

# Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospield-Texten

Thema:

Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospield-Texten

Art:

BA

BetreuerIn:

Thomas Schmidt

BearbeiterIn:

Fabian Stelzer

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Digital Humanities, Game Studies, Corpus, Natural Language Processing

angelegt:

2021-01-25

Antrittsvortrag:

2021-02-08

## Hintergrund

Videospiele bilden eine große Branche mit hohen Verkaufszahlen. Dabei ist Narration ein wichtiger Bestandteil vieler Videospiele. Dementsprechend lassen sich in diesem Medium große Mengen an Text finden. Dennoch existieren im Vergleich zu anderen textintensiven Medien, wie Büchern, oder Serien relativ wenige computergestützte Analysen dieser Textmengen. Für umfangreiche Analysen, würde ein entsprechend großes Korpus aus Videospieldtexten benötigt werden. Allerdings lassen sich solche Transkriptionen bisher meist nur vereinzelt und in nicht maschinenlesbarer Form auffinden. Aus diesem Grund wäre es sinnvoll ein Korpus, bestehend aus einer möglichst großen Anzahl an Videospieldtexten, mit einheitlichem Syntax zu kreieren. Auf Basis dieses Korpus könnten dann beispielsweise Vergleiche verschiedener Genres, oder diachrone Analysen von Spielen mit unterschiedlichen Veröffentlichungsdaten durchgeführt werden.

## Zielsetzung der Arbeit

Möglichst erschöpfende Sichtung und Aufbereitung von Videospieldtexten in einem Korpus.

## Konkrete Aufgaben

- Recherche zu Korpora
- Analyse der vorhandenen Quellen

- Taxonomie des Korpus
- Korpus Konzeption
- Explorative Analyse

## Weiterführende Quellen

- Ensslin, A. (2015). Discourse of Games. In K. Tracy, T. Sandel & C. Ilie (Hrsg.), The International Encyclopedia of Language and Social Interaction. doi: <https://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>
- Fekete, T. and Porkoláb, Á. (2019). From Arkngthand to Wretched Squalor: Fictional place-names in The Elder Scrolls universe. ICAME Journal, 43(1), 23-58. doi: <https://doi.org/10.2478/icame-2019-0002>
- Heritage, F. (2020). Applying corpus linguistics to videogame data: Exploring the representation of gender in videogames at a lexical level. Game Studies, 20(3). [http://gamestudies.org/2003/articles/heritage\\_frazer](http://gamestudies.org/2003/articles/heritage_frazer)

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/korpus\\_aus\\_videospieltexten?rev=1612457684](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/korpus_aus_videospieltexten?rev=1612457684)

Last update: **04.02.2021 16:54**

