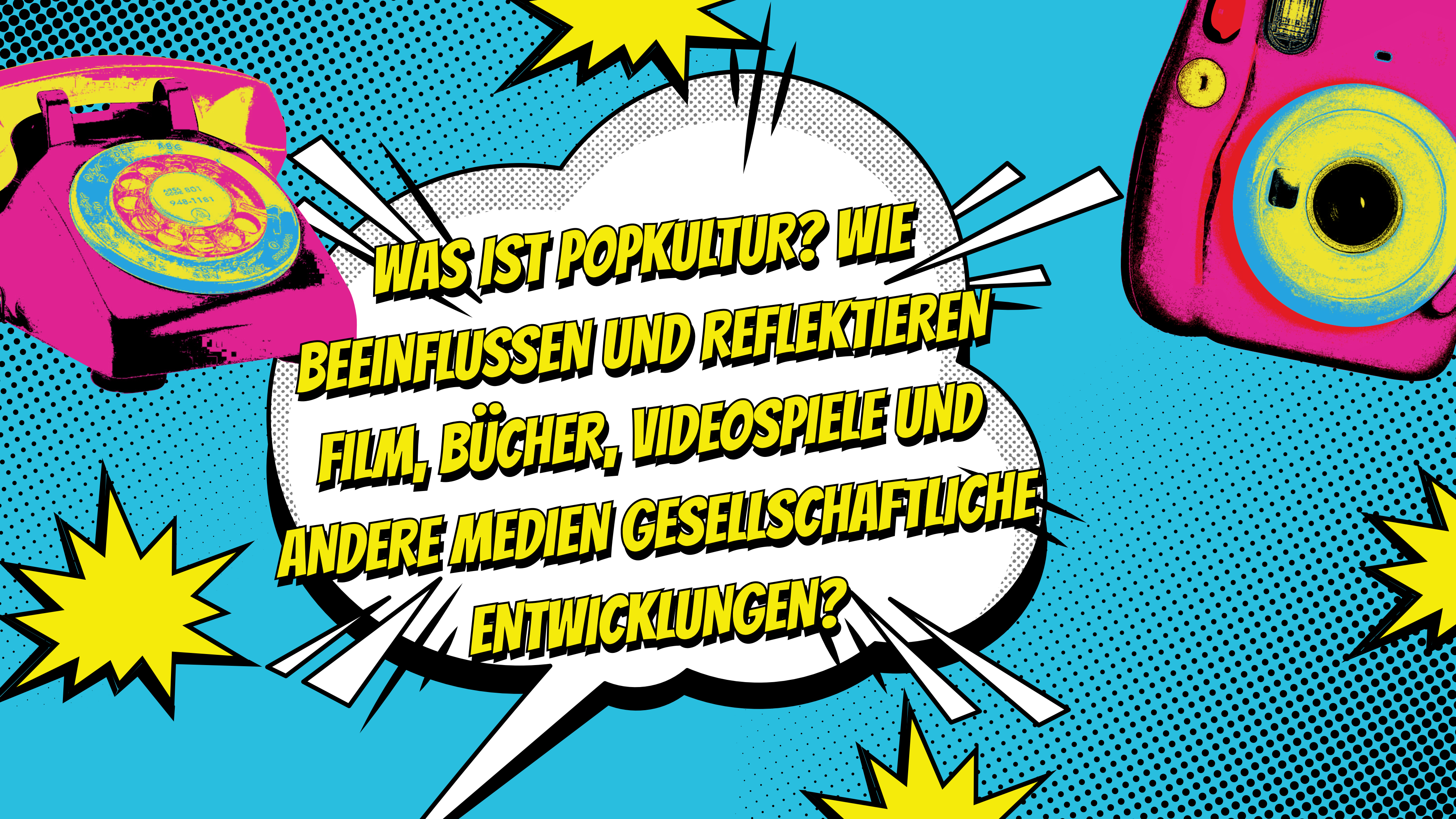




POPKULTUR

ALS SPIEGEL DER GESELLSCHAFT

SEMINARFACH



**WAS IST POPKULTUR? WIE
BEEINFLUSSEN UND REFLEKTIEREN
FILM, BÜCHER, VIDEOSPIELE UND
ANDERE MEDIEN GESELLSCHAFTLICHE
ENTWICKLUNGEN?**

DIE EVOLUTION DER POPKULTUR SEIT DEN 1980ER JAHREN



**ENTWICKLUNG DES HORRORFILMS
GAMING: VOM ARCADE-AUTOMATEN
ZUM E-SPORT STREAMING VERANDERT
FILMKULTUR
TIKTOK ALS POPKULTURMOTOR
ANIME IM WESTEN
SUPERHELDEN ALS MASSENPHÄNOMEN**



MTV

MUSIK IN POPKULTUR

GAMING ALS KULTURGUT

SIND VIDEOSPIELE KUNST?

MUSIK IN VIDEOSPIELEN

SPEEDRUNNING

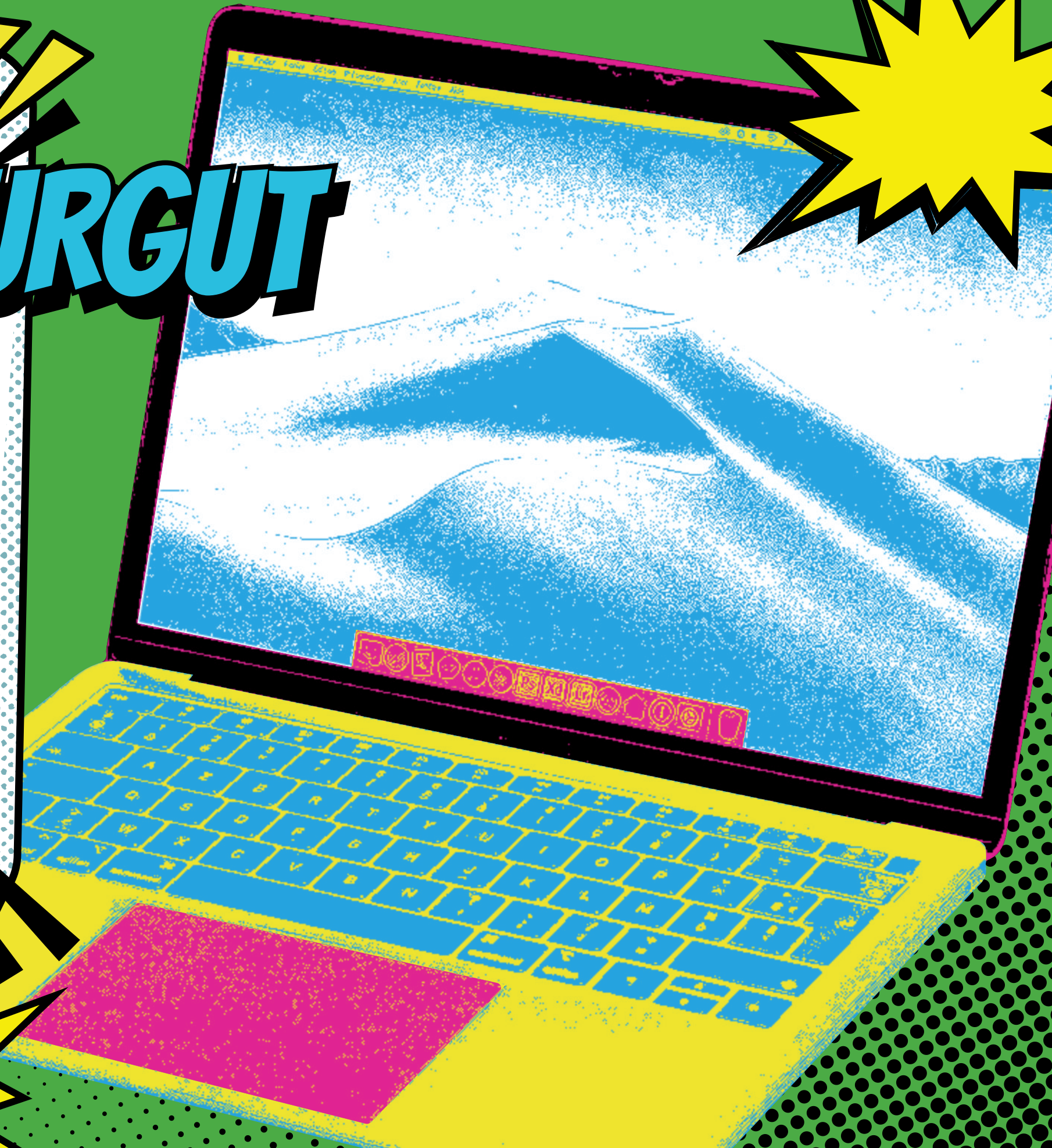
E-SPORT

EVERYDAY AAA

JUGENDSCHUTZ

GEWALTDEBATTE

BARRIEREFREIHEIT IN GAMES





FIKTION UND REALITÄT!

***HISTORISCHE GENAUIGKEIT IN FILMEN
WISSENSCHAFT IN SCIENCE FICTION
REALISMUS IN KRIEGSSPIELEN
VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN IN FILMEN
SEERIEN VS. SPIELFILME
DEEPPAKES UND KI***

FAN-CULTURE UND COMMUNITIES

***COSPLAY FANFICTION
TWITCH & STREAMING-
KULTUR
MODDING
INFLUENCER MEMES
PARASOZIALE BEZIEHUNGEN***



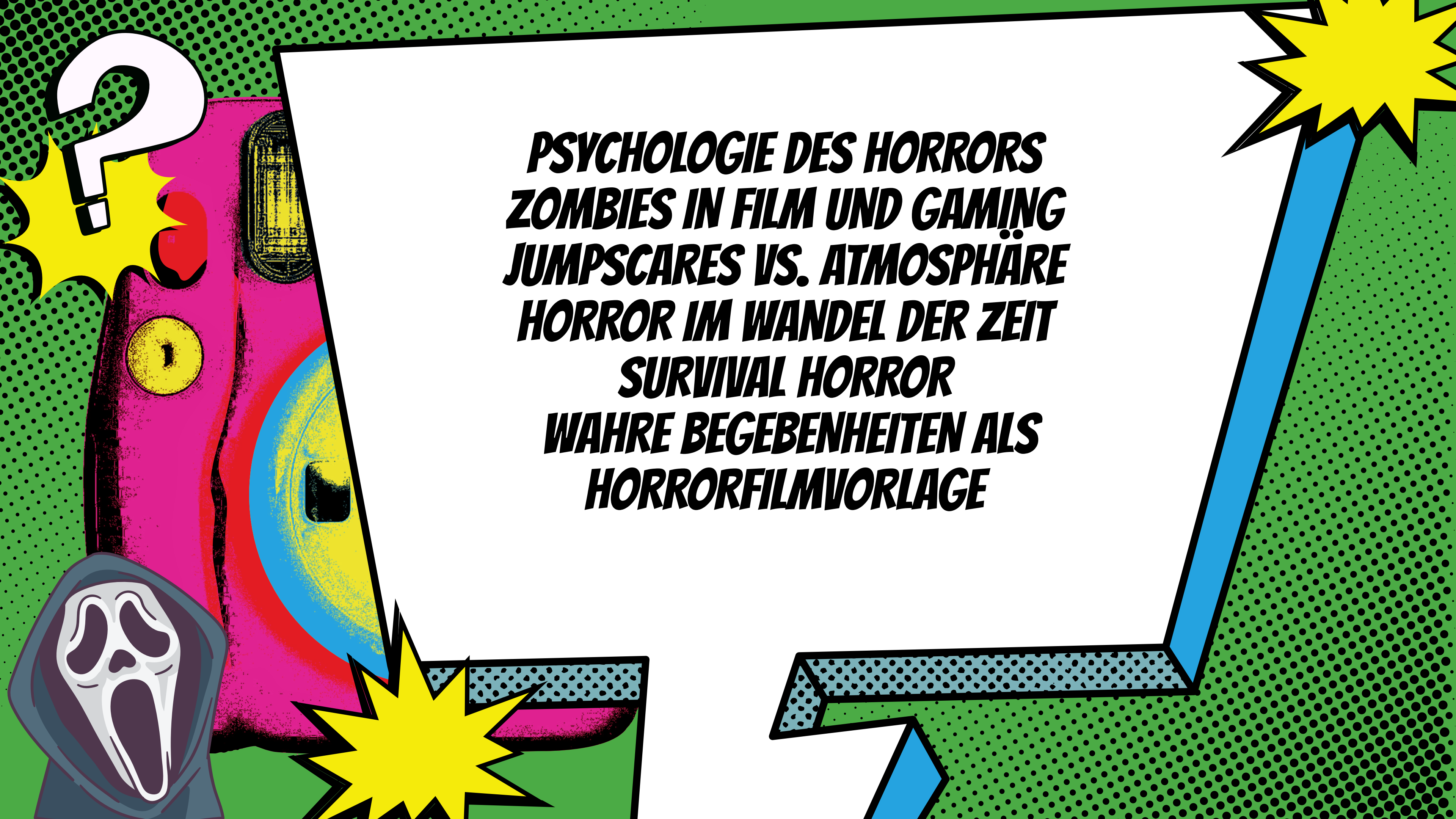
HELDEN, ANTIHELDEN UND IDENTIFIKATION



**BATMAN VS. SUPERMAN
ANTIHELDEN IN SERIEN
ROLLENSPIEL UND IDENTITÄT
FRAUENFIGUREN IN GAMES
COMING-OF-AGE IN FILMEN
COSPLAY UND FANKULTUR**



HORROR
ALS KULTURELLES
PHÄNOMEN



**PSYCHOLOGIE DES HORRORS
ZOMBIES IN FILM UND GAMING
JUMPSCARES VS. ATMOSPHÄRE
HORROR IM WANDEL DER ZEIT
SURVIVAL HORROR
WAHRE BEGEBENHEITEN ALS
HORRORFILMVORLAGE**

DIE ZUKUNFT DER UNTERHALTUNG

VIRTUAL REALITY

AUGMENTED REALITY

METaverse

KI IM FILM

STREAMINGDIENSTE

CLOUD GAMING

INTERAKTIVE FILME

HOLOGRAMM-KONZERTE

MÖGLICHE THEMEN

GENDER ROLES IM MCU / IN SUPERHELDENFILMEN

KLIMAWANDEL IN SCIENCE-FICTION-FILMEN

**DARSTELLUNG PSYCHISCHER ERKRANKUNGEN IN
VIDEOSPIELEN**

DIVERSITÄT IN DISNEY-FILMEN

TRUE CRIME ALS POPKULTURPHÄNOMEN

