

Seminar 2024/2025: Vorstellung der Rahmenthemen

Nr.: 5	Kurztitel des Rahmenthemas: Kulturphänomen „Videospiele“ psychologisch betrachtet	
Lehrkraft: Jonas Schleelein		Fächer: Pädagogik/Psychologie

Kurzbeschreibung:

Weltweit nahm die Games-Branche 2021 rund 201 Mrd. Euro ein. Zum Vergleich: Das ist etwa das Siebenfache dessen, was in diesem Jahr durch Kino-Besuche erzielt wurde.¹ Laut Umfragen spielen mehr als 40 Prozent der Deutschen Computer- und Videospiele. In der Altersgruppe der 14- bis 29-Jährigen beträgt der Anteil der Videospieleler sogar über 70 Prozent. Videospiele stellen also nicht nur eine Wirtschaftsmacht dar, sondern sind auch Teil unserer Kulturgeschichte geworden. „Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von aller größter Bedeutung“.² Grund genug, dieses Phänomen aus psychologischer Perspektive näher unter die Lupe zu nehmen.

Mögliche Forschungsfelder:

- Kommunikation in Videospiele
- Werte und Normen von Gamern
- Videospiele & Persönlichkeit
- Gewalt in Videospiele
- Videospiele als Entwicklungsfaktor in jungen Jahren
- Videospiele sucht
- Geschäftsmodelle bei Videospiele
- Frauen in der Videospielezene
- Videospiele und Kreativität
- Videospiele als (E-)Sport?
- Können Videospiele als Kulturgut betrachtet werden?
- ...

Das Spektrum an möglichen Forschungsfragen ist groß, weshalb Sie sich gerne mit Ihren eigenen Ideen und Interessen einbringen sollen! *Eine empirische Erhebung ist ein verpflichtender Bestandteil der Seminararbeit.*

Es sind ausdrücklich **alle Schülerinnen und Schüler willkommen, ungeachtet der Fachrichtung!**

Ich freue mich auf Sie 😊!

Kontakt per Teams: Jonas Schleelein

¹ <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882/>

² <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/computerspiele-sind-kulturgut-219372>

