



## Magisterabschlußarbeit Norman Quast (M.A.)

*Die Mittelalterthematik in japanischen und westlichen Videospielen: Eine Narrativitätsanalyse von "Total War - Shogun 2" und "Samurai Warriors: Chronicles"*

Frankfurt am Main: Magisterarbeit an der J.W. Goethe-Universität, Fachbereich für Sprach- und Kulturwissenschaften 2013. 117 Seiten, 23 Abbildungen.

Seit 2008 sind Videospiele in Deutschland offiziell zum Kulturgut ernannt worden, aber bereits davor waren sie Forschungsobjekt einer jungen akademischen Disziplin - der Ludologie. Im Sinne multi- und interdisziplinärer Forschung formierte sich alsbald das Feld der Ludoliteratur, das Videospiele unter Zuhilfenahme literaturwissenschaftlicher Methoden als narratives Medium begreift. Zu dessen Vorreitern zählt Mela Kocher, die in ihrer Abhandlung eigens das Instrumentarium des "ludoliterarischen Typenkreises" entwickelte. Japan als Land, das seit Beginn der Entwicklung von Videospielen mit Firmen wie Nintendo, Sony und Konami bis heute den Markt entscheidend mitgestaltet hat, bietet sich somit auch aus kulturwissenschaftlicher Sicht als Forschungsobjekt der Ludologie an. Allein die sengoku-jidai wurde aufgrund ihres sich für Videospiele anbietenden thematischen Hintergrunds in zahlreichen japanischen wie auch westlichen Titeln verarbeitet, wodurch eine komparatistische Analyse nahe liegt.

In der Magisterarbeit werden ludoliterarische Thesen und Begriffe, neben deren Präsentation und Erläuterung, auf zwei repräsentative Videospiele westlicher und japanischer Herkunft angewandt. Als in den Kulturwissenschaften noch recht unbekannter Zweig, der sich jedoch gerade für populärkulturell orientierte japanologische Forschung anbietet, liegt das Hauptaugenmerk der Magisterarbeit auf der Präsentation ludologischer Ansätze und deren Integration in den bestehenden Kanon. Hauptthese hierbei ist die Existenz eines deutlichen Einflusses kulturellen Ursprungs auf die narrativen Strukturen und das rezeptionsästhetische Design von Videospielen. Der in vier Kapitel gegliederte Text beginnt mit der Einführung und Definition relevanter Termini sowie einem kritischen Überblick über den aktuellen Forschungsstand. Im Verlauf des Hauptteils werden die beiden im Titel erwähnten Videospiele anhand der vorangehend erörterten ludoliterarischen Thesen zunächst im einzelnen analysiert sowie anschließend einander im Detail gegenübergestellt. Abschließend werden die gewonnenen Erkenntnisse resümiert und ein Forschungsausblick hinsichtlich kulturwissenschaftlich orientierter Ludologie gegeben.

Norman Quast hat sein Magisterstudium in den Hauptfächern Japanologie und Anglistik erfolgreich abgeschlossen.

geändert am 04. Februar 2013 E-Mail: [paulat@em.uni-frankfurt.de](mailto:paulat@em.uni-frankfurt.de)

---

© 2004 Goethe-Universität Frankfurt am Main

Druckversion: 04. Februar 2013, 08:23

[http://www.uni-frankfurt.de/fb/fb09/ophil/japanologie/arbabgeschl/ma\\_arbeiten\\_exposees/Quast-Norman.html](http://www.uni-frankfurt.de/fb/fb09/ophil/japanologie/arbabgeschl/ma_arbeiten_exposees/Quast-Norman.html)