Arnold; Marx, Karl. (Hg.) *Deutsch-Französische Jahrbücher*. Paris: Im Büro der Jahrbücher, 71-85.
- O'Malley, Andrew. 2012. *Children's Literature, Popular Culture, and Robinson Crusoe*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Reckwitz, Erhard. 1976. *Die Robinsonade. Themen und Formen einer literarischen Gattung*. Amsterdam: Verlag B.R. Grüner.
- Schnaars, Cornelia. 2019. "From Pixelated Blood and Fixed Camera Perspectives to CR Experience: Tracing Diversification of Survival Horror Video Games and Their Altered Mode of Perception." In Alvarez Igarzbal, Frederico; Debus, Michael S.; Maughan, Curtis L. (Hg.) *Violence, Perception, Video Games: New Directions in Game Research*. Bielefeld: transcript Verlag, 185-198.
- Seidel, Michael. 1991. *Robinson Crusoe: Island Myths and the Novel*. Boston, MA: Twayne Publishers.
- Shippey, Tom. 2016. *Hard Reading: Learning from Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Subnautica Wiki. 2021. *Alterra Corporation*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/Alterra_Corporation (26. Sept. 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Aurora*. <https://subnautica.fandom.com/wiki/Aurora> (26. Sept. 2021)
- Subnautica Wiki. 2021. *Biomes*. <https://subnautica.fandom.com/wiki/Biomes> (2. Juni 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Degasi*. <https://subnautica.fandom.com/wiki/Degasi> (26. Sept. 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Fungal Sample*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/Fungal_Sample (8. Aug. 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *PDA*. <https://subnautica.fandom.com/wiki/PDA> (2. Juni 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Riley Robinson*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/Riley_Robinson (2. Juni 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Sea Emperor Leviathan*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/Sea_Emperor_Leviathan (2. Juni 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Storyline*. <https://subnautica.fandom.com/wiki/Storyline> (2. Juni 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *The Architects*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/The_Architects (26. Sept. 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *The Charter*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/The_Charter (26. Sept. 2021).
- Subnautica Wiki. 2021. *Torgal Corporation*.
https://subnautica.fandom.com/wiki/Torgal_Corporation (26. Sept. 2021).

Subnautica Wiki. 2021. *Trans-Gov*. <https://subnautica.fandom.com/wiki/Trans-Gov> (26. Sept. 2021).

Wikipedia. 2021. *Subnautica*. <https://de.wikipedia.org/wiki/Subnautica> (2. Juni 2021).