

Richard Powers Das grosse Spiel

In wechselnden Kapiteln erzählen zwei unterschiedliche Erzählstimmen diesen grossen Roman um Freundschaft, Liebe, Leidenschaften, Spiel, Entwicklungen in der digitalen Welt und vieles vieles mehr.

In der Ich-Form und hervorgehoben durch kursive Schrift erzählt einerseits Todd Keane von seinem Leben. Zu Beginn selten, gegen den Schluss hin immer häufiger wendet er sich in den Aufzeichnungen an ein Du, das lange namen- und gesichtslos bleibt.

Die zweite Erzählstimme scheint einem auktorialen, allwissenden Erzähler zu gehören. Sie ergänzt Todds Geschichten mit weiteren Ereignissen und ist in Normalschrift gesetzt.

Todds Erzählung setzt im Lebensjahr ein, in dem bei ihm, dem ca. 60-Jährigen, Lewy-Körper-Demenz diagnostiziert wird. Todd wendet sich Erinnerungen zu, an die Kindheit mit den streitenden Eltern, an seine Faszination als Zehnjähriger für die Unterwasserwelt, wie sein Vater ihn in die klassischen Brettspiele Schach und Go einführte, was ihn nie mehr losliess. Er erinnert sich an die Schul- und Collegezeit und die schicksalshafte Freundschaft mit dem schwarzen Mitschüler Rafi Young. Todds akademisches Interesse richtet sich auf Physik und Computertechnologie, Rafis auf Literatur und Philosophie.

Von Rafis Kindheit und Jugend erfahren wir durch die auktoriale Erzählstimme. Der Vater zwingt ihn zum ständigen Lernen, in den rassistischen USA der einzige Weg zum Erfolg. Als Hochbegabter bekommt er dank eines Stipendiums Zugang zu einem guten College, hier lernt er die Kunststudentin Ina kennen und lieben. Auch Ina ist keine Weisse, sondern zur Hälfte Pazifikinsulanerin.

Ausführlich wendet sich der auktoriale Erzähler einer vierten Person zu, der Kanadierin Evelyne Beaulieu und ihrem unaufhaltsamen Weg zur weltberühmten Taucherin und Meeresbiologin. Die Erlebnisse und Entdeckungen Evies in Fauna und Flora der Tiefsee gehören zu den faszinierendsten Kapiteln des Romans.

In grossen Zeitsprüngen verfolgen wir Evies Karriere und landen schliesslich auf der (real existierenden) Pazifikinsel Makatea. Hier verbringt die jetzt 90-jährige Evie ihren Lebensabend, und hier leben inzwischen auch Rafi und Ina mit ihren beiden Adoptivkindern.

Im 20. Jh. erduldet Makatea bereits die rücksichtslose Ausbeutung seiner Phosphatvorkommen. Jetzt, lesen wir, plant ein US-Konsortium im futuristischen Projekt „Seasteading“ den Bau von Wohnsiedlungen knapp vor der Küste. Dazu darf und will sich die Bevölkerung jedoch in einem Referendum äussern.

Zurück zu Todd. Während des Studiums verfällt er zunehmend neuen Computertechnologien, dem Programmieren von immer umfassenderen digitalen Begegnungs- und Spielräumen. Zu Beginn auch mit Rafis Hilfe erfindet er digitale Welten, die irgendwann von Investoren entdeckt und finanziert werden, Jahre später in die Erfindung von KI münden und Todd später zum Millionär machen. Noch vor Ende der Collegezeit geht die Freundschaft der beiden dramatisch zu Ende.

So durchdringen sich die beiden Erzählstimmen und die Lebensläufe der vier Menschen. Die Jahre vergehen. Raphi wird Assistenzlehrer auf Makatea, Ina kreiert eine Skulptur aus Plastikteilen, welche später zu einem Begräbnisfloss mutiert, Todds Demenz nimmt zu. Das Du, mit dem er jetzt immer häufiger spricht, entpuppt sich als dritte Generation der von ihm miterschaffenen KI Profunda. Jahrelang fütterte Todd die KI mit seinen Erinnerungen, seiner gesamten Korrespondenz und Millionen von Internetquellen. Und schon Profundas ‚Grossvater‘ spürte aus zahllosen Daten den verschwundenen ehemaligen Freund Rafi auf, User seiner Plattform „Playground“.

Alles scheint im Erzählfluss aufzugehen. Bis Todd vom Brief Inas berichtet, als sie ihm Jahre vor Ausbruch der Demenz den Tod Rafis mitteilte. Und wenige Seiten später lesen wir, dass die scheinbar immer noch quicklebendig auf Makatea tauchende Evie vor 20 Jahren gestorben ist. Da hilft auch die auktorial erzählte Schlusszene wenig, als der völlig demente Todd als Repräsentant des US-Konsortiums im selbstfahrenden Boot Makatea erreicht, Rafis Hand drückt und später in einem von Ina künstlerisch gestalteten Floss endgültig dem Meer übergeben wird.

Wir sind konsterniert. Was sollen wir jetzt glauben? Was ist wirklich, was erfunden, und wer hat es erfunden? Warum dieses Verwirrspiel? Was will der Autor, ausser mit uns spielen?

Kurz vor dem Schluss unterzeichnet Todd - zwar mit Bedenken - eine Petition, in der KI-Erfinder die Menschheit vor der tödlichen Bedrohung durch die künstliche Intelligenz warnen. Und wir haben soeben mit grossem Lesevergnügen einen Roman verschlungen, dessen einen Teil der Richard Powers - fiktiv natürlich - durch die KI Profunda schreiben liess. Ohne dass wir hinter dem auktorialen Erzähler eine KI vermutet haben – ich jedenfalls nicht.

Ich bin Powers auf den Leim gegangen. Es hat mir erst gedämmert, als ich die Danksagung ganz am Schluss des Romans aufmerksam durchlas.

Ich denke, das ist die spielerisch verborgene Warnung dieses genialen Romans: Irgendwann können wir nicht mehr auseinanderhalten, was Menschen und was die KI geschrieben hat, seien es wissenschaftliche Arbeiten, Briefe, Essays oder Romane. Selbst wenn alles spielerisch, empathisch und sprachlich brillant daherkommt. So wie wir dem Autor und seinem namenlosen Erzähler auf den Leim gegangen sind, wird es wieder geschehen, wenn wir die KI nicht eindämmen.

Schöne Aussichten.