

**Themenvorschläge für Abschlussarbeiten
am Lehrstuhl für Digitale und Strategische Kommunikation
im Wintersemester 2025/26**

1. *Kommemetare* als neue Ausprägung des Meinungsjournalismus? Eine qualitative Befragung unter Journalist:innen
2. Die Akzeptanz und Nutzung von Memes in verschiedenen Altersgruppen. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
3. Memes als Instrument der politischen Meinungsbeeinflussung. Eine experimentelle Studie unter Prosument:innen
4. Der Einfluss von Memes auf die Markenwahrnehmung. Eine experimentelle Studie unter Prosument:innen
5. Der Einfluss von Memes auf die Bewertung extremistischer politischer Positionen. Eine experimentelle Studie unter Prosument:innen
6. Der US-Präsident Donald Trump als Papst und andere visuelle Selbstdarstellungen. Eine experimentelle Studie unter Prosument:innen zu KI-generierten Bildern von Politiker:innen
7. Der Auftritt deutscher Parteien auf TikTok. Eine inhaltsanalytische Untersuchung
8. Der TikTok-Auftritt des Passauer Studiengangs BA Journalistik und Strategische Kommunikation (JoKo). Eine quantitative Befragung unter JoKo-Studierenden
9. Die Nutzung generativer KI im Studium. Eine quantitative Befragung unter Studierenden
10. KI als Instrument kommunikationswissenschaftlicher Forschung und Lehre. Eine qualitative Befragung unter Forschenden und Lehrenden
11. Doxxing und Privatsphäre im digitalen Raum. Eine quantitative Befragung unter Prosumenten zur Wahrnehmung und Bewertung sowie zu eigenen Erfahrungen
12. Erfahrungen und Umgang mit Hass und Hetze im Netz. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
13. Die User:innen-Zufriedenheit auf Bluesky. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
14. Die User:innen-Zufriedenheit auf TikTok. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
15. Die Bedeutung von Emojis und Emoticons in der Kommunikation der Generation Alpha. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen

16. Content-Konsumgewohnheiten auf TikTok. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
17. Der Umgang mit digitalen Stickern in der Kommunikation der Generationen Z und Alpha. . Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
18. Faktoren der digitalen Partizipation in Online-Communities. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
19. Auswirkungen des Influencer-Marketings auf das Konsumverhalten. Eine experimentelle Studie unter Prosument:innen
20. Vertrauen in digitale Nachrichtenquellen im Zeitalter von Fake News Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
21. Die Wirkung von Gaming auf soziale Kompetenzen. Eine experimentelle Studie unter Gamer:innen
22. Gaming und Erinnerungskultur. Eine quantitative Befragung unter Gamer:innen
23. Gaming und Identitätsentwicklung. Eine quantitative Befragung unter Gamer:innen
24. Auswirkungen von Loot-Boxen auf das Spielverhalten und die Einstellung gegenüber Glücksspielen. Eine quantitative Befragung unter Gamer:innen
25. Fake News und ethische Verantwortung Sozialer Medien. Eine qualitative Befragung unter Fachleuten
26. Kommunikations- und medienethische Herausforderung im Umgang mit Künstlicher Intelligenz. Eine qualitative Befragung unter Fachleuten
27. Ethische Aspekte der Influencer-Kommunikation. Eine experimentelle Studie unter Prosument:innen
28. Toxisches Verhalten in Gaming-Communities. Eine quantitative Befragung unter Gamer:innen
29. Toxisches Verhalten auf LinkedIn. Eine quantitative Befragung unter Prosument:innen
30. Ethische Verantwortung bei der Gestaltung von Games. Eine qualitative Befragung unter Spieleentwickler:innen
31. Rezeption von politischen Karikaturen in unterschiedlichen Generationen. Eine quantitative Befragung