

MEISTERWERKE DER

SCIENCE FICTION

Das Buch

Vor Jahrzehnten ist die Erde von insektenähnlichen Aliens, den so genannten Krabblern, angegriffen worden. In einer verzweifelten Aktion konnte die Invasion zurückgeschlagen werden, doch die Angst sitzt den Menschen im Nacken. Die Militärs suchen nach *dem* Strategen, der die Krabbler beim nächsten Überfall endgültig besiegen kann – und in dem jungen, hochbegabten Ender Wiggin meinen sie diesen Strategen gefunden zu haben. Doch niemand ahnt, dass mit Enders Ausbildung auf der Militärschule ein Prozess in Gang gesetzt wird, der die menschliche Zivilisation für immer verändern wird ...

Ausgezeichnet mit dem Nebula Award und dem Hugo Gernsback Award als bester SF-Roman des Jahres 1985, zählt »Das große Spiel« zu den bedeutendsten Romanen der neueren Science Fiction, ein Klassiker, der bis heute nichts von seiner Aktualität verloren hat.

»Ein einzigartiges Buch! Orson Scott Card hat sich damit in das Pantheon der SF-Autoren geschrieben.« *Entertainment Weekly*

Der Autor

Orson Scott Card, geboren 1951 in Richland/Washington, studierte englische Literatur und arbeitete als Theaterautor, bevor er sich ganz dem Schreiben von Science-Fiction- und Fantasy-Romanen widmete. »Das große Spiel«, sein erster Erfolg in der Science Fiction, wurde weltweit millionenfach verkauft. Card lebt mit seiner Familie in Greensboro/North Carolina.

Mehr zu Autor und Werk unter: www.hatrack.com

MEISTERWERKE DER

SCIENCE FICTION

Orson Scott Card

Das große Spiel

Roman

**Mit einem Vorwort von
Andreas Brandhorst**

Überarbeitete Neuausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

HEYNE SCIENCE FICTION
Band 06/8226

Titel der amerikanischen Originalausgabe

ENDER'S GAME

Deutsche Übersetzung von Karl-Ulrich Burgdorf
Neu durchgesehen und vollständig überarbeitet

von Rainer-Michael Rahn

Deutsche Übersetzung der Vorbemerkung
von Bernhard Kempen

Das Umschlagbild ist von Michael Whelan

Lektorat: Sascha Mamczak

Copyright © 1977, 1985, 1991 by Orson Scott Card

Copyright © 2005 des Vorworts by Andreas Brandhorst

Copyright © 2005 der deutschen Ausgabe und der Übersetzung

by Wilhelm Heyne Verlag, München

in der Verlagsgruppe Random House

<http://www.heyne.de>

Umschlaggestaltung: Hauptmann und Kompanie

Werbeagentur, München - Zürich

Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

eISBN 978-3-641-08250-5

Als ich gebeten wurde, ein Vorwort zu »Das große Spiel« zu schreiben, begann eine kleine Zeitreise für mich. Fast zwanzig Jahre kehrte ich in die Vergangenheit zurück, in die Zeit, als ich diesen Roman von Orson Scott Card zum ersten Mal gelesen hatte. Damals existierte die Sowjetunion noch, und niemand hätte den Fall der Berliner Mauer in naher Zukunft für möglich gehalten – eine ähnlich zweigeteilte Welt wie auch die, in der Ender, der Held des Buches, lebt und leidet. Als ich beschloss, den Roman noch einmal zu lesen, war das eine sehr interessante Erfahrung, und sie bestätigt eine Wahrheit, die ich als Autor ebenso gut kenne wie Orson Scott Card und auf die er in seiner Vorbemerkung selbst hinweist: Die Geschichte, die das Buch erzählt, ist nicht *fertig*, sondern sie entsteht erst im Kopf des Lesers.

Ich glaube, genau hier liegt der Schlüssel für das Verständnis eines Buches, das in den USA sehr umstritten ist. Card betont, eine geradlinige Geschichte erzählt zu haben, ohne doppelte Bedeutung und Hintergründigkeiten, die manche Literatukritiker so sehr lieben. Aber wenn seine Geschichte so gerade und direkt ist, wie kommt es dann, dass sie so unterschiedliche Echos auslöst? Manche hassen »Das große Spiel« zutiefst, andere lieben es und finden den Roman »zum Heulen schön«, wie es kürzlich in einer Rezension hieß.

Die amerikanischen Diskussionen um »Das große Spiel« werden nicht unerheblich davon beeinflusst, dass Orson Scott Card Mormone ist – trotz der angeblichen religiösen Toleranz in den Vereinigten Staaten. Bei den Reaktionen in Europa hingegen spielt dieser Punkt so gut wie keine Rolle, und Cards persönlicher Glaube lässt sich zumindest aus

diesem Buch nicht herauslesen (aus anderen schon). Der einzige unmittelbare religiöse Aspekt sind heimliche Tauen, die aber in Hinsicht auf Handlung und Struktur des Buches nicht relevant sind. Trotzdem gibt es auch bei uns sehr kritische Stimmen. »Das große Spiel« scheint niemanden unberührt zu lassen: Entweder man findet den Roman sehr gut oder sehr schlecht; für Wertungen dazwischen gibt es offenbar nicht viel Platz. Jene, die ihn für sehr schlecht halten, führen fast immer politische Gründe an.

Meine kleine Zeitreise brachte mich der Antwort auf die Frage nach dem Warum näher. Ich gewann den Eindruck, zwei verschiedene Bücher gelesen zu haben. Die Saat der »Hoffnung auf eine Geschichte«, wie Card seinen Roman in der Vorbemerkung nennt, ging in meinem älteren Selbst anders auf als im jüngeren. Und wenn ich, der ich doch im Wesentlichen der gleiche Mensch bin, nur gewachsen und gereift, zwei Bücher in einem sehen kann – um wie viel mehr müssen sich dann die einzelnen, in den Köpfen der Leser entstehenden Romanversionen voneinander unterscheiden?

Die Lösung des Rätsels sind »geistiger Nährboden« und »Blickwinkel«. Ich *kann* das Buch aus einer politischen Perspektive sehen, muss dazu aber den Hinweis des Autors überhören, dass er es ohne solche Absichten geschrieben hat. Wer sich einen solchen Blickwinkel zu Eigen macht und die Saat der Geschichte im eigenen geistigen Nährboden nur an jenen Stellen aufgehen lässt, wo sie ins eigene Weltbild passt, mag imstande sein, dort militaristische oder gar »faschistoide« Tendenzen zu erkennen, wo sie meiner Meinung nach nicht existieren. Eine solche Betrachtungsweise ist nicht nur subjektiv, sondern extrem eingengt, und sie lässt völlig unberücksichtigt, was im Mittelpunkt von »Das große Spiel« steht: die Entwicklung von außerordentlich begabten Kindern im Allgemeinen und des Jungen namens Ender im Besondern.

Es geht *auch* um das Militär, um die Ausbildung von Sol-

daten, um den Kampf der Menschheit gegen die Krabbler, intelligente Insektenwesen, die die Menschheit schon einmal angegriffen haben – und vernichtet hätten, wenn nicht das militärische Genie des legendären Mazer Rackham gewesen wäre. Es geht um einen neuen drohenden Krieg gegen die Krabbler, um *Wir oder sie*, um die Evolution, die angeblich das völlige Auslöschen des Gegners fordert. Aber wer allein diese Dinge sieht, bleibt in der Requisitekammer des Theaters und verpasst die Vorstellung auf der Bühne. Die *eigentliche* Geschichte spielt sich in Köpfen ab, und diesmal meine ich nicht in erster Linie die Köpfe der Leser, sondern die der Protagonisten. »Das große Spiel« ist ein zutiefst psychologischer Roman. Und er betrifft uns alle – denn wir alle sind einmal Kinder gewesen.

Ich erinnere mich an ähnliche Diskussionen in Bezug auf »Der ewige Krieg« von Joe Haldeman und »Die denkenden Wälder« von Alan Dean Foster, ihrerseits zwei sehr erfolgreiche – und sehr empfehlenswerte – Romane, die überschwängliches Lob und harte Kritik einheimsten. Haldeman schrieb mit »Der ewige Krieg« einen Roman, der sich gegen Gewalt, Militär und Krieg richtete, doch seine Kritiker warfen ihm ausgerechnet Gewaltverherrlichung vor, wobei sie vergaßen und vergessen: Die *Darstellung* von Gewalt ist nicht mit ihrer positiven Bewertung gleichzusetzen. In »Die denkenden Wälder« beschreibt Foster eine extrem feindselige Umwelt, einen Dschungel, der einer Hölle gleichkommt. Manchen Leuten gelang es tatsächlich, daraus eine antiökologische Einstellung abzuleiten, eine Tendenz nach dem Motto »Die Natur ist feindlich, und wir müssen uns gegen sie durchsetzen«. Man braucht jedoch nur ein wenig die eigene Perspektive zu verschieben, um ein ganz anderes Bild zu sehen: Die Natur ist feindlich, wenn wir uns gegen sie stellen; sie wird zum Gegner, wenn wir sie nicht verstehen und kein Gleichgewicht mit ihr suchen.

Ähnlich verhält es sich mit »Das große Spiel«. Die Requi-

sitenkammer steckt voller Dinge, die man hässlich finden kann, aber deshalb muss das Stück auf der Bühne nicht hässlich sein.

Als meine kleine Zeitreise zu Ende ging, als ich die beiden Welten des Damals und Heute nebeneinander betrachten konnte, wurde schnell deutlich, dass der Roman um Ender natürlich ein Kind seiner Zeit ist, und einige der vor zwanzig Jahren beschriebenen Dinge erscheinen heute in anderem Licht. Ganz abgesehen davon, dass zur Zeit von Ender eine Neuauflage des Warschauer Pakts existiert, der sich zwar mit dem Rest der Welt zur Liga zusammengeslossen hat, weil die Krabbler die ganze Menschheit bedrohen, aber noch immer eine Gefahr darstellt – beim Gedanken an eine vor zwanzig Jahren wünschenswerte »Pax Americana« dürfte heute so manchem grausen. Bush als Retter der Welt? Rumsfeld als Wächter von Recht und Ordnung? Und Condry Rice als Friedenstaube? Und dann das Netz, das für Enders Geschwister Valentine und Peter eine so große Rolle spielt. Heute, ans Internet gewöhnt, an globale Vernetzung, belächelt man manche Beschreibungen in »Das große Spiel«. Doch als der Roman 1985 erschien, war der IBM-PC, mit dem der Siegeszug des Personal Computers begann (Apple-Fans mögen mir verzeihen), mal gerade vier Jahre alt, und zwei Jahre später, 1987, entstand überhaupt erst der Begriff »Internet«, in dem damals sage und schreibe 27 000 Rechner miteinander verbunden waren. Als Orson Scott Card »Ender's Game« schrieb (die Romanfassung, von der Story-Version Jahre zuvor ganz zu schweigen), war noch nicht abzusehen, was ein »Netz« aus hunderten von Millionen Computern wirklich bedeuten würde.

Dass Valentine und Peter, Enders Schwester und Bruder – zwei Personen mit äußerst nachhaltigem Einfluss auf seine psychologische Entwicklung – das Netz nutzen können, um unter Pseudonymen großen politischen Einfluss zu gewinnen, erscheint aus heutiger Sicht kaum nachvollzieh-

bar. Es entspricht in gewisser Weise der amerikanischen Vorstellung vom »freien Wort«, das Dinge in Bewegung setzt, wenn es an der richtigen Stelle ertönt. Doch um wirklich etwas zu bewirken, braucht man Macht, und die gewinnt man nicht in irgendwelchen Chat-Räumen und Internet-Foren. Solche Dinge, die damals Science Fiction waren und heute Teil unserer Realität sind, wie globale Computernetze, finden sich auch bei anderen Klassikern, zum Beispiel in den Werken von Arthur C. Clarke und Isaac Asimov: Manche Darstellungen sind inzwischen von der Wirklichkeit eingeholt und sogar *überholt*, aber die Romane sind dadurch nicht weniger lesenswert.

Der Umstand, dass Computer und Computernetze in »Das große Spiel« von zentraler Bedeutung sind, hat auch noch einen anderen interessanten Aspekt: Erstaunlicherweise hat Card in diesem Zusammenhang schon damals die Frage nach der Realität gestellt – eine Frage, die später mit der Cyber-Entwicklung in der SF (man denke nur an die »Neuromancer«-Trilogie von William Gibson) in den Vordergrund rückte.

Verlassen wir die Requisitenkammer und treten in den Zuschauerraum, um zu sehen, was auf der Bühne geschieht. Worum *geht* es in »Das große Spiel«? Warum ist die Geschichte »zum Heulen schön«? Warum hat sie mich damals gefesselt und auch heute berührt? Warum lieben so viele Leser dieses Buch?

Weil es abgesehen von den vielen interpretativen Versionen und Variationen in den einzelnen Leserköpfen auch Gemeinsames gibt, etwas, das sie alle gleichermaßen anspricht: Enders Schicksal, und auch das der anderen Kinder, wie Petra und Bohne. Enders Erlebnisse wecken Anteilnahme in uns. Wir wachsen mit ihm, wenn er lernt, Hindernisse zu überwinden und Probleme zu lösen. Wir sind mit ihm einsam. Wir sehnen uns mit ihm nach Wärme und Geborgenheit. Denn wir alle haben seinen Schmerz erfahren, manche von uns mehr, andere weniger: den Schmerz, die

Träume und Illusionen der Kindheit zu verlieren und erwachsen zu werden. Der friedliche, liebe Ender, der eigentlich niemandem etwas zuleide tun möchte, wird gezwungen zu töten, und diese Fähigkeit entwickelt er bis zur Perfektion, weil man es von ihm erwartet – er kann die Welt der Erwachsenen nicht kontrollieren, muss sich ihr fügen. Die wenigen Freiräume, die ihm bleiben, nutzt er für seine ewige Suche nach Zuneigung und Liebe: Ender, eine Art Werther der Zukunft, jemand, der immer mehr an sich selbst leidet. Erst zum Schluss, als er die Wahrheit erkennt, gelingt es ihm, über sich selbst hinauszuwachsen – und auch über das, was man ihm angetan hat. Denn trotz der Vernichtungsmaschine, zu der man ihn gemacht hat, ist er vor allem Opfer und nicht Täter.

Das ist es, was »Das große Spiel« zu einem großen Roman macht, der mich auch nach zwanzig Jahren wieder beeindruckt hat: das tiefe menschliche Element.

Seien Sie also gewarnt: Dieses Buch wird Ihnen eine mitreißende Geschichte von Verantwortung und Leid erzählen, und vielleicht erkennen Sie an manchen Stellen Ihre eigenen Empfindungen aus der Kindheit wieder, aus dem manchmal sehr schmerzhaften Übergang zwischen Traum und Realität.

Andreas Brandhorst ist einer der bekanntesten deutschen Science-Fiction-Autoren. Zuletzt sind von ihm bei Heyne die Romane »Diamant« und »Der Metamorph« erschienen. Mehr zu Autor und Werk unter: www.kantaki.de

DAS GROSSE SPIEL

Vorbemerkung des Autors

Es bereitet mir ein gewisses Unbehagen, eine Vorbemerkung zu »Das große Spiel« zu schreiben. Schließlich ist das Buch schon seit einigen Jahren auf dem Markt, und in dieser Zeit hat noch niemand zu mir gesagt: »Es ist ein ziemlich gutes Buch, aber weißt du, was daran noch fehlt? Eine Vorbemerkung!« Doch wenn ein Roman für eine Neuauflage nachgedruckt wird, sollte es darin zu diesem Anlass irgendetwas Neues geben – abgesehen von den geringfügigen Änderungen, mit denen ich die Fehler, inneren Widersprüche und stilistischen Exzesse beseitigen konnte, die mich seit dem erstmaligen Erscheinen des Buches gestört haben. Sie können also beruhigt sein – der Roman spricht für sich selbst, und Sie können sofort mit dem Lesen beginnen. Ich möchte Ihnen nicht nur nicht im Wege stehen – ich würde Ihnen sogar empfehlen, diese Vorbemerkung zu überspringen!

Die Kurzgeschichte »Enders Spiel« war meine erste Veröffentlichung auf dem Gebiet der Science Fiction. Sie basiert auf einer Idee – die Idee des Kampfraums –, die mir mit sechzehn Jahren gekommen war. Ich hatte gerade Isaac Asimovs »Foundation«-Trilogie gelesen, die (mehr oder weniger) eine Weiterentwicklung der Ideen in Edward Gibbons »Verfall und Untergang des römischen Imperiums« ist, übertragen auf ein galaxisweites Imperium in ferner Zukunft.

Das Buch regte mich nicht zum Träumen, sondern zum Nachdenken an. Wie könnte die Zukunft aussehen? Wie würde sich die Welt verändern? Was würde bleiben, wie es ist? Die Prämisse der »Foundation«-Trilogie schien zu lauten: Auch wenn man die Kulissen und die Schauspieler

auswechselt, läuft das Drama der menschlichen Geschichte immer auf die gleiche Weise ab. Gleichzeitig wurde diese sehr pessimistische Prämisse (heißt das, wir werden uns niemals ändern?) durch Asimovs Idee gemildert, dass es eine Gruppe von Menschen gibt, die nicht durch genetische Veränderungen, sondern durch erlernte Fähigkeiten in der Lage sind, den Geist anderer Menschen zu verstehen und zu heilen.

Diese Idee hat mich sofort überzeugt, was vielleicht zum Teil an meinem Hintergrund als gläubiger Mormone liegt: Auch wenn Menschen im Wesentlichen armselige Kreaturen sind, können wir lernen und durch das Lernen zu anständigen Persönlichkeiten werden.

Solche Überlegungen gingen mir durch den Kopf, als ich die Trilogie las, auf meinem Bett zusammengerollt – das aus einer dünnen Matratze auf einer Sperrholzplatte bestand, mein Vater hatte es für mich gebaut –, in meinem Schlafzimmer im Untergeschoss unseres kleinen Hauses in Orem/Utah. Und dann ging es mir genauso wie vielen anderen Science-Fiction-Lesern: Ich verspürte das intensive Bedürfnis, Geschichten zu schreiben, die anderen das geben sollten, was Asimovs Geschichte mir gegeben hatte.

In anderen Genres führt dieses Bedürfnis für gewöhnlich dazu, dass kaum verhohlene Nachahmungen großer Werke hervorgebracht werden. Die Jünger von Tolkien zum Beispiel schreiben nur allzu oft simple Kopien von Tolkiens Werken. In der Science Fiction jedoch geht es um neue, überraschende und faszinierende Ideen. Man imitiert die großen Vorbilder, aber nicht, indem man sie einfach kopiert, sondern durch die Erfindung von Geschichten, die wieder genauso neu und überraschend sind.

Doch in welcher Hinsicht sind sie neu? Asimov war Wissenschaftler und bearbeitete alle seine Themen mit wissenschaftlichen Methoden. Er sammelte Daten, kombinierte sie auf neue und verblüffende Weise und dachte die Folgen jeder neuen Idee bis zum Ende durch. Ich war kein

Wissenschaftler, und es sah nicht danach aus, dass ich jemals einer werden würde, zumindest kein *richtiger* Naturwissenschaftler – kein Physiker, Chemiker oder Biologe, nicht einmal ein Ingenieur. Ich besaß keine Begabung für Mathematik und habe sie auch nie besonders gemocht. Und obwohl ich Gefallen am Studium von Logik und Sprachen fand und historische sowie biografische Bücher verschlang, kam es mir damals nie in den Sinn, dass sie genauso als Quellen für Science-Fiction-Erzählungen dienen konnten wie Werke über Astronomie oder Quantenmechanik.

Wie sollte ausgerechnet ich jemals mit einer Science-Fiction-Idee aufwarten können? Wie konnte ich überhaupt irgendetwas darüber wissen?

Zu jener Zeit leistete mein älterer Bruder Bill seinen Militärdienst. Er war in Fort Douglas in Salt Lake City stationiert. Doch nach einem Motorradunfall steckte sein Bein von der Hüfte bis zum Fuß in einem Gipsverband, und er kam an den Wochenenden nach Hause. In dieser Zeit begegnete er seiner künftigen Frau Laura Dene Low, während er an einem Kirchentreffen auf dem Campus der Brigham Young University teilnahm, und es war Laura, die mir Asimovs »Foundation« zu lesen gab. Vielleicht war es damals für mich also völlig natürlich, dass sich meine Gedanken mit militärischen Dingen beschäftigten.

Für mich war das Militär jedoch nicht gleichbedeutend mit dem Vietnam-Krieg, der damals gerade eskalierte. Damit hatte ich keine Erfahrung, abgesehen von Bills Erzählungen über die miserablen Bedingungen in der Grundausbildung, die Erniedrigungen an der Schule für Offiziersanwärter und ein einsames, aber in vielerlei Hinsicht erfolgreiches Leben als Unteroffizier in Korea. Einen viel tieferen Eindruck in meinem Geist hatte fünf oder sechs Jahre zuvor die Lektüre von Bruce Cattons dreibändigem Werk »Army of the Potomac« hinterlassen. Ich erinnerte mich lebhaft an die Geschichten von den Befehlshabern

jenes Krieges – die Bemühungen der Union, einen General zu finden, der dazu fähig war, McClellans großartige Armee einzusetzen, um Lee, Jackson und Stuart zu besiegen; schließlich die Entscheidung für Grant. Cattons Geschichte war schuld daran, dass ich die Lust an Schach verlor und die Spielregeln von Risiko revidierte, damit es spielbar wurde. Ich hatte einiges über den Krieg gelernt, aber nicht nur aufgrund der Schlussfolgerungen, die Catton gezogen hatte. Ich selbst hatte Bedeutungen in dieser Geschichte entdeckt, ja in der Geschichte insgesamt.

Ich hatte gelernt, dass Geschichte durch die Benutzung von Macht gestaltet wird und dass verschiedene Menschen, die die gleiche Armee führten und somit in etwa die gleiche Macht zur Verfügung hatten, die Truppen so unterschiedlich einsetzen konnten, dass sie völlig ihren Charakter zu ändern schienen – von einem Haufen edler Irrer vor Fredericksburg zu furchtsamen Feiglingen, die vor Chancellorsville aufgerieben wurden, bis zu den Soldaten, die mit verbitterter Entschlossenheit die Hügel bei Gettysburg hielten, und schließlich zu der disziplinierten, professionellen Truppe, die Lee in Grants langwierigem Feldzug in den Staub trat. Es waren nicht die Soldaten, die sich geändert hatten, sondern ihr Anführer. Und obwohl ich gar nicht hätte artikulieren können, was ich über militärische Führung gelernt hatte, wusste ich, dass ich es verstanden hatte. Ich hatte auch ohne Worte verstanden, wie ein großer militärischer Führer seine Armee lenkt, als wäre sie ein Teil seines Körpers, und sogar dem Feind seinen Willen aufzwingt.

Also fragte ich mich eines Morgens, als mein Vater mich über die Carterville Road durch das dicht bewaldete Tal des Provo River zur Brigham Young High School fuhr: Wie würde man in der Zukunft Soldaten für den Kampf ausbilden? Ich dachte nicht weiter über neue bodengestützte Waffensysteme nach – schließlich ging es mir nach der Lektüre von »Foundation« um den Weltraum. Soldaten und

Offiziere mussten im Weltraum ganz anders denken, weil die alten Vorstellungen von oben und unten einfach nicht mehr anwendbar waren. Ich hatte in Nordhoffs und Halls Buch über die Geschichte der Luftstreitkräfte im Ersten Weltkrieg gelesen, dass es für neue Piloten anfangs sehr schwierig war, auch darauf zu achten, ob sich Feinde von oben oder unten näherten, statt einfach nur nach rechts und links zu schauen. Um wie viel schwieriger musste es in einer Situation sein, in der es gar kein Oben oder Unten mehr gab?

Im Training geht es darum, Fehler ohne Konsequenzen zuzulassen. Ein dreidimensionaler Kampf musste in einem geschlossenen Raum geübt werden, damit die Auszubildenden nach einem Irrtum nicht bis zum Jupiter abtrieben. Es musste eine Möglichkeit geben, ohne Verletzungsrisiko das Schießen zu üben. Trotzdem mussten Auszubildende, die »getroffen« wurden, auf irgendeine Weise außer Gefecht gesetzt werden, zumindest vorübergehend. Die Umgebung musste veränderbar sein, um die unterschiedlichen Kampfsituationen zu simulieren – in der Nähe eines Raumschiffs oder inmitten von Asteroidentrümmern. Auch die unvorhersehbaren Überraschungen eines realen Kampfes mussten integriert werden, damit sich die Kriegsspiele nicht zu etwas entwickelten, das genauso starr und sinnlos war wie die Marschformationen und Manöver, mit denen selbst im modernen Militär immer noch ein erstaunlich großer Teil der kostbaren Zeit eines Auszubildenden verschwendet wird.

Das Ergebnis meiner Überlegungen jenes Morgens war der Kampfraum, in genau der Form, wie Sie ihn in diesem Buch sehen werden – oder schon gesehen haben. Das war eine gute Idee, und etwas in dieser Art wird man zweifellos für die Ausbildung benutzen, falls es jemals Militär im Weltraum gibt (etwas sehr Ähnliches wurde übrigens bereits in verschiedenen Vergnügungsparks in ganz Amerika umgesetzt).

Doch nachdem ich mir den Kampfraum ausgedacht hatte, hatte ich nicht den blassesten Schimmer, wie ich aus dieser Idee eine Geschichte machen sollte. Dabei wurde mir zum ersten Mal bewusst, dass die Idee zu einer Geschichte noch gar nichts ist, dass es viel wichtiger ist, um diese Idee herum eine Figur und eine Handlung zu entwickeln. Nachdem Asimov die Idee vom Aufstieg und Fall eines Imperiums hatte, fehlte ihm immer noch eine Geschichte. Und die Geschichte erhielt erst dann eine Seele, als er sie personalisierte, als er den Psychohistoriker Hari Seldon zur gottgleichen Gestalt machte, zum Planer, zum apokalyptischen Propheten der Geschichte. Ich hatte keine entsprechende Figur und keine Ahnung, wie ich eine entwickeln sollte.

Jahre vergingen. Ich hatte die Schule als Junior abgeschlossen – gerade noch rechtzeitig, denn die Brigham Young High School wurde mit dem Jahrgang 1968 aufgelöst – und ging danach zur Brigham Young University. Dort wählte ich Archäologie als Hauptfach, stellte jedoch sehr bald fest, dass Archäologie unglaublich langweilig ist, verglichen mit der Lektüre der Bücher von Thor Heyerdahl (»Aku-Aku«, »Kon-Tiki«), Yigael Yadin (»Masada«) und James Michener (»Die Quelle«), die mich zum Träumen gebracht hatten. Tonscherben! Die Arbeit als Zahnarzt musste spannender sein, als in den endlosen Wüsten des Nahen Ostens Bruchstücke uralter Keramik zusammenzusetzen!

Als ich erkannt hatte, dass nicht einmal die halb-akademische Wissenschaft der Archäologie etwas für jemanden war, der so ungeduldig war wie ich, hatte ich bereits meine wahre Laufbahn eingeschlagen – auch wenn ich meine Gründe damals noch nicht richtig verstanden hatte: Ich dachte, ich wäre zum Theater gegangen, weil ich die Schauspielerlei liebte. Bitte missverstehen Sie mich nicht: Ich stehe wirklich sehr gerne auf der Bühne. Geben Sie mir ein Publikum, und ich unterhalte es, so lange ich kann, mit je-

dem beliebigen Thema. Aber ich bin kein besonders guter Schauspieler, und das Theater sollte nicht meine Bestimmung sein. Damals jedoch wollte ich einzig und allein Stücke inszenieren, Regie führen, Kulissen bauen, Kostüme anfertigen und Make-up auftragen.

Und vor allem wollte ich die schlechten Vorlagen umschreiben! Ich dachte immer wieder: Wieso hatte der Stückeschreiber nicht gemerkt, wie langweilig die Dialoge waren? Diese oder jene Szene ließ sich ohne große Schwierigkeiten verbessern und viel wirksamer in Szene setzen!

Dann versuchte ich erstmals, in einer Literaturklasse Romane für szenische Lesungen zu dramatisieren, und damit war mein Schicksal besiegelt. Jetzt war ich zum Theaterautor geworden.

Die Menschen kamen in meine Stücke und applaudierten. Sowohl von den Schauspielern als auch vom Publikum lernte ich, wie man eine Szene gestaltete, wie man Spannung aufbaute - und vor allem lernte ich, wie wichtig es war, rücksichtslos mit dem Material umzugehen, alles zu streichen oder umzuschreiben, was nicht funktionierte. Ich lernte, die *Geschichte* vom *Schreiben* zu trennen, was vielleicht das Wichtigste ist, das jeder Geschichtenerzähler lernen muss. Die Tatsache, dass es tausend verschiedene Möglichkeiten gibt, eine Geschichte zu erzählen, und eine Million falsche. Und dass es viel wahrscheinlicher ist, es beim ersten Versuch falsch zu machen.

Meine Liebe zum Theater hielt selbst während meiner Mission für die Mormonen in Brasilien an. In meiner Zeit als Missionar in São Paulo schrieb ich ein Stück mit dem Titel »Stone Tables« über die Beziehung zwischen Moses und Aaron im Buch Exodus. Bei der Premiere (an der ich nicht teilnehmen konnte, weil ich mich noch in Brasilien aufhielt) gab es nur noch Stehplätze.

Und gleichzeitig hielt sich mein ursprünglicher Drang, Science Fiction schreiben zu wollen.

Ich hatte am College Schreibkurse belegt, aber ich kann

mich nicht erinnern, dass ich dort jemals Science Fiction geschrieben hätte. Doch nebenbei hatte ich mit der Arbeit an einer Serie begonnen, in der es um Menschen mit Psi-Fähigkeiten ging (ich hatte keine Ahnung, dass das damals bereits ein SF-Klischee war), woraus sich schließlich die »Worthing«-Saga entwickelte. Vor meiner Missionszeit hatte ich eine dieser Geschichten sogar an das SF-Magazin *Analog* geschickt, und während der Mission schrieb ich mehrere längere Erzählungen für diese Serie (aber auch ein paar Versuche im Mainstream-Bereich).

Und die ganze Zeit hielt sich irgendwo in meinem Hinterkopf die Idee des Kampfraums. Doch erst 1975 holte ich sie wieder hervor, entstaubte sie und versuchte, sie literarisch umzusetzen. In der Zwischenzeit hatte ich eine Theatergruppe gegründet, die während des ersten Sommers recht gute Arbeit leistete, doch schon im folgenden Herbst und Winter unter der Last unglücklicher Umstände und schlechten Managements - wofür ich verantwortlich war - auseinander brach. Ich saß auf einem Berg Schulden, während ich das armselige Gehalt eines Redakteurs des Universitätsverlages bezog. Schreiben war das Einzige, womit ich mich auskannte, abgesehen von der Arbeit als Lektor und Redakteur. Es wurde Zeit, dass ich mich ernsthaft als Schriftsteller betätigte und damit wirklich etwas Geld verdiente - was ich als Dramatiker nicht geschafft hatte.

Als Erstes überarbeitete und verschickte ich »Tinker«, die erste »Worthing«-Kurzgeschichte, die ich geschrieben hatte und die immer noch am besten funktionierte. Ben Bova von *Analog* antwortete mit einem Ablehnungsbrief, in dem er darauf hinwies, dass sich »Tinker« einfach nicht wie Science Fiction anfühlte, sondern eher wie Fantasy. Also waren die »Worthing«-Geschichten vorläufig aus dem Rennen.

Was hatte ich sonst noch zu bieten? Die alte Idee mit dem Kampfraum. Da ergab es sich, dass eine Freundin von mir, Tammy Mikkelson, mit den Kindern ihres Chefs einen

Zirkus in Salt Lake City besuchen wollte und mich fragte, ob ich sie begleiten würde. Ich war einverstanden. Doch da es für mich keine Eintrittskarte mehr gab (und ich mich sowieso nie für den Zirkus begeistern konnte – die Clowns bringen mich zur Raserei!), verbrachte ich die Stunden der Vorstellung auf dem Rasen vor dem Salt Palace und schrieb »Enders Spiel«, genauso wie ich auch meine Theaterstücke geschrieben hatte: in einem Notizbuch mit eng liniertem Papier. »Denkt daran«, sagte Ender. »Das Tor des Feindes ist unten.«

Vielleicht waren die Kinder schuld, mit denen wir im Auto zum Zirkus gefahren waren, dass ich mich entschied, sehr junge Auszubildende im Kampfraum antreten zu lassen. Vielleicht lag es auch daran, dass ich selbst gerade erst erwachsen geworden war und mich nur mit der Kindheit gut genug auskannte, um darüber schreiben zu können. Möglicherweise hatte es auch mit einem Punkt zu tun, der mich in Cattons »Army of the Potomac« beeindruckt hatte – dass die Soldaten damals allesamt sehr jung und unschuldig waren. Sie hatten ihre Feinde erschossen und mit dem Bajonett niedergestochen und sich dann heimlich in die neutrale Zone zwischen den Fronten geschlichen, um Tauschhandel mit Tabak, Witzen, Alkohol und Lebensmitteln zu betreiben. Obwohl es ein tödliches Spiel war und das Leid und die Angst schrecklich und real waren, war es dennoch ein Spiel zwischen Kindern, das sich gar nicht so sehr von den Kriegsspielen zwischen meinen Brüdern und mir unterschied, die wir mit wassergefüllten Spritzflaschen ausgetragen hatten.

Ich schrieb und verkaufte »Enders Spiel«. Ich wusste, dass es eine kraftvolle Geschichte war, weil sie mir am Herzen lag und ich daran glaubte. Ich hatte jedoch keine Ahnung, welche Auswirkungen sie auf das Science-Fiction-Publikum haben würde. Während sie die meisten Menschen natürlich völlig ignorierten und glücklich und zufrieden weiterlebten, ohne sie oder irgendetwas anderes

von mir gelesen zu haben, gab es eine überraschend große Gruppe von Menschen, die recht leidenschaftlich auf die Story reagierten.

»Enders Spiel« wurde bei der Abstimmung zum Nebula Award leider nicht berücksichtigt, doch gelangte es in die Endausscheidung zum Hugo Gernsback Award, wobei die Story dann den zweiten Platz belegte. Vor allem jedoch wurde ich mit dem John W. Campbell Award als bester neuer Autor ausgezeichnet. Zweifellos war »Enders Spiel« nicht nur mein erster Verkauf, sondern auch der Startschuss für meine Karriere.

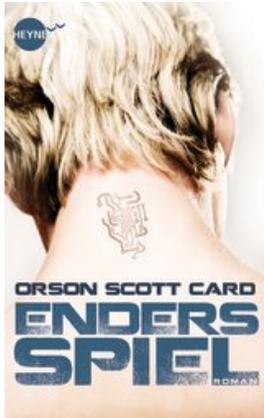
Das Gleiche geschah noch einmal 1985, als ich die Story zum Roman ausarbeitete – das Buch, das Sie nun, wenn auch in leicht überarbeiteter Form, in den Händen halten. Zu jenem Zeitpunkt hielt ich »Das große Spiel«, also den Roman, lediglich für die Einleitung zur viel beeindruckenderen Geschichte (wie ich damals dachte) von »Sprecher für die Toten«. Doch als ich das Buch abgeschlossen hatte, wusste ich, dass die Geschichte eine ganz neue Ausdruckskraft gewonnen hatte. Während des Jahrzehnts, das seit der Veröffentlichung der Story vergangen war, hatte ich sehr viel gelernt, sowohl über das Leben als auch über das Schreiben, und all das kam in diesem Buch erstmals zusammen. Wieder meinte es das Publikum gut mit mir. Es gab den Nebula und den Hugo, Übersetzungen im Ausland und gute, kontinuierliche Verkaufszahlen, die zum ersten Mal in meiner Karriere meinen Vorschuss rechtfertigten und mir ein zusätzliches Honorar einbrachten.

Aber es ging nicht nur darum, ein kleines Kultbuch geschrieben zu haben, das mir ein stetiges Einkommen gewährleistete. Es steckte etwas mehr hinter der Art und Weise, wie die Leser auf »Das große Spiel« reagierten.

Zum einen wurde das Buch von jenen, die es hassten, *zutiefst* gehasst. Die Angriffe gegen den Roman – und gegen mich – waren erstaunlich. Mit einigen Reaktionen hatte ich gerechnet. Ich habe einen Magister in Literatur, und

beim Schreiben von »Das große Spiel« hatte ich bewusst auf all die kleinen literarischen Spiele und Tricks verzichtet, durch die »gute« Literatur für das allgemeine Publikum so unzugänglich wird. Alle Ebenen der Bedeutung lassen sich entschlüsseln, wenn Sie Spaß am Spiel der Literaturkritik haben. Aber wenn Sie sich nicht an diesem Spiel beteiligen wollen, habe ich damit kein Problem. Ich habe den Roman so klar und zugänglich wie möglich geschrieben. Die Leser sollten kein literarisches Vorwissen oder auch nur Kenntnisse in Science Fiction benötigen, um die Geschichte in ihrer einfachsten und klarsten Form zu verstehen. Doch da viele große Schriftsteller und Kritiker ihre Karriere auf der Voraussetzung aufgebaut haben, dass alles, was das allgemeine Publikum ohne erklärende Vermittlung begreift, nur wertloser Schund ist, überrascht es mich nicht, dass diese Fraktion nur Verachtung für meinen kleinen Roman übrig hat. Wenn sich alle darauf einigen würden, dass Geschichten auf klare, verständliche Weise erzählt werden sollten, würden die Literaturprofessoren ihren Job verlieren, und die Autoren von schwieriger, komplex verschlüsselter Literatur würden nicht mehr verehrt, sondern wegen ihrer Unzugänglichkeit bemitleidet werden.

Für manche Menschen jedoch ging die Verachtung für »Das große Spiel« weit über literaturkritische Argumente hinaus. Ich erinnere mich an einen Brief an den Herausgeber von *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, in dem eine Frau, die als Betreuerin für hochbegabte Kinder arbeitete, berichtete, dass sie »Das große Spiel« nur deshalb gelesen habe, weil ihr Sohn ihr ständig vorgeschwärmt habe, wie wunderbar das Buch sei. Sie hat es sofort verachtet. Natürlich habe ich mich gefragt, was eine professionelle Betreuerin dazu veranlassen könnte, den literarischen Geschmack ihres Sohnes in der Öffentlichkeit lächerlich zu machen. Doch die Kritik, die mich am meisten verblüffte, war ihre Beteuerung, dass meine Darstellung hochbegabter Kinder hoffnungslos unrealistisch war. Sie sprachen



Orson Scott Card

Enders Spiel

Roman

eBook

ISBN: 978-3-641-08250-5

Heyne fliegt

Erscheinungstermin: Februar 2012

Alles nur ein Spiel ...

Nur dem äußeren Anschein nach ist Andrew Wiggin, genannt Ender, ein ganz normaler Junge. Tatsächlich hat man ihn dazu auserwählt, zu einem militärischen Genie zu werden, das die Welt braucht, um einen übermächtigen Feind zu besiegen. Aber Enders Geschichte verläuft anders, als es die Militärs geplant haben. Völlig anders ... Mit »Enders Spiel« hat Orson Scott Card einen einzigartigen dystopischen Roman geschrieben – mit einem Helden, den man nie mehr vergisst.