



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 4, 2021  
doi: 10.21243/mi-04-21-03  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:  
Erzählen im Imperativ.  
Zur strukturellen Agonalität  
von Rollenspielen  
und mittelhochdeutschen Epen  
von Franziska Ascher

Jan Theurl

*Die zeitliche und mediale Kluft zwischen mittelhochdeutschen Epen auf der einen und Computerrollenspielen auf der anderen Seite lässt einen Vergleich beider Gegenstände auf den ersten Blick schwierig erscheinen. Dafür, dass ein zweiter Blick sich lohnen könnte, plädiert Franziska Ascher – derzeit Dozentin an der Universität Innsbruck und Mitherausgeberin der Zeitschrift für Computerspielforschung PAIDA – in ihrer neu erschienenen Dissertationsschrift. In Erzählen im Imperativ beleuchtet die Autorin aus medien- und kulturwissenschaftlicher Perspektive struktu-*

relle Ähnlichkeiten zwischen Computerrollenspielen und mittelalterlicher Heldenepik.

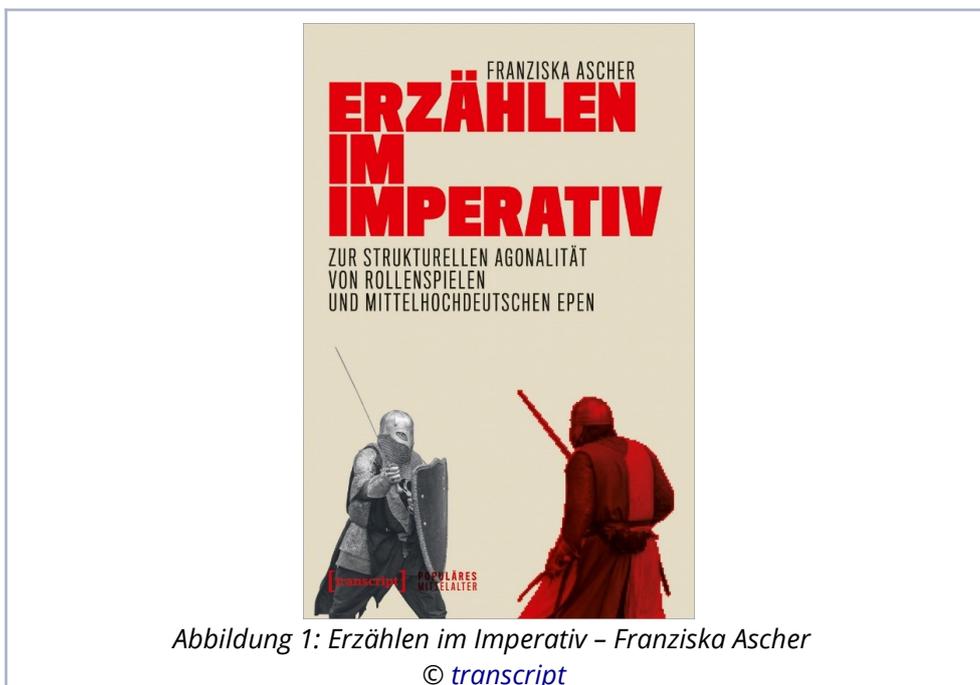
*At first glance, a comparison of Middle High German epics and computer role-playing games seems, to say the least, hardly feasible. In her newly published dissertation, Franziska Ascher – currently lecturer at the University of Innsbruck and co-editor of the magazine for computer game research PAIDA – argues that a second look might be worthwhile. In *Erzählen im Imperativ*, the author illuminates structural similarities between computer role-playing games and medieval heroic epics from a media and cultural studies perspective.*

Verlag: transcript

Erscheinungsort: Bielefeld

Erscheinungsjahr: 2021

ISBN: 978-3-8376-5811-8



Der Gedanke, dass zwischen mittelhochdeutschen Epen und einigen ausgewählten Computerspielen in mancher Beziehung Ähnlichkeiten bestehen, wirkt selbst aus fachfremder Perspektive durchaus vorstellbar. Angesichts zahlreicher Serien, Filme und Computerspiele, die ästhetische Anleihen am Mittelalter nehmen, zeigt sich jedoch, dass mediale Transformationen zumindest in dieser Hinsicht bereits erfolgreich stattgefunden haben. Was einen inhaltlichen Vergleich auf den ersten Blick aber dennoch knifflig erscheinen lässt, ist die historische und mediale Kluft zwischen den beiden Untersuchungsgegenständen. Allein die Anforderungen, die Computerspiele an ihr Publikum stellen, unterscheiden sich doch sehr von jenen eines mittelhochdeutschen Heldenepos. Trotz oder gerade wegen dieser nicht ganz einfachen Ausgangslage widmet sich Franziska Ascher in ihrer Dissertationsschrift auf etwa 300 Seiten der Suche nach strukturellen Ähnlichkeiten. Im Zentrum steht die Frage, „warum die in der mittelalterlichen Artusepik etablierten Erzählkonventionen prominent in einem Medium – wenn nicht gar *dem* Medium – des 21. Jahrhunderts wieder auftauchen.“

Der komparatistische Ansatz, welcher der Argumentation zugrunde liegt, spiegelt sich wenig überraschend auch im Aufbau des Buches wider. Über insgesamt neun Kapitel hinweg arbeitet die Autorin im ständigen Vergleich zwischen mittelhochdeutschen Epen und Computerrollenspielen ihre Analyse aus. Ascher selbst bezeichnet die Gliederung als „nicht gegenstandsorientiert“: Das bedeutet, dass sie über weite Strecken einzelne Themen und As-

pekte der Mediävistik beziehungsweise der Computerspielforschung herausgreift, um diese anschließend an Beispielen aus Computerrollenspielen und mittelhochdeutschen Epen vergleichend zu illustrieren.

Was sich dabei zeigt, ist, dass das größte Problem eines solchen Forschungsvorhabens nicht in den fehlenden thematischen Ansatzpunkten liegt. Ascher kommt im Laufe ihrer Arbeit unter anderem auf die Bedeutung und Struktur von Handlungen in den Untersuchungsgegenständen, auf räumliche Aspekte sowie Eigenschaften der Protagonistinnen und Protagonisten, Spielerinnen und Spielern sowie Avatare zu sprechen. Sie präsentiert somit viele geeignete thematische Inhalte für ihre teils quantitative, teils qualitative Analyse der Untersuchungsgegenstände. Vielmehr scheint ein Problem in der unklaren theoretischen Diskussionsgrundlage zu liegen. Diesem Umstand trägt Ascher jedoch durch ein breites Repertoire literatur-, kultur- und medienwissenschaftlicher Theorien Rechnung, auf die sie im gesamten Verlauf ihrer Arbeit immer wieder gekonnt zurückgreift. So zeigt sie etwa gleich zu Beginn ihrer Argumentation, dass mediale Schnittpunkte beispielsweise im Setting, der virtuellen und interaktiven Rezipierendenbeteiligung oder den Merkmalen prozeduraler Autorinnen- und Autorenschaft bestehen. Damit schafft sie eine erste Basis, Dreh- und Angelpunkt ihrer Argumentation sind aber weniger mediale, als narrative Eigenschaften von Computerrollenspielen wie auch von mittelhochdeutschen Heldenepen. Besondere Bedeutung kommt dabei der Logik des Agon beziehungsweise des

Handelns zu, die sich, so Ascher weiter, in Form von Herausforderungen als imperativische Aufforderung an die Avatare, Figuren und letztlich an die Rezipierenden/Spielenden richtet. Dieser Handlungsimperativ, der das Schlüsselargument in Aschers Beitrag bildet, gibt den jeweiligen Narrationen Struktur, Rhythmus und Dynamik. Es ist genau dieser prototypische Fokus auf Handlungen, „der die mittelalterliche Literatur über die Jahrhunderte und verschiedene Medialitäten hinweg mit dem Computerspiel verbindet.“ Ascher spricht in diesem Zusammenhang auch von ludonarrativer Logik, die mitunter sogar narrative Kausalkohärenzen aussticht.

*Erzählen im Imperativ* macht deutlich, dass sich aus dem Vergleich zwischen Computerrollenspielen und mittelalterlichen Epen durchaus Erkenntniszuwachs generieren lässt. Dieser beinhaltet sowohl die medien-, literatur- und kulturtheoretischen Grundlagen, der durch sorgfältige Diskussion der Autorin zustande kommt, wie auch Aussagen über die beiden Untersuchungsgegenstände im Einzelnen. Die Stärken der Arbeit liegen einerseits in der überlegten Auswahl, der kritischen Begutachtung und dem reflektierten Umgang mit theoretischen Begriffen, andererseits aber auch in der nicht weniger fundierten und breiten Kenntnis von mittelhochdeutschen Epen sowie von Computerrollenspielen. Allerdings kommt es bei der beeindruckenden Breite der zitierten Beispiele an manchen Stellen zu kleineren Inkohärenzen. Diese äußern sich etwa darin, dass nicht immer ganz eindeutig ist, ob nun ausschließlich von Artusepik oder allgemeiner von Helden-

epik die Rede ist, oder dass sich die Autorin mit Argumentationsstützen wie *Pen & Paper*-Spielen behilft.

Durch den komparatistischen Ansatz und aufgrund der eher kumulativen Aneinanderreihung der Kapitel, lassen sich einzelne Abschnitte des Buches auch selektiv lesen, ohne den Gesamtzusammenhang der Arbeit im Detail zu kennen. Kurze Zusammenfassungen am Ende jeden Kapitels unterstützen zusätzlich die Lesbarkeit und Verständlichkeit der Ausführungen. Theoriearbeit und Anschauungsbeispiele befinden sich in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander, sodass theoretisch aber auch literarisch interessierte Lesende in dem Buch fündig werden. Aufgrund der thematischen Vielfalt, aber auch der Vielzahl theoretischer Betrachtungen ist das Buch für Laien als Überblickswerk ebenso zu empfehlen, wie für ein Fachpublikum, das sich mit einzelnen Aspekten des Forschungsbereichs detaillierter auseinandersetzen möchte.