

## **Seminarfach (Pop)Kultur, Gegenkultur und digitale Phänomene (R. Diesing 2025-2027)**

Mögliche Facharbeitsthemen:

- 1.) Von Monchichi zu Labubu – Zum Kult um japanische Stofffiguren seit den 1970er Jahren
- 2.) Der Reiz des Billigen – Globalisierte Konsumkulturen zwischen TikTok und Temu
- 3.) Zwischen Genderklischee und Empowerment – Hobby Horsing als Ausdruck neuer Mädchenkulturen?
- 4.) Verlassene Orte? – Lost Places als Schwellenräume im digitalen Zeitalter
- 5.) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner digitalen Reproduzierbarkeit – Walter Benjamins Aura-Begriff im Licht generativer KI
- 6.) Default Bias? – Wie generative KI Differenz unsichtbar macht und normative Körper produziert
- 7.) Von Freud zu Mori – *Uncanny Valleys* zwischen Literatur und Digitalität
- 8.) Frutiger Aero vs. Flat Design – Kultureller Wandel und Nostalgie im UI-Design
- 9.) Digital Detox und Raw Dogging – Zwischen Medienaskese und Meme-Kultur
- 10.) Die Macht des Feeds – Vom sozialen Austausch zur algorithmisch-kuratierten Empfehlung
- 11.) Bed Rotting und Rabbit Holes – Zwischen digitalem Eskapismus und Instant Gratification
- 12.) Lensflare, Filmgrain, Glitch und Co. – Digitale Schein-Authentizität und simulierte Analogästhetik
- 13.) Die neuen „Macher“? – Making, Critical Making und Unmaking als kulturelle Praktiken
- 14.) Virtuell unsterblich? – Der Tod im Zeitalter digitaler Spuren
- 15.) Liminal Spaces? – Backrooms als medienästhetisches Kulturphänomen
- 16.) Nächte in Lost Santos – Virtuelle Parallelwelten und digitale Identitäten in GTA V RP
- 17.) Companion Species? – Wenn Tiere, Avatare und Maschinen zu Gefährten werden
- 18.) Verliebt in einen Chatbot? – Beziehungen zwischen Menschen und KI-Avataren
- 19.) Von Gamergate bis Shurjoka – Kämpfe um Sichtbarkeit, Macht und Genderrollen in digitalen Räumen
- 20.) Frau gespielt, Klicks kassiert – Wenn Livestreamer in Telefon-Chats Rollen tauschen
- 21.) White Boys on Rooftops – Körper, Macht und Privilegien im Parkour-Content der „Freerunning Schlappen“ auf Youtube
22. a) Monte, Trymacs, Zarbex und Co. – Nahbarkeit als Inszenierungsstrategie im Plattformkapitalismus
22. b) Vom Zocken zum Geschäftsmodell – Twitch-Streamer zwischen Kommerz und medialer Innovation
22. c) „Checkt ihr, chat?“ – Selbstvermarktung und Community-Dynamiken bei Twitch, TikTok und Co
22. d) Hybride Influencer? – Livestreamer zwischen Gaming und Real-Life-Performance