

Themenliste Spieleforschung für vorwissenschaftliche Arbeiten

- Wie können mit Spielen Menschen zu mehr Bewegung im Alltag motiviert werden?
- Serious Games – können Menschen mit Spielen zu gesünderem Leben motiviert werden? (https://de.wikipedia.org/wiki/Serious_Game)
- Wie können Menschen mit Spielen zu einem ökologisch nachhaltigeren Verhalten motiviert werden?
- Wie können Menschen mit Spielen zu stärkerer Benutzung der öffentlichen Verkehrsmittel motiviert werden?
- Videospiele und Gender: Spielen Mädchen oder Jungs mehr Videospiele? Zusammenhänge mit dem Genre der Videospiele
- Häufigste Videospiele unter Jugendlichen – Was interessiert Jugendliche? Welche Unterschiede gibt es zwischen Mädchen und Burschen?
- „Damsel in Distress“ – Gender-Roles in Videogames (und der Einfluss von Anita Sarkeesian) (https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q)
- Spielmechaniken von Videogames – Wie funktionieren Spiele?
- Pokemon Go – Warum ist dieses Spiel so erfolgreich?
- Auswirkungen von (übermäßiger) Smartphone Nutzung bei Kindern & Jugendlichen
- Auswirkung von Social Media Nutzung
- "Girl Gamer" – Der Umgang mit weiblichen Spielerinnen in überwiegend männlichen Spiel-Communities
- Videospiele und soziale Netzwerke
- Auswirkungen von Kooperation auf die Benutzung von Spielen durch Mädchen/Burschen
- Wie können junge Mädchen durch Spiele für technische Berufe motiviert werden?
- Wie können mit Spielen Seniorinnen wieder für den Straßenverkehr beim Radfahren fit gemacht werden?
- Wie können PC- und Handyspiele um Augmented Reality erweitert werden?
- Medienwahrnehmung von Vorschulkindern
- Interaktive Unterrichtszenarien zum Thema Migration und Integration
- Einsatz von Computer- und Smartphone-Games im Schulunterricht
- Game Based Learning
- Gamifizierung in Unternehmen (<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>)
- Gamifizierung im Tourismus (<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>)
- Auswirkungen von Gewalt in Videospiele
- Videospiele und Spielsucht
- Auswirkungen von intensivem Videospiele auf viel Videospiele“ auf soziale Kontakte/Beziehungen
- Auswirkungen von intensivem Videospiele auf die Leistungen in der Schule
- Auswirkungen von intensivem Videospiele auf Bewegungsverhalten, Sport und Gesundheit
- Jugendliche SpielerInnen-Typen: Welche Spiele-Genres spielen Jugendliche und warum?