

**Well Remembered Realms:
Fantasy-RPGs aus Japan und den USA am Beispiel *Final Fantasy* und
*The Elder Scrolls***

Unterschiedlicher könnten zwei Erdenkulturen für ein fremdes Auge wohl kaum sein: die mandeläugigen, als Herdentiere verschrienen, Vulkanier (oder Altmer?), so sagt man ihnen zumindest nach, legen viel Wert auf Harmonie und strenge Hierarchie im großen sozialen Ganzen, frönen ihren ureigenen Traditionen und Riten und üben sich tagtäglich im höflichen Umgang miteinander. Die schlichte Ästhetik im Detail als Selbstzweck scheint hier vorrangig, alles aus der Fremde wird misstrauisch beäugt und dann zur Konfliktvermeidung nur oberflächlich adaptiert. Die Nord-Imperials hingegen, deren Lebensraum genau am anderen Ende des riesigen Ozeans liegt, zählen, so heißt es, auf den Einzelnen als Triebfeder des gesellschaftlichen Fortschritts, das Diesseits, die Durchbrechung überkommener Strukturen im Namen der Freiheit. Zugeschrieben wird ihnen meist eine gewisse Affinität zu großspuriger Funktionalität und ein grundsätzlich fehlender Sinn für das richtige Maß in allen Belangen. Wäre es also nicht naheliegend, auch eine merkliche Andersartigkeit der Kulturprodukte dieser beiden Gefilde zu erwarten? Japan und die USA zählen spätestens seit Mitte der 1980er zu den fleißigsten Erdenkern nahezu epischer RPGs für PC und Konsole. Kämpferproben RPG-ologen, wie beispielsweise Matt Barton, kamen um eine Gegenüberstellung kaum herum, auch wenn diese selten den Ausgangspunkt wissenschaftlicher Arbeiten zu diesem Thema darstellte. Doch wie verschieden oder gleich sind diese Spiele denn nun letztendlich? Bewegen sich die beiden Reiche gar allmählich stilistisch aufeinander zu? Kann, darf, ja, muss man diese Fragen überhaupt stellen, geschweige denn beantworten? Welche Mythen werden hier und dort recycled, welche narratologischen Formen bevorzugt, welche Motivation wohnt den vielen tapferen Helden inne? Ist tatsächlich alles immer *karawai* auf Summerset Isle? Wollen uns Bethesda und Square tatsächlich etwas mitteilen oder geht es am Ende doch nur um Kommerz?

Und: Sind Videospiele überhaupt Kulturprodukte?