

Hochschule Düsseldorf // Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften // Studiengang Master Kultur, Ästhetik, Medien

## Master-Thesis

### **Eine Stadt voller Monster?**

Eine empirische Untersuchung über das Erkunden und Erleben des öffentlichen Raums von Kindern und Jugendlichen anhand des Computerspiels Pokémon Go.

Vorgelegt von: Christine Nowak

Matrikel-Nummer: 59 93 17

Telefon: 0172-6 85 23 85

E-Mail: [christine.nowak@hs-duesseldorf.de](mailto:christine.nowak@hs-duesseldorf.de)

Erstgutachter: Prof. Dr. Fernand Hörner

Zweitgutachter: Prof. Dr. Ulrich Deinet

Abgabedatum: 21.12.2016

Bearbeitungszeitraum: 13 Wochen

## Inhaltsverzeichnis

	Seite
<b>1. Einleitung</b>	1
<b>1.1. Relevanz</b>	3
<b>1.2. Aufbau der Arbeit</b>	4
<b>1.3. Begriffsklärung</b>	6
<b>2. Computerspiele als Forschungsgegenstand</b>	7
<b>2.1. Theoretischer Perspektiven in der Computerspielforschung</b>	7
<b>2.1.1. Forschungsstand</b>	8
<b>2.1.2. Spieltheorie</b>	10
<b>2.1.3. Involvement/Immersion/Interaktion</b>	13
<b>2.1.4. Presence</b>	14
<b>2.2. Theoretische Perspektiven in der Medienwirkungsforschung</b>	17
<b>2.2.1. Uses &amp; Gratifications</b>	17
<b>2.2.2. Eskapismus/Exkurs: Computerspiele und Sucht</b>	19
<b>2.2.3. Flow</b>	21
<b>2.2.4. Handlungstheoretisches Rahmenmodell</b>	22
<b>2.2.5. Weitere qualitative Perspektiven zur Medienaneignung</b>	23
<b>2.3. Theoretische Perspektiven in der Aneignungsforschung</b>	24
<b>2.3.1. De Certeau und die Kunst des Handelns</b>	25
<b>2.3.2. Raumsoziologie</b>	27
<b>2.3.3. Raumsoziologie und Aneignung</b>	28
<b>2.3.4. Spacing</b>	30
<b>2.3.5. Aneignungsräume als Bildungsräume</b>	31
<b>2.3.6. Vireale Aneignung</b>	33
<b>3. Das Spiel</b>	35
<b>3.1. Pokémon Go</b>	36
<b>3.2. Augmented Reality</b>	37
<b>3.3. GPS</b>	38
<b>4. Die Karte</b>	40
<b>4.1. Neokartografie</b>	42
<b>4.2. Die Karte unter semiotischen Aspekten</b>	44
<b>4.3. Location-Awareness</b>	45
<b>5. Der Raum</b>	47
<b>5.1. Der Raum in Computerspielen</b>	48
<b>5.2. Der öffentliche Raum</b>	50
<b>5.3. Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum</b>	51

<b>6. Die Spieler</b>	52
<b>6.1. Identität und Selbstwirksamkeit</b>	53
<b>6.2. Der Körper und sein Avatar</b>	56
<b>6.3. Erlebtes Handeln</b>	57
<b>7. Zusammenfassung</b>	58
<b>8. Empirische Untersuchung zur sozialräumlichen Aneignung durch das Computerspiel Pokémon Go</b>	59
<b>8.1. Gegenstand der Befragung</b>	59
<b>8.2. Methodologie</b>	59
<b>8.3. Feldforschung</b>	61
<b>8.4. Die Gruppendiskussion</b>	61
<b>8.5. Das Leitfaden-Interview</b>	63
<b>8.6. Auswertung</b>	63
<b>8.7. Reflektierende Interpretation der Gruppendiskussion</b>	65
<b>8.8. Ergebnisse</b>	69
<b>8.8.1. Erfahrungsraum Körper: Leistung versus Simulation</b>	69
<b>8.8.2. Erfahrungsraum Peer-Kultur: Identifikation versus Abgrenzung</b>	72
<b>8.8.3. Erfahrungsraum Stadt: Jugendwelt versus Erwachsenenwelt</b>	73
<b>8.8.4. Erfahrungsraum Technik: Logik der Autonomie versus Logik der Ohnmacht</b>	75
<b>8.9. Zusammenfassung</b>	76
<b>9. Diskussion</b>	76
<b>9.1. Methodenkritik</b>	86
<b>9.2. Fazit und Ausblick</b>	87
<b>Literaturverzeichnis</b>	92
<b>Erklärung</b>	100
<b>Anhang</b>	102

## Abbildungsverzeichnis

	Seite
<i>Abb. 1: Tabelle Auszug aus reflektierender Interpretation Gruppendiskussion</i>	65-69
<i>Abb. 2: Pikachu am Hauptbahnhof, 19.08.2016</i>	79
<i>Abb. 3: Spieler am Strand in Bergen an Zee, 09.09.2016</i>	81
<i>Abb. 4: Sit in auf der Giradet-Brücke, 02.08.2016</i>	82
<i>Abb. 5: Mit der Picknickdecke zur Kö, 03.09.2016</i>	83
<i>Abb. 6: Pokémon Go-SpielerInnen zwischen Kö und Giradet-Brücke, 03.09.2016</i>	84
<i>Abb. 7: Fahren und Lagern, 03.09.2016</i>	85
<i>Abb. 8: Gruppenrennen in der City, 03.09.2016</i>	86
<i>Abb. 9: Spiel und Gesellschaft auf der Pokémon-Brücke, 03.09.2016</i>	91
<i>Abb. 10: Anhang A.1, Thematische Gliederung Gruppendiskussion</i>	123-124
<i>Abb. 11: Anhang A.4, Fallinterner Vergleich und Fallkontrastierung</i>	140
<i>Abb. 12: Anhang A.5, IPQ Presence-Items-Tabelle</i>	143
<i>Abb. 13: Anhang B.1, Tabelle Thematische Gliederung Leitfaden Interview</i>	153

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

## 1. Einleitung

Auf einer Brücke, die an die Düsseldorfer Luxuseinkaufsmeile „Kö“ angrenzt, versammeln sich Hunderte von ComputerspielerInnen. Größtenteils sind es Kinder und Jugendliche, jedoch auch einige Erwachsene. Die Brücke ist überfüllt, die Menschen stehen und sitzen auf Geländern, Gehwegen und Straßen. Es werden eigenhändig schwere Parkbänke von anderen Plätzen zur Brücke getragen. Einige haben sich Camping-Stühle mitgebracht, es wird gegessen, geredet und Musik gehört. Nach einigen Tagen dieses seltsamen Treibens sperrt die Stadt kurzerhand die Brücke für den Autoverkehr und stellt mobile Toilettenhäuschen auf. Und immer starren alle auf das Display ihres Smartphones. Und manchmal, wie auf ein geheimes Kommando reagierend, stürmen viele von ihnen in eine Richtung. Garados! Relaxo! Lapras! Dragoran! So tönt es durch die überfüllten Straßen, auf denen – einem Massenstart beim Marathon gleich – viele Kinder und Jugendliche einer Verheißung entgegen rennen, die diese Namen trägt. Dann ist die Brücke für kurze Zeit fast leer.

Was ist hier los?

Die aufgeführten Namen bezeichnen bestimmte Pokémons (Pocket Monster), die im Rahmen des mobilen Augmented-Reality-Spiels Pokémon Go in den urbanen Zentren der Städte dieser Welt zu finden sind. So auch auf der Giradet-Brücke in der Düsseldorfer Innenstadt an der Königsallee.

Kurz nach der Veröffentlichung des Spiels am 26. Juli 2016 meldet Heise (*ebda.*, 2016a) bereits über 75 Millionen Downloads der Spiele-App weltweit, davon 7,7 Millionen in Deutschland (*Statista*, 2016). Der Hype um Pokémon Go findet im Sommer 2016 seinen Höhepunkt und gibt Anlass zur Auseinandersetzung mit dem Phänomen. Aber *welchem* Phänomen eigentlich?

Gilt es, ein Computerspiel zu untersuchen? Dann wären Perspektiven aus der Computerspielforschung rund um Game Studies, Spieltheorie, Narratologie oder Bildinterpretationen einzunehmen. Gilt es, weniger das *Was* als das *Warum* zu erforschen? Dann wären Konzepte aus der Medienwirkungsforschung heranzuziehen, um die Nutzenerwartung, Spielmotivation und Wirkungsweise zu erklären. Oder geht es darum, mehr über die Rolle der individuellen Spielerinnen und Spieler zu erfahren, also nach dem *Wer* zu fragen?

Dies waren erste Überlegungen, die im Prozess der Auseinandersetzung zu den wesentlichen Fragen führten, deren Antworten das Phänomen Pokémon Go erklären sollen: Was sind die Unterschiede zu anderen Computerspielen? Sind sie im Spielort, also dem öffentlichen Raum zu finden? Oder darin, dass dieser Raum Orte der Zusammenkunft für Gleichgesinnte schafft? Wie wird der Raum wahrgenommen, wenn sich – wie hier erstmals in prominenter und massentauglicher Weise geschehen – der virtuelle Spielraum eines Computerspiels mit dem gebauten Raum der Stadt überlagert, in dem das Spiel ebenso stattfindet? So sind die Straßen, die auf dem Display angezeigt werden, auch jene, auf denen die SpielerInnen mit ihren Körpern

physisch stehen und gehen. Wo verorten sie sich dabei? Wo ist *hier*? Bei der Suche nach Antworten auf diese Frage ist einmal die Perspektive auf sich selbst in Form des Avatars, der auf den Straßen von Google Maps navigiert und gleichzeitig die realen Interaktionen auf den materiell greifbaren Straßen und Orten von Interesse.

Im Zuge der Auseinandersetzung mit dem Thema und eigenen Spielerfahrungen kristallisierte sich also die Frage nach dem *Wo* und dem *Wie* heraus. So soll im Rahmen dieser Master-Thesis der Frage nachgegangen werden, wie jugendliche SpielerInnen den Raum wahrnehmen, während bzw. seitdem sie Pokémon Go spielen. Die Forschungsfrage lautet daher: Welche Raumwahrnehmungen ergeben sich durch die Überlagerung des medial erzeugten Spielraums von Pokémon Go und dem gleichzeitig materiell erfahrbaren Raum der gebauten Stadt bei Jugendlichen?

Dazu werden verschiedene Raum- und Aneignungskonzepte auf ihre Anwendbarkeit auf den Untersuchungsgegenstand überprüft. Verändert sich der Raum? In *welchem* Raum befinden sich die SpielerInnen? Und ist diese Frage im Hinblick auf ein relationales Raumverständnis und die zunehmende Ausdehnung sogenannter hybrider Räume überhaupt berechtigt?

Neben Fragen zum Raumerleben sind ebenso die Körpererfahrungen der SpielerInnen von großem Interesse. Wie erleben sie sich selbst, wie erleben sie andere? Welchen Unterschied macht es, draußen zu spielen? Wird ein Gefühl der Gemeinschaft empfunden? Spielt jede/r trotz der Anwesenheit anderer für sich? Findet ein Austausch statt, werden Hilfestellungen geleistet, wie gestalten sich Interaktionen?

Eine aktuelle empirische Studie von Ernst & Ernst von der UAS in Frankfurt „Pokémon“ untersuchte die Motivation Pokémon zu spielen. Darin wird das Gefühl, dazuzugehören als stark motivierender Antrieb identifiziert, was sich mit den zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben (Identitätsentwicklung) der Zielgruppe in Verbindung setzen lässt. Das Erleben von Selbstwirksamkeit und das Bedürfnis der Zugehörigkeit sind für Heranwachsende von besonderer Relevanz und Erkenntnisse hierüber von großem Interesse.

Um das subjektive Erleben der Kinder und Jugendlichen in Bezug auf die genannten Fragestellungen abzubilden, werden qualitative Forschungsmethoden in Form der Triangulation kombiniert. Hierzu werden die teilnehmende Beobachtung, die Gruppendiskussion und das offene Leitfadenterview angewandt. Die genauere Vorgehensweise wird unter der Überschrift „Aufbau der Arbeit“ in Kapitel 1.2 und später im Empirie-Teil (ab Kap. 8) beschrieben.

Die empirische Untersuchung bezieht sich auf die Altersspanne der Zwölf- bis Vierzehnjährigen. Diese Altersspanne wird ausgewählt, weil hier zunehmend eine Auseinandersetzung mit der eigenen Identität und deren Aufbau stattfindet sowie der Handlungsspielraum und Aktionsradius erweitert werden. Es ist von Interesse, inwieweit das Spiel Pokémon Go Jugendliche darin unterstützt, Räume zu erkunden, sich von bekannten Orten wegzubewegen und neue Spiel- Interaktions- und Kommunikationsräume zu eröffnen.

Mit der Suche nach Antworten auf diese Fragen soll die Arbeit Impulse zum interdisziplinären Austausch setzen um Phänomene wie Pokémon Go und der damit verbundenen Vervielfältigung von Raum zu diskutieren sowie die dadurch entstehenden Potenziale der Verbindung zwischen Medien, Raum und sozialem Handeln ausloten.

### **1.1 Relevanz**

Der öffentliche Raum ist für die Kommunikation und Interaktion zwischen den unterschiedlichsten Bevölkerungsgruppen von höchstem Stellenwert. Gleichzeitig ist er für die sozialen und ökonomischen Entwicklungspotenziale der Stadt von Bedeutung. „Für Jugendliche kann der öffentliche Raum sogar zu einem Kristallisationskern für die individuelle Identitätsbildung und für die immer länger andauernde Initiation in immer komplexere Gesellschaften werden. In dieser Funktion sind öffentliche Räume sowohl Ort und Gelegenheit für gruppenübergreifende Kommunikation als auch Bühne für unterschiedliche Formen von Interaktion. Hier können Verhaltensmuster eingeübt und vielfältige Chancen für den Ausdruck von Lebensstilen gesucht werden.“ (Herlyn/von Seggern/Heinzelmann/Karow, 2003, S. 9)

Auf jener „Bühne“ der Öffentlichkeit findet das Spiel Pokémon Go statt. Die damit verbundenen „Inszenierungen“ der SpielerInnen haben Auswirkungen auf die eigene Wahrnehmung ihrer selbst und ihre Raumwahrnehmung. Wie in der Einleitung bereits skizziert wurde, wurden neben Straßensperrungen und dem Aufstellen von Toiletten Eingriffe in den Raum vorgenommen und durch die Platzierung von Objekten wie Parkbänken, Absperrgitter u.v.m. sowie den SpielerInnen selbst neue Räume konstruiert. Hiermit wird die Wandelbarkeit von Orten und das relationale Verständnis von Raum plakativ vor Augen geführt.

Gleichzeitig findet das Spiel auch im virtuellen Raum statt, der auf der Darstellung von Geodaten von Google Maps basiert. D.h. der materielle Raum der Stadt und der virtuelle Raum des Computerspiels überlagern sich. Da davon auszugehen ist, dass sich in Zeiten der fortschreitenden Digitalisierung und Vernetzung die Vorstellung von Raum durch die verstärkte Nutzung von Geodaten und Lokalisierung durch Tracing, Tracking und Location-Based-Media verändert, ist die Auseinandersetzung damit von hoher Bedeutung (Bourdin/Eckardt/Wood, 2014, S. 139 ff.). Dies gilt umso mehr im Hinblick auf die Veränderung hin zur „digitalen Stadt“. Manche Autoren sehen in ihr eher „ein Konstrukt der großen Versprechen“ und „Ausdruck einer ökonomischen Fantasie, die sich aus dem technologischen Fortschritt zu ergeben scheint, und sie spiegelt eine politische Ohnmacht gegen diese Verheißungen wider, die sich der entortenden Effekte der Digitalisierung entweder kaum bewusst ist oder diese nicht konstruktiv zu bearbeiten weiß.“ (ebda., S. 53). Dass sich die Veränderungen „ergeben“ und lediglich vom technologischen Fortschritt betrieben werden, soll kritisch betrachtet werden. Vielmehr gilt es, auch die soziale Dimension der Medialisierung und Technisierung des Alltags in den Blick zu nehmen und aktiv mitzugestalten.

Das Spiel dient demnach als Aufhänger, sich vor allem über die soziale Dimension digitaler Medien im öffentlichen Raum Gedanken zu machen und das sich damit veränderte Raumverständnis näher zu beleuchten.

## **1.2 Aufbau der Arbeit**

Um mit der Komplexität der vielschichtigen, ineinandergreifenden Themengebiete umzugehen, wird das Bild eines Erdballs skizziert, den die Leserin/der Leser durch verschiedene Zoom-Perspektiven erkundet. Der Erdball stellt den Forschungsgegenstand und die Fragestellung dar, die zur Entdeckungsreise rund um den Planeten und durch ihn hindurch einlädt. Von der Makroebene wechselt die Einstellung im Verlauf dieser Arbeit zu immer detaillierter werdenden Einblicken: Zunächst werden Computerspiele allgemein betrachtet (Kap. 1.3, 2), ein Blick auf den aktuellen Forschungsstand geworfen (Kap. 2.1.1), sowie verschiedene theoretische Konzepte aus der Computerspielforschung erörtert.

In einer weiteren Zoomeinstellung werden verschiedene Theorien und Konzepte aus der Medienwirkungsforschung aufgeführt (Kap. 2.2), die dazu dienen, ein differenziertes Bild über die Motivation, Computerspiele zu spielen, zu entwerfen. Im Anschluss werden weitere mögliche qualitative Perspektiven zur Medienaneignung eingenommen (Kap. 2.2.5).

Während sich die Auseinandersetzung bis hierhin um die Fragen drehte, was ein Computerspiel ist und wie seine Faszination und Wirkungsweise erklärt werden kann, geht es nun um die Frage der Aneignung von Medieninhalten und Praktiken (Kap. 2.3). De Certeau liefert mit seinen Überlegungen zur „Kunst des Handelns“ einige wertvolle Anknüpfungspunkte zwischen einem allgemeinen Aneignungskonzept und der Aneignung von Räumen (Kap. 2.3.1), mit der die nächste Zoom-Stufe dieser Arbeit erreicht wird. Der Spielort von Pokémon Go ist im virtuellen wie auch im materiellen Raum zu finden und so werden diese Räume gleichermaßen untersucht. Bzw. wird die Frage danach gestellt, wie der Raumbegriff überhaupt verstanden wird (Kap. 2.3.2) und ob eine Unterscheidung von realem und virtuellem Raum möglich und nötig ist.

Wie sich Kinder und Jugendliche diese Räume aneignen (Kap. 2.3.3) wird anhand des Spacing-Konzepts näher beschrieben (Kap. 2.3.4). Da der Spielraum von Pokémon Go überwiegend im städtischen Kontext verortet ist werden diese Aneignungsräume unter dem Aspekt der Bildungsräume näher betrachtet (Kap. 2.3.5). Die Besonderheiten und Chancen, die mit der Überlagerung von virtuellen und materiellen Räumen einhergehen, werden unter dem Begriff „Vireale Aneignung“ erörtert (Kap. 2.3.6).

Bisher richtete sich unser Blick darauf, wie sich Heranwachsende Räume, Wissen und Praktiken aneignen. Nun wird der Fokus auf das Spiel gelenkt, um das es bei dieser Arbeit geht: Um Pokémons (Kap. 3). Da im Rahmen dieser Arbeit nicht die komplexe Welt der Pokémons und der dazu gehörenden Videospiele, Comics, Sammelkarten und -figuren dargestellt werden kann, beschränkt sich die Beschreibung nur auf die wesentlichen Elemente der Spielstruktur und Funktionsweise von Pokémon Go, dem mobilen ‚Ableger‘ von Pokémon (Kap. 3.1). Das Spiel wird aufgrund seiner Funktionsweise als Stellverteter für weitere Spiele und Anwendungen verstanden, die in Zukunft folgen werden. Deshalb wird den technischen Voraussetzungen, auf

denen Pokémon Go beruht und die Grundlage weiterer Apps sein könnten, besondere Beachtung geschenkt: Augmented Reality (Kap. 3.2) und GPS (Kap. 3.3).

Als weitere technische Voraussetzung dient die Karte, die auf den Geodaten von Googlemaps basiert (Kap. 4). Da die Karte nicht nur als Navigationswerkzeug innerhalb des Spiels dient, sondern unser Verständnis von Raum mit konstruiert und im Zuge der mobilen Kommunikation viel Beachtung erfährt, werden unter dem Stichwort „Neokartografie“ Wirkungen erörtert und Ausblicke eröffnet (Kap. 4.1). Die Karte unter semiotischen Aspekten wird als Abstraktion und Exklusion bzw. Inklusion von als relevant geltenden Topografien beschreiben (Kap. 4.2). Vom de Certeauschen „Voyeur“-haften Blick auf die Karte sehen wir in den folgenden Kapitel noch genauer hin und treten ein in den Raum, der sich uns eröffnet (Kap. 5).

Vom allgemeinen zum besonderen wird der Raum in Computerspielen besonders in den Blick genommen (Kap. 5.1). Da es sich bei Pokémon Go jedoch nicht nur um ein Computerspiel handelt, bei dem die SpielerInnen im virtuellen Raum agieren, sondern eben auch in der real gebauten Stadt, wird der öffentliche Raum genauer betrachtet (Kap. 5.2). Mit einer weiteren Zoom-Stufe nähern wir uns den Akteuren im Feld, den Kindern und Jugendlichen im öffentlichen Raum (Kap. 5.3). Von der allgemeinen Perspektive richtet sich nun der Blick auf die spezifische Gruppe der Pokémon Go-SpielerInnen (Kap. 6). Welche Rolle Medien und Computerspiele in dieser Altersspanne spielen, widmet sich das Kapitel „Identität und Selbstwirksamkeit“ (Kap. 6.1). Hierbei werden Bezüge zur Medienwirkungsforschung, den Theorien der Computerspielforschung und der Aneignungsforschung hergestellt.

Da die SpielerInnen bei Pokémon Go in Form eines Avatars repräsentiert werden, wird auch dieses Thema behandelt (Kap. 6.2). Aufgrund der Bedeutung von Selbstwirksamkeit und Identität in der Altersspanne gilt diesen Themen unter dem Stichwort „Erlebtes Handeln“ nochmals besonderes Augenmerk (Kap. 6.3). An diesem Punkt ist die Reise durch die verschiedenen Forschungsperspektiven und theoretischen Konzepte vorläufig beendet. Die wichtigsten Erkenntnisse werden in einer kurzen Zusammenfassung zusammen getragen (Kap. 7). Die nächste Exkursion geht eine Zoom-Ebene tiefer, denn nun werden die Spieler, ihre Spielräume, Aneignungsformen und Praktiken nicht durch ein Literaturstudium zu verstehen versucht, sondern sie kommen selbst zu Wort.

Zunächst wird das Forschungsdesign der empirischen Untersuchung erläutert (Kap. 8.) und der Gegenstand der Befragung definiert (Kap. 8.1). Als Interpretations- und Auswertungsmethode wird die Dokumentarische Methode gewählt, die zunächst im Rahmen der Methodologie, die sich auf die Wissenssoziologie Karl Mannheims stützt, erläutert (8.2). Die Triangulation setzt sich aus der teilnehmenden Beobachtung (Kap. 8.3), einer Gruppendiskussion (Kap. 8.4) und einem Leitfaden-Interview (Kap. 8.5) zusammen und wird durch das Literaturstudium ergänzt (Kap. 1-6). Details zur dokumentarischen Methode nach Bohnsack werden unter der Überschrift „Auswertung“ beschrieben (Kap. 8.6). Beispielhaft für die umfangreiche Auswertung wird eine Passage ausgewählt. Da die Einblicke in die Raumwahrnehmung der jugendlichen Spieler im Fokus dieser Arbeit steht, wurde der detaillierten Auswertung der Gruppendiskussion Priorität eingeräumt. Der gesamte Arbeitsprozess in Form der Transkription (A), der thematischen Gliederung (A.1), der formulierenden (A.2) und anschließend reflektierenden Interpretation

(A.3) ist im Anhang (S. 102 ff.) zu finden. Gleiches gilt für die Auswertung des Leitfaden-Interviews, das jedoch nur zur Gegenüberstellung der Orientierungen der Jugendlichen dient, um hier verschiedene Perspektiven zu berücksichtigen. Deshalb wird hier auf eine reflektierende Interpretation verzichtet und das Interview wie eine Literaturquelle verwendet. Dazu wurde auf Basis der Transkription (B.1) eine thematische Gliederung (B.2) sowie eine formulierende Interpretation (B.3) erstellt, die im Anhang zu finden ist.

Die Ergebnisse (Kap. 8.8.) werden in Form einer Gliederung präsentiert, die sich an den Orientierungen anlehnen, die in der Gruppendiskussion herausgearbeitet werden konnten. Dies betrifft den Erfahrungsraum Körper (Kap. 8.8.1), den Erfahrungsraum Peer-Kultur (Kap. 8.8.2), den Erfahrungsraum Stadt (Kap. 8.8.3) und den Erfahrungsraum Technik (Kap. 8.8.4). Diese unterschiedlichen Dimensionen werden nochmals kurz zusammen gefasst (Kap. 8.9). Diese Übersicht bietet einen Einstieg in die Diskussion, die die Erkenntnisse aus dem Theorie-Teil mit den Ergebnissen des Empirie-Teils in Bezug setzt und diskutiert (Kap. 9). Im Anschluss werden im Rahmen einer Methodenkritik (Kap. 9.1) die Vorannahmen der Forschenden sowie Unvorhergesehenes, Kritisches und Erfreuliches sowie Ausblicke auf weitere Forschungsfragen formuliert.

Am Ende der Reise wird die Zoom-Einstellung auf ihren Ausgangspunkt zurück gesetzt und der gesamte Gegenstand in den Blick genommen. Das Bild, das sich dem Betrachter/der Betrachterin nun bietet, wird dennoch ein anderes sein. Denn Themen, die zu Beginn der Erkundung noch fragmentarisch in verschiedenen Winkel verstreut lagen, finden nun im Fazit ihre Zusammenführung (Kap. 9.2). Es wird aufgezeigt, welche Relevanz die Thematik rund um die Raumwahrnehmung und –aneignung von Jugendlichen im Zeitalter der mobilen Kommunikation für verschiedene Akteure besitzt: Für die Jugendlichen selbst, für die Pädagogik, Soziologie, Soziale Arbeit, Stadtplanung, Stadtverantwortliche – für die Gesellschaft.

### **1.3 Begriffsklärung**

Um ein gemeinsames Verständnis des Forschungsgegenstandes zu erlangen, wird zunächst der häufig verwendete Begriff des Computerspiels erörtert. In der Literatur werden ‚Computerspiele‘ häufig synonym zu ‚Video-Spielen‘, ‚Video Games‘ oder ‚Games‘ verwendet. Auf technischer Ebene werden mit Videospiele bzw. Video games oftmals diejenigen Spiele beschrieben, die mithilfe einer Spielkonsole ausgeführt werden. Davon sind Spiele abzugrenzen, die nur einen Computer benötigen, die sogenannten PC-Spiele. Beide Auslegungen setzen jedoch einen Mikroprozessor voraus, der Bestandteil jedes Computers ist – ob in Form eines mobilen, stationären oder Controller-gestützten (Spiel-Konsole) Gerätes. Ebenso ist allen Beschreibungen gemeinsam, dass die elektronischen Spiele ein Medium zur visuellen Darstellung benötigen wie etwa einen Fernsehbildschirm oder das Display eines Mobiltelefons (Pietschmann, 2014, S. 9 f.). Die Gemeinsamkeiten der Begriffe werden ebenso an der inhaltlichen Dimension deutlich, etwa in der Definition Jesper Juuls: „Video games are a combination of rules and fiction.“ (Juul, 2005, S. 197). Hier wird die Regelmäßigkeit in Verbindung eines fiktionalen Rahmens zum Kern des Computerspiels erklärt und nicht auf technische Plattformen reduziert.

Daher dienen nachfolgend die Begriffe ‚Computerspiele‘ und synonym ‚Games‘ als übergeordnete Kategorien für diese Arbeit, die nur an Stellen näher spezifiziert werden, an denen eine Unterscheidung in Konsolen- oder mobilen Spielen als notwendig erachtet wird. Ein vertiefender Einblick in die Entstehungsgeschichte der Computerspiele und die verschiedenen Gattungen ist u.a. bei Thomas Lackner (*ebda.*, 2014, S.66 ff.), Benjamin Beil (2013) oder bei Pias/Holtorf (2007) zu finden.

## **2. Computerspiele als Forschungsgegenstand**

Ian Aerseth (2000) zufolge werden Computerspiele in Bezug auf ihre kulturelle Relevanz nicht ausreichend geschätzt. Dies betrifft die Gesellschaft genauso wie die Kulturwissenschaft und die Computerindustrie. Als Begründung für diese These nennt der Autor die Erweiterung von Technologie- und Programmierkenntnissen der AnwenderInnen, Computerspiele als größter wachsender Wirtschaftszweig in der Kulturindustrie und als Pioniere für ‚cutting edge‘ Interface-Designs sowie für Programmiertechniken der dreidimensionalen Gestaltung. Ebenso sind es häufig Computerspielentwicklungen, die die schnellere Rechenleistung von Computern vorantreiben und für den Massenmarkt verfügbar werden lassen. Als Beispiel nennt Aerseth die Videospiele-Konsole Nintendo 64, die als erste den wesentlich leistungsfähigeren 64-Bit-Prozessor integrierte und damit Jahre später den Standard 32-Bit-Prozessor in Desktop-PCs ablöste. Der Massenmarkt profitiert von den innovativen Entwicklungen der Computerspielindustrie, so Aerseth (*ebda.*, S. 153).

Computerspiele als wissenschaftlicher Forschungsgegenstand wurden in ihren Anfängen häufig nur unter dem Gesichtspunkt der Unterhaltung und Freizeitgestaltung von Jugendlichen wahrgenommen und auf Gefahren und negative Auswirkungen hin untersucht. Hier sind Studien von McRobbie & Thornton (1995), Griffiths (1999) oder Anderson & Bushman (2001) als Beispiele zu nennen. Aufgrund vereinzelter Studien, die Computerspiele aus anderen und bis dato neuen Perspektiven wie etwa unter spieltheoretischen oder narratologischen Aspekten untersuchten, entwickelten sich die Game Studies. Als VertreterInnen sind u.a. Murray (1997), Aerseth (1997), Buckles (1985) oder Crawford (1982) zu nennen. In Deutschland werden Computerspiele seit der Jahrtausendwende umfassender analysiert. Eine Auseinandersetzung ist hier vor allem in Forschungsdisziplinen von Psychologie, Pädagogik, Soziologie und Medienwissenschaft zu verzeichnen (*Pietschmann, 2009, S.31 ff.*). Aufgrund dieser verschiedenen Forschungstraditionen, aus denen sich das noch junge Forschungsfeld der Game Studies speist, werden unterschiedliche Terminologien und Theoriemodelle erklärbar. Diese finden im Rahmen des multi- und interdisziplinären Ansatzes zwar nach wie vor Anwendung, werden jedoch ausdifferenzierter und zu neuen Konzepten weiterentwickelt. Dies belegt die aktuelle Vielfalt von Methoden und Forschungsperspektiven, die seither entstanden sind (*Beil, 2013, S. 1 f.*) und im folgenden Kapitel näher erläutert werden.

### **2.1 Theoretische Perspektiven in der Computerspielforschung**

Genre-Konzepte gelten als ein häufig angewandtes Klassifizierungsmerkmal, mit dessen Hilfe sich Computerspiele einordnen und untersuchen lassen (*Beil, 2013, S. 1 f.*). Die Genre-

Zuordnung löst zudem bestimmte Erwartungshaltungen aus. So ruft ein sog. Strategiespiel andere Erwartungen hervor als ein Jump'n'Run-Spiel oder ein Massively-Multiplayer-Online-Roleplaying-Game (MMORPG). Diese wenigen Beispiele belegen bereits, wie wenig präzise sich der Versuch einer Spezifizierung von Genres gestaltet. Wird bei MMORPG der Mehrspielermodus als Merkmal für die Zuordnung zugrunde gelegt, wird bei anderen Spielen die Steuerungsmethode als Spezifikation genutzt, so etwa bei 2D-Jump'n'Run-Spielen. Survival-Horror-Genres wie z.B. „Silent Hill“ heben die narrative Struktur und filmische Ästhetik des Spiels hervor (*GamesCoop, 2012, S. 13 ff.*). Ganz gleich, ob die Spielmechanik oder die mediale Ausdrucksform im Vordergrund stehen – alle Spiele haben gemeinsam, dass sie als „hochgradig hybride mediale Artefakte“ (*ebda., S. 14*) gelten und einen komplexen Forschungsgegenstand darstellen.

Eine weitere Gemeinsamkeit aller Games in Abgrenzung zu anderen Medien ist die spezifische Form der Interaktivität zwischen Mensch und Maschine. Während der Begriff der Interaktion auf die Sozial- und Kommunikationswissenschaften deutet, bezieht sich der Begriff der Interaktivität ebenso auf technische Aspekte und wird deshalb im Kontext von Computerspielen genutzt (*Pietschmann, 2009, S.33 f.*).

Computerspiele gelten heute als Massenphänomen und konnten sich durch den Einzug der Digitalisierung in private Haushalte verbreiten. Sie zählen wie selbstverständlich zur Grundausstattung von Smartphones und sind zum festen Bestandteil der Popkultur geworden (*Pietschmann, 2009, S. 9/Beil, 2013, S. 1 ff.*). Trotz bzw. aufgrund dieser Verbreitung werden in wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Diskursen immer wieder Fragen nach dem Sinn und der Wirkung von Computerspielen gestellt. Wird der Computer als Werkzeug und Arbeitsgerät genutzt, gilt die Tätigkeit als sinnvoll, fortschrittlich und wird als Bestandteil des Alltags akzeptiert. Dient der Computer hingegen als Medium zum Spielen droht seine Legitimation zu schwinden (*Lackner, 2014, S. 124 f.*).

Begriffe wie „Killerspiele“ deuten auf den stigmatisierenden und verallgemeinernden Blick, mit dem die häufig emotional geführten Debatten in Medien und Politik geführt werden und außer Schuldzuweisungen zu keinen Ergebnissen führen (*Holtorf/Pias, 2007, S.9 f.*). Eine eingeschränkte Sichtweise, die selten verschiedene Perspektiven berücksichtigt. So ließe sich im Gegenzug zur Annahme, Computerspiele verleiteten zum Eskapismus die Position beziehen, dass Computerspiele Teamgeist, Gemeinsamkeiten und somit soziale und kommunikative Kompetenzen fordert und fördert. Oder die Position, das Computerspiel stelle ein Abbild der Virtualisierung von sozialen und kommunikativen Strukturen und Prozessen dar bzw. konstituiert diese mit. Somit können Games als Zeichen gelesen werden, die einen bedeutungsvollen, gesellschaftlichen Umbruch markieren (*Thimm, 2010, S. 7*).

### **2.1.1 Forschungsstand**

Bereits die Begriffsbestimmung und kategoriale Zuordnung von Computerspielen führt mitunter zu Kontroversen. Ordnen einige Autor/innen Computerspiele dem Themenkomplex der Spiele in Huizingas Tradition des Homo Ludens (Huizinga, 2001 [1938], S. 7 ff.) zu, zählen andere vor

allein die modernen Computerspiele zur Kategorie interaktiver Erzählungen und betonen deren Narratologie. Ebenso ließe sich das Computerspiel unter dem Gesichtspunkt der Simulation, wie sie beispielsweise Baudrillard postuliert, untersuchen (*GamesCoop, 2012, S. 9 ff.*). Diese – unvollständige – Aufzählung zeigt bereits das weite Spektrum der Perspektiven und daran anschließenden wissenschaftlichen Disziplinen. Aus dem Versuch, dieses Spektrum zumindest teilweise abzudecken und daran anzuschließen, haben sich die Game Studies entwickelt und mit ihnen ludologische, narratologische und spieltheoretische Ansätze. Ebenso entstanden Konzepte, die den Fokus auf das Eintauchen der Spieler/innen in virtuelle Spielwelten legen, wie etwa ‚Presence‘ und ‚Immersion‘ (*GamesCoop, 2012, S. 9ff.*), die in den folgenden Kapiteln näher erläutert werden.

Aus den vielfältigen Ansätze und Perspektiven lassen sich ebenso viele Fragestellungen entwickeln. So ist sich die Wissenschaft darüber uneinig, wie sich Computerspiele auf Spieler/innen auswirken. Es liegen zahlreiche Untersuchungen vor, die je nach Forschungsperspektive, Methodologie und Auftraggeber/in einen Zusammenhang von z.B. gewaltdarstellenden Computerspielen und real ausgeübter Gewalt be- oder widerlegen. Ein differenziertes Bild zeichnet die Studie von Florian Rötzer (*2003, S. 26 ff.*) sowie weitere Untersuchungen von Autorinnen, deren Namen und Studien im Rahmen dieser Arbeit leider nicht alle genannt werden können. Eine Auswahl listet Thomas Lackner auf (*ebda. 2014, S. 26*). Jürgen Fritz (2010) betont die Bedeutung der Rahmenkompetenz, die es den SpielerInnen möglich macht, zwischen realer und virtueller Welt zu unterscheiden und je nach Situation unterschiedliche Schemata aufgebaut und abgerufen werden. Dem stehen Positionen wie die von Brüntrup (2010) gegenüber, die davon ausgehen, dass auf neuronaler Ebene keine Unterscheidung zwischen einer realen und einer virtuellen Welt besteht und das Gehirn auf bereits eingeübte Muster zurückgreift (*Fritz, 2010, S. 112; 2011, S. 105 ff.*).

Empirische Befunde, die diese These zumindest teilweise stützen sind beispielsweise in der Studie von Mark Butler (2007) zu finden. Der Autor führte Interviews mit ComputerspielerInnen, die von Spuren berichten, die Spiele nach besonders intensiver und langer Nutzung in ihrer Alltagswahrnehmung hinterließen. So berichtet etwa eine Teilnehmerin der Studie über neuerdings angstvolle Gedanken als Beifahrerin, weil sie Szenen von „Need for Speed 2“ vor Augen hatte, das sie selbst spielte (*Butler, 2007, S. 144 ff.*). Auch Tanja Witting (2007) bestätigt in ihren empirischen Forschungen Transfers von Wahrnehmungs- und Handlungsabläufen in der medial vermittelten Welt in die reale Welt. Erhöhte Aufmerksamkeit, Anspannung und die teilweise Übernahme von spezifischen Verhaltensweisen wurden bei SpielerInnen besonders dann beobachtet, wenn sich virtuelle Spielszenen mit realen Gegebenheiten ähneln und direkt auf die Spielsituation folgen. So wird z.B. das Lenken und Bremsen in einem realen Auto anders empfunden, wenn zuvor ein Autorennspiel gespielt wurde, das mithilfe ‚authentischer‘ Eingabegeräte gesteuert wird (*Fritz, 2009, S. 112*). Zur Bedeutung der Authentizität der Eingabe legt Daniel Pietschmann (2009) eine Studie vor, die u.a. den Grad der Involvierung in Bezug auf verschiedene Game Controller (Lenkrad, Tennisschläger, Tastatur, Gamepads usw.) untersucht (*ebda., S. 115 ff.*). Der Autor kommt zu dem Ergebnis, dass die SpielerInnen stärker in das Spiel

involviert waren, wenn sie mit einem authentischen Controller (z.B. Tennisschläger von Nintendo Wii) spielten (*Pietschmann, 2009, S. 149 f.*).

Ein anderer Ansatz wird mit der „Conflict Enculturations Theory“ der Spielforscher Brian Sutton-Smith und John M. Roberts (1962) verfolgt, die vom Transfer realer Konflikte in Spielräume ausgehen und diese Theorie zunächst in vergleichenden Studien zu Kinderspielen entwickelten. Dieses Konzept, das die Einpassung von Konflikten in kulturelle Praxen beschreibt, lässt sich ebenso auf Computerspiele anwenden. Demnach werden in Computerspielen Auseinandersetzungen mit dem technologischen Fortschritt und seinen (problematischen) Einflüssen, damit verbundenen Ängsten und Ohnmachtsgefühlen bewältigt. Kurz: Die Maschine kann besiegt werden. Dieser Theorie zufolge ist es der Umgang mit der Maschine und deren Bezwingung selbst, die zum Spielen antreibt und durch die zunehmende Erfahrung und Überlegenheit der SpielerInnen Angstpotenzial abgebaut werden kann (*Neitzel, 2010, S. 107 ff.*).

Im Interesse des Forschungsgegenstands dieser Arbeit sind vor allem zwei Studien hervorzuheben: Zum Einen die Arbeit von André Czauderna (2014), in der ein Internet-Forum zum Pokémon-Videospiel unter dem Aspekt des Lernens als soziale Praxis im Internet analysiert wird. Czauderna knüpft dabei an die Theorie des situierten Lernens (Lave & Wenger, 1991) an, mit der Lernprozesse in ihrer sozialen Dimension untersucht werden und nicht von Kognitionsleistung des Individuums ausgegangen wird.

Damit ergänzt Czauderna die Studien der Games+Learning+Society Group (GLS), die sich theoretisch und empirisch mit sozialen Kognitionen auseinander gesetzt haben und den Begriff der ‚Gaming Affinity Spaces‘ oder ‚Online Affinity Spaces‘ prägten, so z.B. Gee (2004, 2005, 2007) oder Steinkuehler/Duncan (2008) (*Czauderna, 2014, S. 11 ff.*). Die Ergebnisse der objektiv hermeneutischen Rekonstruktion zeigen, dass Diskussionsforen eine gute Lernumgebung bereit stellen und das damit verbundene Peer-to-Peer Learning didaktisches Potenzial bietet (*ebda., S. 338 ff.*).

Zudem soll auf die Studie von Ernst & Ernst (2015) „Why People Play Pokémon“ hingewiesen werden, die in Kapitel 2.3.1 im Kontext des Uses & Gratifications-Ansatzes näher erläutert wird. Im Folgenden werden zunächst die Spieltheorie und weitere relevante Perspektiven aus der Computerspielforschung eingenommen.

### **2.1.2 Spieltheorie**

Gewöhnlich gilt das Spiel (play) als selbstbestimmte, freie Aktivität. Für Jesper Juul (2005) mutet es daher seltsam an, dass wir unsere vielseitigen Handlungsmöglichkeiten in einem regelgeleiteten Spiel durch eben diese einschränken lassen. So fragt Juul „Why be limited when we can be free?“ (*ebda., S. 18*). Gleichzeitig findet er Antworten auf die Frage in der Kontextualisierung von Aktionen, die Spielumgebungen bieten. So sei es interessanter und bedeutungsvoller einen Avatar durch eine gestaltete Welt zu bewegen als durch einen leeren Raum. Auch ein Ball würde von SpielerInnen lieber auf einem definierten Spielfeld bewegt als außerhalb eines Feldes oder im weißen Nichts. Ein Angriff sei nur möglich, wenn spezifiziert

würde, mit welchen Mitteln eine Attacke ausgeführt werden darf und wo Grenzen einzuhalten sind. Juul zitiert Sid Meyer, der u.a. das Spiel ‚Civilization‘ und andere Game-Klassiker kreierte, mit den Worten „a game is a series of interesting choices“ (Juul, 2005, S. 19). Dieses Zitat bietet eine von vielen möglichen Erklärungen für das Spielen, bleibt jedoch als Begründung, warum Menschen überhaupt spielen, unvollständig.

Ein Erklärungsansatz grundlegenderer Art bietet Johan Huizinga, dessen Werk *Homo Ludens* (1938) zu einem Klassiker der Spielforschung zählt. Darin formuliert er seine These, die Kultur des Menschen entstehe in Form von Spiel und positioniert sich gegen die Sichtweise, erst die Kultur bringe das Spiel hervor: „Kultur als Spiel – nicht Kultur aus Spiel“ (Huizinga, 2011 [1938], S. 57). Huizinga verlässt die gängigen Begründungstheorien wie etwa Ablenkung, Entspannung, Wettkampf u.a., die als Erklärungen für das menschliche Spielen gelten und zeichnet das Bild einer Gesellschaft, in deren Strukturen und Institutionen sämtliche Elemente des Spiels sichtbar werden. Jedoch beeinflussen nicht nur Spielformen die Kultur sondern bestehen ebenso Wechselwirkungen zwischen kulturellen Einflüssen auf Spielinhalte, -formen und die Art zu spielen (Lackner, 2014, S. 37 ff.; Huizinga, 2011 [1938], S. 9 ff.).

Eine Auseinandersetzung von Spiel und Gesellschaft in Verbindung mit der Evolutionstheorie ist in einem Aufsatz von Florian Rötzer (2007) zu finden (ebda. S. 171 ff.). In einem Exkurs zum *Homo erectus* findet der Autor Hinweise auf das Spiel als Ursprung von Kultur, das neben kognitiven Kompetenzen das Beherrschen des Körpers und performative Aspekte beinhaltet. Hierzu werden vor allem die Darstellung der Geschicklichkeit genannt, die eine erotische Komponente um das Buhlen von Aufmerksamkeit enthält (Rötzer, 2007, S. 176 f.).

Rötzer liefert einen weiteren Hinweis, der Huizingas These stützt, wenn er sich auf Spiele des gesellschaftlichen Lebens beruft, die sich zu „kulturell objektivierte(n) Spiele(n)“ (ebda., S. 177) mit Regeln und Vorschriften umwandeln. Diese Spiele werden vom Alltag abgegrenzt und eröffnen so einen geschützten Raum. Handlungen, die im Spielverlauf durchgeführt werden, sind meist wiederholbar, reversibel und bedeuten keine ernsthaften Konsequenzen im realen Leben (Lackner, 2014, S. 38 f.). Dennoch speist sich der Charakter des Spiels nach Rötzer nicht aus der ausbleibenden Konsequenz, dem nicht ersichtlichen Zweck oder dem Spielspaß. Vielmehr stellen diese Spiele eine utopische Ordnung der Gesellschaft dar, die von der Chancengleichheit aller Akteure ausgeht. Soziale und biologische Ungleichheiten wie sie im realen Alltag vorherrschen sind im Spiel eliminiert, vereinbarte und anerkannte Regeln verhindern Bevorzugung und Korruption und gelten für alle SpielerInnen gleich. Computerspiele gelten hierbei als die strengsten Spiele, da hier die Regeln in die Funktionalität und Spielweise bereits integriert sind, von Cheats („Mogeln“ durch ein externes Programm) und Mods (nutzergenerierte Spielmodifikationen, vgl. Behr, 2010) abgesehen. Dabei stellen auf Zufall basierende Spiele eine besondere Chancengleichheit her, wohingegen Spiele, die auf strategischen Entscheidungen und Wissen basieren, die erfahrenen SpielerInnen begünstigen (Rötzer, 2007, S. 177 f.).

Wie Huizinga versteht auch Caillois (1982) das Spiel als zentrales Element, von dem die menschliche Kultur getrieben und gestaltet wird. Als Grundlagen des Spiels nennt er Wettkampf

(agon), Zufall (alea), Rausch (illinx) und die Maskierung (mimikry) (Caillos, 1958, S. 19 ff.). Besonders in Bezug auf Rausch und den Realitätsverlust betrachtet Caillos in Abgrenzung zu Huizinga das Spiel als gefährlich und fordert deshalb, den Spieltrieb mit Regeln zu ordnen und zu institutionalisieren. Für Caillois stellt diese Bändigung, Ordnung und Institutionalisierung in Form von Ritualen den Prozess der Zivilisation schlechthin dar. Ritualisierte Abweichungen vom Alltäglichen, Rauschzustände und das Spiel mit Rollen und Identitäten finden nur noch zu bestimmten Zeiten, wie etwa an Karneval statt und kanalisieren somit das Verlangen danach (Caillos, 1958, S. 9 ff., S. 51). Das Spiel mit Maskeraden findet ebenso im medialen Raum statt und bietet Natascha Adamowsky zufolge eine besonders gute Plattform für Übertreibungen, Verfremdungen und Selbstpräsentationen. „Als ein unerfülltes Versprechen kann man in ein eigenes Universum eintreten und in seinen diversen Fenstern als ein Pelztier, ein Bienenschwarm oder Hermaphrodit kulturelle Negationen in unzähligen Wiederholungen, Variationen und Übertreibungen neu organisieren“ (Adamowsky, 2000, S. 203). Sie greift damit Bachtins Konzept des ‚Karnealesken‘ auf, mit dem bewusste Grenzüberschreitungen oder Umkehrungen von gewohnten Ordnungen in Bezug auf Symbole, Praxen und Formen vorgenommen werden (ebda., S. 225 f.). Im Karneval werden groteske Gegenentwürfe zur Gesellschaft und neue Möglichkeiten der Identifikation geschaffen. Für Adamowsky ist die ‚Performance‘ der SpielerInnen im Karneval des Virtuellen, am „Jahrmarktstand“ im Cyberspace ein zentrales Element, das wesentlich höhere Bedeutung hat als beispielsweise Glaubwürdigkeit oder Ehrlichkeit (ebda., S. 202 f.). Für die Autorin zeigt sich der „Cyberludens“ als „manisch Gestaltender, der nur in der permanenten Selbstdarstellung überhaupt Präsenz zeigen kann“. (ebda., S. 203). So ist, gleichbedeutend mit dem Karnealesken der Populärkultur und dem Karneval als Ereignis selbst, auch im Computerspiel das Außergewöhnliche und Übersteigerte reizvoll. Das Modell des Karnealesken findet in der Verfremdung, Überspitzung und Verdopplung von Identitäten in virtuellen Spielwelten seine Anwendung (Lackner, 2014, S. 151).

Die Freude an Verkleidung und Veränderung, das „So-tun-als-ob“ sind ebenso wesentliche Merkmale des kindlichen Spiels. Kinder experimentieren im Spiel kreativ und fantasievoll mit verschiedenen Rollen, Identitäten und damit verbundenen Handlungsoptionen (Lackner, 2014, S. 38). Nach Ervin Goffman (1969) bereiten sich die Heranwachsenden damit darauf vor, verschiedene Rollen in der Gesellschaft einnehmen und ‚spielen‘ zu können. Für Goffman ist das „Zu-tun-als-ob“ Teil jeglicher sozialen Interaktion (Heimlich, 2001, S. 67 f.). Goffman verweist in seinem Werk „Wir alle spielen Theater“ (1969) auf Robert Ezra Park, (1950), der an die ursprüngliche Bedeutung des Wortes ‚Person‘ erinnert: Maske. Damit spielt er auf das Spiel mit den Rollen an, das jede/r täglich spielt. Der Autor versteht die Gestaltung der ‚Maske‘ im metaphorischen Sinne als Konstruktionsleistung und als unser wahres Selbst (Goffman, 2010, S. 21).

Das Spiel bietet Kindern die Möglichkeit, Neues zu entwickeln und über die aktuelle Stufe der Entwicklung die nächste Stufe der Entwicklung (Wygotzky, 1978) zu erlangen. Wygotzkys Konzept sollte sich nach Engeström (2013) von seiner kulturhistorischen Tradition lösen und in die heutige Zeit transferiert werden (Deinet, 2015, S. 246). Hier wäre der Bezug zu

Computerspielen herzustellen, die nicht nur in der Spielhandlung selbst durch höheres ‚Leveln‘ sondern ebenso in deren Kontext Möglichkeiten zur Aneignung, Kreativität, Exploration und Kompetenzerweiterung beinhalten: Z.B. Let’s Play-Videos (vgl. Ackermann, 2016), Moddings (vgl. Behr, 2010), Spiele-Foren (vgl. Czauderna, 2014) und weitere interaktionale, kommunikative Tätigkeiten, die personale, Sach- und Methodenkompetenz erfordern und so das Erreichen der nächsthöheren Stufe der Entwicklung fördern.

### **2.1.3 Involvement/Immersion/Interaktivität**

Soll untersucht werden welche Involvierungsstrategien wirksam werden und SpielerInnen zum Spielen, Weiterspielen und wiederholtem Spielen anzuregen, muss der Blick auf die digitale Umgebung und das Umfeld der NutzerInnen gerichtet werden. Diese Aspekte wurden jedoch bisher in den psychologischen und kommunikationswissenschaftlichen Studien der letzten Jahre vernachlässigt und das Augenmerk auf die Erfahrungen der SpielerInnen in Bezug auf die Immersion gelenkt (Neitzel, 2012, S. 75 f.).

Immersion ist nur einer von drei Begriffen, die häufig verwendet werden, um die Bindung von ComputerspielerInnen an ein Spiel zu beschreiben. Die Begriffe Involvement und Interaktivität zählen ebenso dazu. Innerhalb dieses Feldes werden die Begriffe jedoch je nach AutorIn unterschiedlich definiert und grenzen sich teilweise stark voneinander ab (vgl. Pietschmann, 2009, 67 ff.). Diese Arbeit bezieht sich auf die Auslegung Neitzels (2012), die den Terminus ‚Involvierung‘ allgemein als Beteiligung und übergeordnete Kategorie versteht, unter der sich die spezifischeren Termini ‚Immersion‘ und ‚Interaktion‘ einordnen lassen (Neitzel, 2012, S. 82). Pietschmann (2009) fasst nach einer Analyse verschiedener Auslegungen des Begriffs zusammen, dass es sich bei Involvierung um eine intrinsisch motivierte Beteiligung handelt und damit der Grad der Aktivierung gegenüber einem Medieninhalt beschrieben werden kann. Immersion gilt demnach als spezifische Form der Involvierung (Pietschmann, 2009, S. 69). Immersion beschreibt den Effekt des „Hinein-gezogen-werdens“ und kann sich auf Texte, Filme, Computerspiele oder andere Medien beziehen und wird teilweise mit Eskapismus in Verbindung gesetzt. Konnotiert der Ansatz der Immersion die Passivität des Nutzers, in dem auf die Überwältigung und das „Hinein-gezogen-werden“ des Spielers abgezielt wird, betont der Begriff der Interaktivität die aktive Rolle der Spielerin und die Eigenschaft des Mediums, die NutzerInnen zu beteiligen. (Neitzel, 2012, S. 80 f.).

Neitzel kritisiert die Uneinheitlichkeit des Begriffs und stellt die Vorstellung der totalen Immersion, wie sie etwa Janet H. Murray (1997) beschreibt, in Frage. Sie betont die Gefahr des totalen Eintauchens („submerged in water“) im Sinne Murrays und dessen Folge – des Ertrinkens. Ebenso gehe diese Idee mit Realitätsverlust einher. Dieser wird beispielsweise im Film „Matrix“ in seiner negativen Ausprägung dargestellt und ist ebenso immer wieder Bestandteil im Diskurs um Computerspielsucht und anderen negativen Folgen des Computerspielens. Neitzel plädiert dafür, Immersion als Begriff für ein Phänomen zu verstehen, das sich ambivalent verhält. Denn das Gefühl, in eine andere Welt hingezogen zu werden und in

einer anderen Realität zu sein, setzt ein Bewusstsein für diese Realität voraus. Es basiert auf einem Verständnis von Hier und Dort, Nähe und Distanz.

Diese Überlegungen finden auch in den Konzeptionalisierungen von Gordon Calleja (2011) und seinem „Digital Experience Model“ Eingang. Darin verwendet der Autor jedoch neben der Immersion den Begriff der Involvierung und unterteilt diese in die Dimensionen des taktilen, räumlichen, geteilten, narrativen, affektiven und performativen ‚Involvements‘ ein (Calleja, 2011, S. 38 ff.). Mit räumlicher Involvierung (spatial involvement) beschreibt der Autor die Selbstverortung der SpielerInnen in einem Spiel. Diese räumliche Vorstellung und Verortung (locating) kann sich auf innere Bilder (mental maps) beziehen, Entfernungen zu anderen Spielern oder Orten auf eingeblendeten Karten betreffen und kann über den Raum hinausgehen, der auf dem Bildschirm abgebildet wird (Calleja, 2007, S. 88). Die räumliche Involvierung steht jedoch nicht nur mit der medial vermittelten Welt des Bildschirms in Verbindung, sondern ebenso mit der materiellen Umgebung der SpielerInnen. So entsteht ein Handlungsraum, der durch Steuerungseingabegeräte (z.B. Mouse/Cursor bzw. für diese Arbeit relevant: Smartphone) und ein Interface mit der virtuellen Welt des Spiels verbunden und dadurch erweitert wird. Neben der räumlichen werden so auch die visuelle und sensomotorische Involvierung wirksam. Damit dies gelingt, ist jedoch die Abbildung des Spielerkörpers z.B. in Form eines Avatars im Spiel notwendig, der entsprechend dem physischen Körper des Spielers und dessen Bewegungen und Blickwinkeln agiert (Neitzel, 2012, S. 99 f.).

Entlang dieses Konzepts differenziert Marie-Laure Ryan (2001) zwischen „gelebtem Raum“ und „rationalem Raum der Karte“. Zwar bezieht sich Ryan in ihren Untersuchungen auf räumliche Immersion in der Literatur, die Beschreibungen sind jedoch ebenso auf virtuelle Räume übertragbar. Ryan charakterisiert den gelebten Raum als dicht beschrieben und gleichbedeutend mit dem Gefühl, diesen Raum körperlich bewohnen zu können. Der rationale Raum der Karte hingegen ist nach Ryan eine relationale Beschreibung, rational und ortlos. Nach Neitzel sind es diese beiden Arten von Räumlichkeiten, die Computerspiele besonders kennzeichnen und darin kombiniert werden (Neitzel, 2012, S. 99 f.).

Einige dieser Überlegungen werden im Konzept von Presence vertieft, das Überschneidungen mit der Immersion aufzeigt. Da sich das Presence-Konzept als Forschungsperspektive eignet, soll es im nächsten Kapitel näher erklärt werden.

#### **2.1.4 Presence**

Das Presence-Konzept wird seit einiger Zeit vor allem in der englischsprachigen Literatur behandelt und beschäftigt sich mit der Ambivalenz zwischen einem gleichzeitigen Hier und Dort, das vor allem in Bezug auf virtuelle Realität und Computerspiele wirksam wird. Setzt der Immersionsansatz zumeist einen Endpunkt voraus, an dem die vollkommene Absorption des Spielers steht, bietet das Presence-Konzept eine flexiblere und breitere Definition von Involvierung. (Neitzel, 2012, S. 79 f.) So unterscheiden etwa Mathew Lombard und Teresa Ditton in der Beziehung zwischen SpielerIn und virtuellem Raum zwischen drei Richtungen, die auf der Idee des Transportierens basieren (Lombard/Ditton, 2000):

**1) „You are there“:** Eine Form von Presence, die bereits in der alten Tradition des Geschichtenerzählens zu finden ist, in der eine Generation der nächsten Erzählungen überliefert. Bereits hier ist das Gefühl Teil der erzählten Geschichte zu sein und darin einzutauchen auszumachen. Die ZuhörerInnen werden an einen Ort und eine andere Zeit „mitgenommen“, sie haben das Gefühl, „dabei“ also „dort“ zu sein. Die Idee des Transportierens findet ebenso mit der Entwicklung des Fernsehens und der Virtuellen Realität durch den Computer oder bei „virtual tours“ in Museen, bei Stadtführungen oder im Internet ihren Ausdruck. Im Zusammenhang mit dem Medium Fernsehen oder Computer wird häufig der Begriff „telepresence“ verwendet (vgl. Minsky, 1980; Slater & Usoh, 1993; Steuer, 1995; Rheingold, 1991). Um Aussagen über die Qualität von Presence bzw. Telepresence treffen zu können, fragte Ditton in einer ihrer Studien z.B. nach der Involviertheit bzw. Partizipation der Rezipientin („How much of a sense of involvement in the scene did you feel?“ bzw. „How much of a sense of participation in the scene did you feel?“) (Lombard/Ditton, 2000).

**2) „It is here“:** Die Idee des Transports kann ebenso aus der Richtung der Erzählung gedacht werden und verfolgt den Ansatz, dass nicht die Rezipientin mental an den medialen Ort des Geschehens „gebracht“ wird, sondern umgekehrt, das Geschehen zum Rezipienten gelangt. Die AutorInnen beschreiben ein Experiment mit Kindern im Alter zwischen drei und vier Jahren. Es zeigte, dass die Kinder Personen und Objekte, die sie zuvor im Fernsehen/auf Video gesehen hatten, für „lebendig“ hielten, sie anfassen könnten oder umgekehrt die Schauspieler die Kinder sehen und hören könnten. Auch wenn Erwachsene über das Bewusstsein verfügen, dass diese Vorgänge unrealistisch sind, was Reeves (1991) eher der Erfahrung denn der Entwicklung zuschreibt, so zeigen Beispiele, dass auch bei Erwachsenen in Bezug auf Medienereignisse die Grenzen von Realität und Medialität verschwimmen. So arbeiteten Lombard, Reich, Grabe, Campanella und Ditton (1995) in ihrer Studie heraus, dass sich RezipientInnen von fiktionalen Bedrohungen z.B. in Filmen direkt angesprochen (direct response) fühlen, als würde sich das Geschehen in ihrem konkreten Umfeld abspielen anstatt ausschließlich in der medial vermittelten Umgebung. Eine Decodierung und Einordnung des Gesehenen als symbolische Repräsentation findet somit nicht statt. Um über den ‚direct response‘ Auskunft zu erhalten, fragten die ForscherInnen nach dem Erleben der Echtheit des medial inszenierten Ereignisses („How much did you feel like it was happening to you?“) (Lombard/Ditton, 2000).

**3) „We are together“ (shared place):** Die dritte Form von Presence bezieht sich auf das Gefühl, mit anderen einen Raum zu teilen, ohne dass diese Personen physisch im gleichen Raum anwesend sind. Diese Form von Presence kommt vor allem im Kontext von Videokonferenzen zum Tragen und findet in virtuellen Räumen wie Chatrooms eine besondere Ausprägung. Die Besonderheit solcher virtuellen Orte liegt darin begründet, dass sie sich von der sonstigen „realen“ Umgebung der AnwenderInnen unterscheiden und darin Menschen aus der Nachbarschaft sowie rund um den Erdball kommunizieren können (Lombard/Ditton, 2000).

Mit „I am there“ zu „It is here“ bis „We are together“ ordnen Lombard und Ditton das Gefühl von Presence einer Richtung zu und erlauben die grundsätzliche Annahme, dass in der Nutzung

von Medien eine Überlappung und Überlagerung von Räumen und Orten stattfindet (Neitzel, 2011, S. 79 f.). Eine detaillierte Auflistung der Items, mit denen ‚Presence‘ beschrieben werden kann und die von den AutorInnen im Rahmen einer quantitativen Untersuchung eingesetzt wurden, ist im Anhang (A.5, S. 143) zu finden.

Auch Anna Spagnolli und Luciano Gamberini (2005) berufen sich auf den Ansatz von Lombard und Ditton, wenn sie das allgemeine Verständnis von Presence als „the sense of being there“ definieren (Spagnolli/Gamberini, 2005, S. 7). Die AutorInnen vertiefen jedoch den Zusammenhang zwischen ‚Presence‘ und ‚Place‘ und beziehen sich stärker auf mediale, interaktive Umgebungen, weshalb ihre Arbeiten für die vorliegende Fragestellung von besonderer Bedeutung ist. Ihrer Auffassung nach wird der Raum (place) nicht territorial abgegrenzt, sondern durch Handlung (action) konstituiert. „Place is the set of resources organized and transformed by the involvement in human action at any certain moment. (...) Presence is the property of the agent who manifests herself through the constitution of a place during action.“ (ebda., S. 8).

In Anlehnung an die Activity Theory (vgl. Nardi, 1996; Engeström, Mietinen & Punamaki, 1999) halten die Autorinnen fest, dass jede Art von Handlung (action) Werkzeuge (tools) benötigt. Dies können Maschinen, Räder, Hammer ebenso wie Sprache, Mathematik oder Normen sein. Diese Werkzeuge unterstützen den Menschen von Beginn an, seine Handlungen im Nahraum zu erweitern und körperlich bedingte Limitationen so zu kompensieren (Spagnolli/Gamberini, 2005, S. 10). Mc Luhan spricht von „The extensions of man“ und definiert Medien als Ausweitungen des menschlichen Körpers (Mc Luhan, 1995).

Die heute zur Verfügung stehenden technischen Innovationen erhöhen die Flexibilität in Bezug auf Zeit und Raum und multiplizieren die Möglichkeiten von Handlungen und damit auch von ‚Presence‘. Spagnolli und Gamberini betonen die Gleichzeitigkeit von Presence in verschiedenen Räumen (place) und simultanen Tätigkeiten. „(..) Place has a temporal as well as a spatial contour: its resources include the history of an action and its projected development.“ (Spagnolli/Gamberini, 2005, S. 11). Eine Handlung ist möglicherweise schon abgeschlossen, während eine andere noch andauert und die Person deshalb in verschiedene Prozesse involviert ist und verschiedene Modi von Presence erlebt. Die materiellen und nicht-materiellen Dimensionen des Raums stehen für die AutorInnen gleichberechtigt nebeneinander und bilden eine Resource für Handlungen. „For the acting subject, the mediated Place is simultaneously physical, cognitive and cultural (...)“ Dabei bedingt nicht der Ort (space) oder eine besondere Technologie (device) das Empfinden von Presence sondern ist vielmehr als Resultat von Involvement (involvement) mit der Umgebung zu verstehen.

Nach Spagnolli und Gamberini wird die Bedeutung des Körpers der handelnden Akteure im Kontext virtueller Umgebungen häufig vernachlässigt, nimmt jedoch nach Auffassung der AutorInnen eine Schlüsselposition ein, was umso mehr in Augmented Reality-Umgebungen gilt. So zeigt die Handhabung des Interface, die Aufnahme und Verarbeitung von Reizen, das Erleben verschiedener Zustände wie etwa Müdigkeit und kommunikative Tätigkeiten oder familiäre Routinen des Alltags wahrzunehmen die vielfältigen Prozesse, in die der Körper eingebunden ist

(ebda., S. 13). Die AutorInnen schlagen für die weitere Forschung von Presence in Bezug auf Raum qualitative und quantitative Methoden vor, mit denen die Handlungen und Ressourcen von NutzerInnen untersucht werden können.

## **2.2 Theoretische Perspektiven in der Medienwirkungsforschung**

Wie im voran gegangenen Kapitel gezeigt wurde, sind Computerspiele nicht nur als Medienphänomen einzuordnen sondern auch als Spiele zu verstehen. Durch ihre vielfältigen Elemente wie Strukturen und Funktionen sind Computerspiele jedoch nicht leicht zu kategorisieren und stellen einen komplexen Untersuchungsgegenstand dar, der aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden sollte (Lackner, 2014, S 146).

So bieten Computerspiele SpielerInnen

- Aufgaben und Belohnungen, wenn diese erfüllt werden
- Reversibilität, d.h. Scheitern kann durch wiederholtes Spielen überwunden werden
- Möglichkeiten zur Übung und Erfahrungen zu sammeln
- Aufbau von Expertise, die im Freundeskreis oder der Spiele-Community zu Anerkennung führt
- Gefühle von Macht, Kontrolle und Selbstwirksamkeit durch erzielte Siege
- Sicherheit durch den vorgegebenen Rahmen des Spiels, der bei aller Spannung beim Spielen Gefahren lediglich medial simuliert (Lackner, 2014, S 259).

Dies sind nur einige der Faktoren, die wirksam werden und durch die SpielerInnen an ein Spiel gebunden werden können. In Bezug auf AR-Spiele werden verschiedene Spielkonzepte wirksam, für die drei primäre Settings als charakteristisch gelten: Wettstreit/Verfolgung/Schatzsuche und Entdeckung. Welches Motiv für das Individuum ausschlaggebend ist, ein Spiel auszuwählen und (wiederholt) anzuwenden, ist Gegenstand der Medienwirkungsforschung. Hier liegen verschiedene theoretische Konstrukte vor, von denen einige weit verbreitete nachfolgend vorgestellt werden: Die Flow-Theorie, die eine kontinuierliche Abfolge von Handlungen beschreibt, über die SpielerInnen Kontrolle haben. Das Eskapismus-Konzept, das Mediengebrauch als Flucht vor Problemen und Ablenkung vom Alltag versteht. Außerdem die handlungstheoretischen Ansätze, nach denen Spielen als eine Art Probehandeln beschrieben wird, durch das Prozesse, Strategien und deren Wirkungen erprobt werden und kontinuierlich Erkenntnisse für zukünftiges Handeln hinzu gewonnen, evaluiert und modifiziert werden (Fischer, 2013, S. 132 ff.).

### **2.2.1 Uses & Gratifications**

Der Uses & Gratifications-Ansatz wird auch als Nutzenansatz beschrieben und ist der präkommunikativen Phase im Kommunikationsprozess zuzuordnen (Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 26). D.h., es wird davon ausgegangen, dass bereits vor der Mediennutzung eine Entscheidung getroffen wird, ein bestimmtes Medium überhaupt zu nutzen. An diese Entscheidung sind bestimmte Erwartungen geknüpft, die Nutzer/innen mit der Verwendung des Mediums verbinden und sich erhoffen, damit eine entsprechende Wirkung zu erzielen. Insofern markiert

dieser Ansatz einen Paradigmenwechsel in der klassischen Wirkungsforschung, denn er versteht die Verwendung von Medien als Form von aktivem, sozialem, zielgerichtetem und sinnhaftem Handeln.

In Anwendung des Uses & Gratification Ansatzes wird nicht die Frage danach gestellt, was die Medien mit den Rezipient/innen machen sondern umgekehrt was die Rezipienten/innen mit den Medien machen. Es wird davon ausgegangen, dass Medien nicht automatisch genutzt werden, sondern abhängig von aktuellen Problemen, Bedürfnissen und Erwartungen von den Rezipienten/innen, ob ein bestimmtes Medium bzw. ein Medieninhalt hierbei nützlich ist oder nicht, ausgewählt. Daraus lässt sich der Rückschluss ziehen, dass nicht nur sämtliche Medien sondern ebenso nichtmediale Quellen als Mittel zur Befriedigung von Bedürfnissen miteinander konkurrieren (*Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 79 f.*).

Als Bedürfnisse können kognitive, affektive, sozial-interaktive sowie integrativ-habituelle Bedürfnisse ermittelt werden. In Verbindung mit Computerspielen konnten Studien erwartete Gratifikationen wie Unterhaltung, Leistungshandeln, Aufstieg und Zugehörigkeit als relevant identifizieren (*Behr, 2010, S. 98*). Die Herleitung der Bedürfnisse ist jedoch kritisch reflektierend und mit Bedacht anzuwenden, denn auf die Entwicklung von Bedürfnissen wirken viele Faktoren impliziert ein. Hierzu zählt die durch mediales Marketing erzeugte Nachfrage ebenso wie das Zusammenwirken eines Individuums im Kontext seines Sozial- und Mediensystems (*Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 82*).

Dies markiert nur einen von zahlreichen Kritikpunkten des U&G-Ansatzes. Ein weiterer wird in der Überbetonung der Publikumsaktivität formuliert. Dem wird eine unbewusste Handlung und ritualisierter Konsum von Medieninhalten gegenübergestellt. Neben dem als fragwürdig angesehenen Bewusstsein der eigenen Bedürfnisse wird ebenso die unpräzise Aussage über die Qualität der Bedürfnisbefriedigung kritisiert. Hier ist eine Präzisierung und Weiterentwicklung des Ansatzes nötig, um Nutzen kreativer, horizontenerweiternder oder eskapistisch orientierter Art zu identifizieren (*Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 85*).

Auch wenn der U&G-Ansatz theoretisch und methodisch kritisiert wird, bestehen Anknüpfungspunkte zur Aneignungsforschung. Diese sind in der sozialkonstruktivistischen Grundvorstellung eines aktiven Nutzers/einer aktiven Nutzerin ebenso wie in den sozialpsychologischen Erwartungs- und Bewertungsmodellen zu finden (*Behr, 2010, S. 98 f.*). Bezogen auf die Fragestellung der vorliegenden Arbeit ist von Interesse, welche Gratifikationen durch das Spielen von Pokémon Go von der Zielgruppe erwartet werden.

Daten über den erwarteten Nutzen der sehr erfolgreichen Pokémon Videospiele – im Jahr 2013 wurde das Handheld-Videospiel Pokémon XY 9,27 Mio. Mal verkauft (*VGChartz, 2015*) – liegen bereits vor. So zeigt die aktuelle Studie „Why People Play Pokémon: The Role of Perceived Belonging“ anhand des U&G-Ansatzes in Verbindung mit Need-to-Belong-Konzept (Baumeister/Leary, 1995), dass die wahrgenommene Zugehörigkeit bei den Spielern/innen die Häufigkeit des Spielens signifikant beeinflusst (*Ernst/Ernst, 2015, S. 1 ff.*). Der quantitativen Untersuchung liegt eine Befragung von 2.294 Besucher/innen der Website bisafans.de zugrunde, eine der populärsten Websites für Pokémonfans in Deutschland. Die Autoren der Studie kommen zu dem Schluss, dass die erwünschte und erwartete Zugehörigkeit zu einer Gruppe (hier

Pokémonfans) der stärkste motivierende Faktor ist, Pokémon Video-Spiele zu spielen (*ebda.*, S. 6 f.). Sie entwerfen die Perspektive, dass diese Motivation durch die Integration weiterer Aspekte, die das Gefühl der Zugehörigkeit verstärken (belonging-oriented aspects), noch erhöht würde. Als Beispiel werden virtuelle Haustiere genannt (*Ernst/Ernst, 2015, S. 7*).

Die vorgestellte Studie bezieht sich auf die Videospiele von Pokémon und nicht explizit auf das mobile Augmented Reality Spiel Pokémon Go. Dennoch sind Übertragungen von einem auf das andere Spielemedium möglich. So wurde mit dem ersten Update von Pokémon Go (Version 0.37.0 Android/1.7.0 iOS) die Funktion eines Begleiters bzw. „Kumpels“ in Form eines Pokémons integriert (*Heise, 2016b*).

### 2.2.2 Eskapismus

Das Eskapismus-Konzept wird häufig in Studien umgesetzt, denen der zuvor beschriebene Uses & Gratifikation-Ansatz zugrunde liegt. Da es sich bei diesen Untersuchungen stets um Selbstauskünfte handelt, sind Antworten selten zu erwarten, die eindeutig belegen, dass eine Rezipientin fernsieht um ihre Probleme zu vergessen (*Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 92*).

Als das Eskapismus-Konzept in den 1960-er Jahren formuliert wurde, standen die Verdrängung von Problemen und das Vergessen des Alltags im Fokus der Analyse zur TV-Rezeption. Der Fernseher wurde als Medium angesehen, mit dessen Hilfe es vor allem der sogenannten Unterschicht gelingen sollte, vor ihren Lebens- und Arbeitsbedingungen zu fliehen. Erst Katz & Foulkes (1962) zeigten die Vielschichtigkeit des Begriffs auf:

- Als Bedürfnis, das zur Rezeption führt
- Als charakteristisches Merkmal des Sehverhaltens selbst
- Als psychischen Prozess, der sich während der Rezeption einstellt.

Die Autoren schlugen deshalb vor, das Eskapismus-Konzept nur auf Dysfunktionen anzuwenden, die den Folgen der Fernsehnutzung zuzuordnen waren (*Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 91 f.*).

Diesem Verständnis des Eskapismus-Konzepts stehen neuere Entwicklungen entgegen, wie etwa die Mood-Mangement-Theorie (Zillmann, 1988). Einige Autorinnen vertreten die Ansicht, dass eskapistische Bedürfnisse im positiven Sinn unter dem Aspekt der Gratifikation gesehen werden können und motivierend zu verstehen sind. Sie spielen bei jeder Interaktion mit Medien eine Rolle und so zählt ebenso das Lesen eines Buches zu den geeigneten Mitteln zur Befriedigung dieses Bedürfnisses (*Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 92*).

Auch Thomas Lackner bestätigt durch seine Studie (2014), in der die wechselseitigen Transfers zwischen der virtuellen Spiele-Welt von „World of Warcraft“ (WoW) und der materiell realen Welt untersucht werden, dass hier nicht von Eskapismus im negativen und ausschließlichen Sinne gesprochen werden kann. Die Spieler/innen eignen sich den virtuellen Raum durch ihren Avatar an, nehmen ihn als konkret wahr und verhandeln dort die Problematiken des Alltags. Deshalb greife das Eskapismus-Konzept in Bezug auf Computerspiele hier ebenso kurz wie im Kontext der TV-Rezeption, so Lackner (*ebda.*, 2014, S. 292).

Die Verschmelzung des medialen und materiell erfahrbaren Raums, die Entgrenzung oder Diffusion von Zeit, Raum und Körper/Avatar ist immer wieder Gegenstand von Befürchtungen,

dass sich Spieler/innen in diesem „Raum“ verlieren könnten. So scheint die Grenze von intensivem, konzentriertem Spiel und dadurch entstehendem Flow-Erleben, das in Kapitel 2.2.3 näher erläutert wird, zum Eskapismus bis hin zur Suchtgefährdung ein schmaler Grat, der in den Medien häufig zugunsten des Suchtaspekts beschränkt wird (*Gröschner, 2010, S. 87*). Auch PädagogInnen befürchten, dass Heranwachsende Inhalte aus gewaltintensiven Computerspielen als Handlungsmodelle übernehmen und die virtuellen mit den realen Gegebenheiten vermischen oder verwechseln. Häufiges Spielen erhöhe Stress und Anspannung und fördere die Isolation. Als Belege für Thesen dieser Art werden Amokläufe herangezogen, bei denen die jugendlichen Täter häufig Computerspieler waren (*Lindner/Wink, 2002, S 79 f.*). Der Pädagoge Rainer Fromm fordert eine erweiterte Sichtweise, die das Mikro-, Meso- und Makrosystem (Bronfenbrenner, 1981) der Täter berücksichtigen (*Lackner, 2014, S. 129*).

Da der Suchtaspekt im öffentlichen Computerspiele-Diskurs eine ebenso große Rolle spielt wie das Eskapismus-Konzept, soll im folgenden Kapitel kurz darauf eingegangen werden.

#### **Exkurs: Computerspiele und Sucht**

Die Daten zahlreicher Studien skizzieren ein inkonsistentes Bild in Bezug auf den Einfluss von Computerspielen auf die kindliche bzw. adolozente Entwicklung. Auch die Schätzung der Prävalenz von Computerspielsucht variiert stark: Werte schwanken hierbei zwischen 2,7% und 19,9% (*Beutel et al., 2010, S. 17*). Der Diagnose von Sucht liegen die sechs Kriterien des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) zugrunde, einem seit 1952 von der American Psychiatric Association publiziertem Kriterienkatalog für psychische Krankheiten. Dessen Entwicklung basiert auf statistischen Erhebungen von Psychopathologien von US-Soldaten im Zweiten Weltkrieg (*Sandbothe, 2010, S. 75 f.*). Die sechs Kriterien beinhalten:

- Craving (Verlangen nach Spieltätigkeit)
- Kontrollverlust (in Bezug auf Spieldauer, Beginn und Beenden des Spiels)
- Toleranzentwicklung (Steigerung der Dauer/Häufigkeit)
- Entzugerscheinungen (Nervosität, Reizbarkeit, Schlafstörungen, Aggressivität)
- Lebensbereichseinschränkungen (Vernachlässigung von Tätigkeiten/Hobbys, die früher gerne ausgeübt wurden)
- Inkaufnehmen negativer Konsequenzen (Soziale Konflikte, Leistungsverminderung und Übermüdung werden in Kauf genommen)

(*Sandbothe, 2010, S. 75*)

Beutel et al. konstatieren, dass Computerspiele und Online-Spielwelten besonders attraktiv sind für „unsicher gebundene Personen, die unter Stress keine Sicherheit und Beruhigung in der realen Welt, sondern diese einfacher in der virtuellen Welt finden.“ (*Beutel, 2010, S. 26*). Fehlender familiärer Halt, Entwicklungsaspekte wie Aggression und Sexualität sind weitere Faktoren, die zu einer erhöhten Gefährdung vor allem für männliche Jugendliche führen können. Hier wird deutlich, dass eine Fokussierung auf die Symptome der Sucht nach den genannten Klassifikationen zu kurz greifen. In Anbetracht des Aspekts des Selbstwerterlebens in

Computerspielen, das oftmals die einzige Quelle von Erfolgserlebnissen darstellt und im Gegensatz zu denen der Schule steht, wird die Komplexität des Themas deutlich (*Gröschner, 2010, S. 88 ff.*). Sandbothe plädiert daher in seinem Beitrag zur Suchtkultur für ein komplexes Problemverständnis, dessen rein klassifikatorische Bestimmung nicht gerecht wird. Vielmehr verleite sie dazu, die Suchtkriterien des DSM an Patienten zu exemplifizieren und nicht im Sinne Deweys nach deren Nützlichkeit für den therapeutischen Erfolg zu fragen (*Sandbothe, 2010, S. 76 f.*). Gleichzeitig fragt der Autor danach, ob die sechs Kriterien des DSM nicht auf die Grundzüge der Lebensweise von postindustriellen Staaten zutreffen und verweist auf ein Video der amerikanischen Stadtplanerin Annie Leonard (*2007, Youtube*). In „The Story of Stuff“ gibt die Autorin Einblicke in Materialkreisläufe, kalkulierten Wertverlust, dem Konsum als Lebensziel, den daran beteiligten Akteuren und deren Interessen. Den von Sandbothe formulierten Begriff der Suchtkultur gilt es demnach nicht nur auf die Computerspieler/innen anzuwenden sondern auf ganze Gesellschaftsstrukturen und –kulturen. Ebenso knüpft er Verbindungen zum Flow-Konzept, das klassifizierte Symptome wie etwa Zeitverlust beschreibt, dabei jedoch eine andere, konstruktivistische Perspektive einnimmt (*ebda., S. 79 ff.*). Im folgenden Kapitel wird das Flow-Konzept näher erläutert.

### 2.2.3 Flow

Das Flow-Konzept Csikszentmihalyis (1975) gründet auf der Beobachtung eines bestimmten Erlebenszustandes von Menschen, die einer intrinsisch motivierten Tätigkeit nachgehen. Demnach kann das Flow-Erleben als intensive und fokussierte Konzentration auf das eigene Handeln beschrieben werden. Das Gefühl des Absorbiertseins, das Verlieren des Zeitgefühls, des Sichselbstvergessens und gleichzeitig der Kontrolle über das eigene Tun sind weitere charakteristische Merkmale des Flow-Erlebens. Csikszentmihalyi fand in Untersuchungen heraus, dass selbst monotone Verrichtungen und alltägliche Arbeit Menschen in einen Flow-Zustand versetzen können. Als Voraussetzungen an die Tätigkeit gelten:

- Möglichkeit zur Lösung/Problembewältigung
- Keine Angst
- Klare Ziele
- Laufend neue, zu bewältigende Herausforderungen
- Unmittelbares Feedback
- Kontrolle über das eigene Handeln

(*Csikszentmihalyi, 2010, S. 58 f.*)

Sind diese Voraussetzungen an die Tätigkeit/Aufgabe erfüllt, hat dies wiederum positive Auswirkungen auf die handelnden Akteure/innen. Er/sie scheint die Aufgabe bewältigen zu können und muss sich nicht um eine mögliche Niederlage sorgen. Er/sie hat ein verändertes Zeitgefühl und wird von der Tätigkeit geradezu absorbiert. Das zu erreichende Ziel liegt in der Tätigkeit selbst und ist nicht extrinsisch, z.B. durch materielle Belohnung, motiviert (*Pietschmann, 2009, S. 55 f.*).

Das Spiel identifiziert Csikszentmihalyi als Unternehmung, in der der Flow-Zustand am wahrscheinlichsten erlebt wird, ohne dass hierfür eine Garantie ausgesprochen werden könne. Ebenso zählt er andere kreative, spielerische Tätigkeiten auf, die im allgemeinen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Umfeld verortet sind (Csikszentmihalyi, 2010, S. 59 f.).

In Bezug auf das Spiel verweist Csikszentmihalyi auf Regeln als Stimuli, die relevante von irrelevanten Aspekten trennen. Als zusätzliche Elemente, die motivationalen Anreiz bieten, werden Spielstruktur, Wettbewerb, Gewinn oder Gefahr genannt. Gleichzeitig können dies Faktoren sein, die zwar einerseits die Spielkonzentration fördern, ein Flow-Erlebnis jedoch aufgrund der Sorge zu verlieren und damit verbundener Ablenkung zu verhindern (Csikszentmihalyi, 2010, S. 66).

Aufgrund der Voraussetzungen an eine Tätigkeit werden Bezüge zur Computerspielforschung deutlich. So eignet sich das Flow-Konzept als Erklärungsmodell für Spielmotivation und wird in der Mediennutzungsforschung zur Analyse herangezogen, vor allem im Kontext der Computerspielnutzung.

So entwickelten Sweetser und Wyeth (2005) das Flow-Konzept weiter und entwarfen das sogenannte GameFlow-Modell, anhand dessen die Unterhaltsamkeit von Spielen evaluiert werden kann. Dabei ordnen sie Aspekte wie „concentration, player skills, control, clear goals, feedback, immersion, social interaction“ (Pietschmann, 2009, S. 57) den bereits vorgestellten Voraussetzungen an Tätigkeiten und motivationalen Elementen zu und ermöglichen so Vorhersagen über das Auslösen von Flow-Erlebnissen.

Grenzen des Flow-Konzepts lassen sich dort finden, wo Spieler/innen Handlungsmuster durchschauen, Lösungen dafür finden und so neue kognitive Schemata aufbauen müssen. Da dies in Computerspielen, vor allem in komplexen Strategiespielen, häufig der Fall ist, eignet sich die Flow-Theorie nur bedingt als Erklärung für Nutzen und Wirken (Pietschmann, 2009, S. 58 f.). Vertiefende Literatur liegt z.B. von Fritz (2003) oder Böttcher (2005) vor (Pietschmann, 2009, S. 56). Ebenso ist auf die konzeptionelle Ähnlichkeit des Flow-Konzepts mit dem der 'Kognitiven Absorption' (Agarwal & Karahanna, 200) oder des 'cognitive engagements' (Webster & Ho, 1997) hinzuweisen (Pietschmann, 2009, S. 60).

#### **2.2.4 Handlungstheoretisches Rahmenmodell**

Analog zum Flow-Konzept Csikszentmihalyis (1975) beschreibt ebenso das Rahmenmodell zum Unterhaltungserleben von Klimmt (2006) die Handlung des Computerspielens als Prozess. Auf dieser Annahme aufbauend werden bestimmte Eigenschaften des Medienangebots mit dem jeweiligen Erleben der Nutzer/innen in Verbindung gesetzt und drei wirksame Mechanismen bestimmt. So definiert Klimmt die Eingabehandlung des Spielers z.B. in Form eines Mausclicks wie etwa der Veränderung der Spielerposition oder der Auswahl eines anderen Werkzeugs o.ä. als kleinste Einheit im Spielprozess. Die Spielerin/der Spieler erhält durch diese Handlung ein sofortiges Feedback in Form der visuellen Darstellung auf dem Bildschirm. Diese Eingaben und Feedbacks wiederholen sich im Prozess eines Computerspiels häufig und werden von Klimmt deshalb als Schleife bzw. als „Input/Output-Loop“ oder kurz „I/O-Loop“ bezeichnet (Klimmt,

2006, S. 71). Eine Verknüpfung mehrerer dieser I/O-Loops stellen Episoden dar, die wiederum in Verbindung einer Spielsitzung zu einer übergeordneten Ebene als „Tätigkeit des Computerspiels“ zusammengefasst wird. Die Episoden werden durch die Spielstruktur und narrativer Rahmenhandlung bestimmt. So ist gelten etwa verschiedene Handlungen, die nötig sind um einen Gegner zu besiegen, ein neues Level zu erreichen, ein Bauwerk zu errichten, ein Pokémon zu fangen u.ä. als Episoden (*ebda.*, 2006, S. 73). Zusammenfassend können drei zentrale Mechanismen beschrieben werden, die zugleich Analyseebenen darstellen:

Erster Mechanismus: Input-Output-Loop (I/O-Loop): Aus Eingabehandlung erfolgt Konsequenz bzw. Feedback > Spieler/in begreift sich als Ursache der auf dem Display/Bildschirm sichtbaren Veränderung, was den positiven Effekt des Erlebens von Selbstwirksamkeit erzeugt.

Zweiter Mechanismus: Episoden stellen die Möglichkeit sowie Notwendigkeit der Handlungsausführung in Form mehrerer aufeinanderfolgenden I/O-Loops dar, da die Spielerin/der Spieler nur so einem (gewünschten) Ergebnis gelangt > durch verschiedene Handlungsmöglichkeiten herrscht zunächst Unsicherheit, wie und ob das vom Spiel geforderte und gewünschte Ziel erreicht wird, was den erlebten Effekt von Spannung erzeugt

Dritter Mechanismus: Neben den spielinhärenten Faktoren beschreibt dieser Mechanismus übergeordnete Spielziele und Motivationen, die Klimmt entlang von Ansätzen der Entwicklungspsychologie und Spieltheorie formuliert. Dabei liegt die Annahme zugrunde, dass Computerspiele das Erlernen und Erleben verschiedener Handlungsrollen ermöglicht. > Spieler/innen erproben und übernehmen spielerisch für sie interessante Handlungsrollen (*Klimmt, 2006, S. 49 ff.; Pietschmann, 2009, S. 64*).

In Bezug auf die vorliegende Arbeit scheint das handlungstheoretische Rahmenmodell Klimmts besonders geeignet, da sich die beschriebenen Mechanismen besonders gut auf narrativ-orientierte Einzelspieler-Spiele wie Pokémon Go anwenden lassen.

Ergänzend zu Klimmts Modell werden in Kapitel 6.3 die Ausführungen von Jochen Venus zum „Erlebten Handeln in Computerspielen“ (*Venus, 2012, S. 104 ff*) erläutert. Der Autor betont die Relevanz der Darstellung erlebten Handelns, was den ersten Mechanismus Klimmts unterstreicht und Rückschlüsse zum Erleben von Selbstwirksamkeit zulässt.

### **2.2.5 Weitere qualitative Perspektiven zur Medienaneignung**

Den Uses & Gratification-Ansatz als Ausgangspunkt nehmend, fand Ende der 1970-er Jahre eine Weiterentwicklung in Auseinandersetzung und Abgrenzung mit dem Nutzenansatz statt. Einige dieser Modifikationen, die für die vorliegende Arbeit von Bedeutung sind, werden nachfolgend kurz vorgestellt. Eine wichtige Rolle nehmen bei der Entwicklung des U & G-Ansatzes die Cultural Studies (z.B. Charlton/Bachmair, 1990) ein. Forschungsarbeiten entlang dieser Ansätze betonen qualitative Erhebungsmethoden und gehen Fragen nach der Integration von Medien in die Lebenswelt des Individuums, den individuellen Aneignungsprozessen und weiteren Aspekten, die die aktive Rolle des Nutzers in den Vordergrund stellen, nach. Anders als im

Eskapismus-Konzept wird nunmehr davon ausgegangen, dass die Mediennutzung zur Lebensbewältigung dient. (Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 92 ff.). Ein aus diesen Prämissen entwickelter Ansatz ist das Konzept der ‚Domestizierung‘, das auf die Integration von Medien in den Alltag durch die Nutzer/innen verweist (Röser, 2010, S. 224). Das Konzept der ‚Medienbiografie‘ entstand aus der historischen Rezeptionsforschung und begreift Medien als Teil der individuellen Biografie. Der Ansatz nimmt ebenso den gesellschaftlichen Wandel, der sich durch die Mediensozialisation verändert und seinem Spiegelbild in den Medien, in den Blick (Hickethier, 2007, S. 57 ff.).

Im Sinne des ‚strukturanalytischen Ansatzes‘ von Charlton & Neumann (1992, 2005) stehen die individuenbetonte Sicht unter Rückbezug auf entwicklungspsychologische Aspekte im Kindesalter im Vordergrund. Dabei werden Aspekte der Struktur und des Prozesses der Medienrezeption betrachtet. Hierbei spielen der gesellschaftlich-kulturelle Rahmen als äußere Bedingung gleichermaßen wie die individuellen Erfahrungen in der Rezeptionssituation eine wichtige Rolle. Vertreter/innen dieses Ansatzes gehen davon aus, dass die Mediennutzung aufgrund handlungsleitender Themen erfolgt, unter dessen Gesichtspunkte die Nutzer/innen Medieninhalte wahrnehmen, interpretieren und verarbeiten. Die handlungsleitenden Themen basieren auf den Bedürfnissen des Individuums, die es aufgrund seiner momentanen Lebenssituation hat und sind eng mit den zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben (Erikson, 1966) verknüpft. Teilnehmende Beobachtung, Ethnografie und Leitfadengespräche gelten als typische Methoden in der strukturanalytischen Rezeptionsanalyse (Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 95).

Zu einer weiteren wichtigen Forschungstradition, die dem gleichen Verständnis des U & G-Konzepts eines aktiven Nutzers und nicht passiven Rezipienten folgt, zählt das Konzept der ‚Medienaneignung‘. Dabei wird die Aneignung von Medien und Medieninhalten als aktiver Prozess des ‚Sich-zu-eigen-Machens‘ begriffen und entlang verschiedener theoretischer Perspektiven analysiert. In Bezug auf den Forschungsgegenstand dieser Arbeit wird das Konzept der Aneignung mit sozialräumlichen Aneignungsperspektiven verknüpft, die ihren Ursprung in der ‚Medienökologie‘ (Bronfenbrenner, 1981) finden. Hierbei sind vor allem systemische Zusammenhänge von Mensch, sozialer Umwelt und der Integration von Medien bedeutsam (Bonfadelli/Friemel, 2011, S. 94 f.). Im folgenden Kapitel werden die wichtigsten Aspekte der genannten Forschungsperspektiven in Bezug auf die vorliegende Fragestellung näher erläutert und der bisherige Überblick ergänzt.

### **2.3 Theoretische Perspektiven in der Aneignungsforschung**

In Kapitel 2.1.4 wurde der Umgang mit Werkzeugen im Sinne Mc Luhans als Erweiterung des Körpers und – durch digitale Medien – die Möglichkeiten des gleichzeitigen Agierens in verschiedenen Räumen erläutert. Dieser tätige Umgang mit Werkzeugen und Symbolen nimmt in der Aneignungsforschung eine zentrale Rolle ein. Kinder und Jugendliche erweitern motorische Fähigkeiten und stärken durch gegenseitige Unterstützung im Gebrauch von Werkzeugen und Materialien soziale und kommunikative Kompetenzen. Das

Aneignungskonzept betont die Erweiterung von Möglichkeitsräumen, stellt also den Prozess und nicht das Ergebnis in den Vordergrund (*Deinet, 2014, S. 58 f.*).

Grundsätzlich ist Aneignung als selbstbestimmter, aktiver, kreativer und nicht zwingend linearer Prozess zu verstehen, der sich immer im sozialen Kontext vollzieht und deshalb von sozialen, kulturellen und normativen Faktoren abhängig ist. (*Behr, 2010, S. 101*). Durch den Aneignungsbegriff können Bezüge zu verschiedenen Forschungsdisziplinen hergestellt werden. So gibt es beispielsweise Anknüpfungspunkte zum zuvor beschriebenen U & G-Ansatz dem das Bild aktiver Rezipienten zugrunde liegt, deren Mediennutzung verschiedene Intentionen verfolgt. Kritisiert wird in Verbindung mit dem Aneignungskonzept die mangelnde Dynamik und Flexibilität des U & G-Ansatzes, um veränderte Nutzungsgewohnheiten und Entwicklungsprozesse abbilden zu können (*ebda., S. 98*). Eine andere Verbindungslinie des Aneignungsbegriffs wird zu den Cultural Studies gezogen. Hier sind der bereits erwähnte Domestication-Ansatz, das „encoding/decoding“-Modell von Hall (1980) und der Entwurf der Alltagspraktiken von de Certeau (1988) besonders hervorzuheben und für die Fragestellung dieser Arbeit von Interesse. Hall entwirft eine Gegenposition zu linearen Kommunikationsmodellen, die zwischen Sender und Empfänger unterscheiden. Ihm zufolge sind MediennutzerInnen keine passiven Rezipienten, sondern nehmen eine aktive Rolle ein im Kreislauf von Produktion, Bedeutungszuschreibung, Aneignung und Distribution. Ein ähnlicher Prozess findet auf der Encoding-Seite statt, wo ProduzentInnen von Medieninhalten über bestimmte Vorstellungen, Kompetenzen und Intentionen verfügen und diese in den Herstellungsprozess miteinfließen lassen (*Behr, 2010, S. 93 f.*). Damit rückt Hall den aktiven Produktionsprozess des Publikums in den Fokus, bezieht sich hierbei jedoch vor allem auf Medienbotschaften (*Hall, 1999, S. 92 ff.*). Demgegenüber wendet sich Michel de Certeau verschiedenen Alltagspraktiken zu, in denen er die Umgangsweise mit Produkten untersucht und hierin eine „andere Produktion“ durch die KonsumentInnen sieht und damit eine Aneignungsform beschreibt (*de Certeau, 1988, S. 13*).

### **2.3.1 De Certeau und die Kunst des Handelns**

De Certeau zufolge wenden die KonsumentInnen in Form ihrer individuellen Umgangsweisen „Taktiken“ an, die zusammengeführt ein Netz der Antidisziplin bilden (*de Certeau, 1988, S. 16; 87 ff.*). Diese Taktiken beziehen sich immer auf etwas bereits Vorhandenes, ein vorgegebenes Gebiet, eine vorgefundene Situation, ein Produkt. Die Taktik „wildert darin und sorgt für Überraschungen.“ (*ebda., S. 89*). Den Taktiken der KonsumentInnen stellt de Certeau die Strategien einer machtvollen Institution gegenüber, wie etwa eines Unternehmens, staatlichen Einrichtungen, Städten, Armeen usw. Um Strategien anwenden zu können, ist ein Ort, an dem die Machtausübung stattfinden kann, vonnöten. Ziel der Strategien ist es, diesen Machtbereich zu erhalten und auszudehnen. Den AnwenderInnen der Taktik fehle de Certeau zufolge ein solcher Ort der Macht, ihnen fehle das Eigene und deshalb bliebe ihnen nur „der Ort des Anderen.“ (*ebda., S. 89*). Diese Ungebundenheit des Ortes ermöglicht den TaktikerInnen Mobilität und das Ergreifen von „Gelegenheiten“, die es zu nutzen gilt, sobald sie sich dem Blick der Überwachung durch die Machthaber kurzzeitig entziehen können (*ebda., S. 89*).

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Taktik durch das Fehlen von Macht, die Strategie hingegen durch die Organisation von Macht von de Certeau beschrieben wird (*ebda.*, S. 90). Bezogen auf die Aneignung von Medien sind diesem Prinzip zufolge die ProduzentInnen von Medieninhalten diejenigen, denen das strategische Machtmonopol zukommt. Die MediennutzerInnen assimilieren diese Botschaften jedoch nicht, sondern versehen sie mit eigenen Bedeutungszuschreibungen. Somit eröffnen sie durch ihre „Taktiken“ neue Räume (*Tillmann, 2014, S. 280*). Diese Form der Aneignung findet im bereits erwähnten encoding/decoding-Modell von Hall (1980) seine Entsprechung.

Bezogen auf die Aneignung von Orten gegenüber anderen Orten führt de Certeau eine Liste von „beträchtlichen“ Auswirkungen auf. Die beiden ersten der insgesamt drei Punkte erscheinen für die Untersuchung dieser Arbeit von besonderem Interesse und werden deshalb vollständig zitiert (Kursive Hervorhebungen wie im Original):

„1. Das „Eigene“ ist *ein Sieg des Ortes über die Zeit*. Es ermöglicht, aus den errungenen Vorteilen Gewinn zu schlagen, künftige Expansionen vorzubereiten und sich somit eine Unabhängigkeit gegenüber den wechselnden Umständen zu verschaffen. Das ist eine Beherrschung der Zeit durch die Gründung des autonomen Ortes.

2. Es ist auch eine Beherrschung der Orte durch das Sehen. Die Gliederung des Raumes ermöglicht eine panoptische Praktik ausgehend von einem Ort, von dem aus der Blick die fremden Kräfte in Objekte verwandelt, die man beobachten, vermessen, kontrollieren und somit seiner eigenen Sichtweise „einverleiben“ kann (13). Sehen (in die Ferne sehen), bedeutet auch voraussehen, also durch die Lektüre des Raumes der Zeit voraussehen.“

(*de Certeau, 1988, S. 88*)

Für de Certeau ist „ (...) *der Raum ein Ort*, mit dem etwas macht. So wird zum Beispiel die Straße, die der Urbanismus geometrisch festlegt, durch die Gehenden in einen Raum verwandelt. (...)“ (*ebda.*, S. 218). ‚Gehen‘ wird damit zur Aneignungspraktik, um Orte in Besitz zu nehmen und durch die Bewegung Räume zwischen den Orten entstehen zu lassen. Dieses Prinzip wendet De Certeau gleichermaßen auf die Lektüre von Texten an: „Ebenso ist die Lektüre ein Raum, der durch den praktischen Umgang mit einem Ort entsteht, den ein Zeichensystem – etwas Geschriebenes – bildet.“ (*ebda.*, S. 218). So spricht der Autor auch vom „umherwandern“ in Texten und setzt diese in Analogie zur gebauten Architektur von Städten oder Supermärkten (*ebda.*, S. 299). Das Raumverständnis de Certeaus, in dem Raum das Ergebnis von Handlungen bedeutet und sich als Netz von beweglichen Elementen darstellt, kann für das heutige Bildungsverständnis nutzbar gemacht werden. Angela Tillmann zufolge hängt die Erschließung und Nutzung des Bildungspotenzials von Bildungsräumen unter anderem davon ab, wie „mächtig“ sich die Orte bzw. wie „definitionsmächtig“ sich die Angebote darstellen. Die virtuellen Erfahrungsräume der Kinder und Jugendlichen lassen sich mit dem Aneignungskonzept und den Aneignungstaktiken aus dem Blickwinkel de Certeaus auf die machtvolle Struktur von Orten und Angeboten verknüpfen. So entspannt sich ein größerer oder kleinerer „Spielraum des Gebrauchs“ zwischen virtuellen und materiellen Orten ebenso wie

zwischen kindlich/jugendlichen und erwachsenen Kräften auf. Lässt die sozialökologische Umwelt weniger „Gebrauchsspielraum“, können Kinder und Jugendliche auch weniger Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang damit üben. Die Heranwachsenden darin zu unterstützen, ihre medialen Taktiken zu verstehen und entwicklungsfördernde, identitätsstiftende Bildungsräume zu eröffnen, ist vornehmliche Aufgabe der Pädagogik bzw. der Sozialen Arbeit (Tillmann, 2014, S. 281 f.).

Um der Aufgabe der Erforschung von Zusammenhängen zwischen Medienhandeln, Sozialraum und Lebenslagen gerecht zu werden, sind nach Auffassung Ulrike Wagners multi- und interdisziplinäre Zugänge nötig, die nach qualitativen, partizipativen und dokumentarischen Methoden arbeiten (Wagner, 2014, S. 294 f.).

### 2.3.2 Raumsoziologie

Die digitalen Technologien ermöglichen eine Vervielfältigung von Realitätserfahrungen und so ist der Raum neben vielen anderen Konstitutionsprozessen von Räumen nicht zuletzt durch technische Innovationen längst nicht mehr als Behälter zu denken (Löw/Steets/Stoetzer, 2008, S. 51).

Henri Lefèbvre (1974) gilt als Wegbereiter der modernen Soziologie des Raumes und des relationalen Raumbegriffs, in den er zudem seine Kritik am Kapitalismus integrierte. Diese richtet sich vor allem gegen die „Kolonialisierung von Raum und Zeit“ (Löw et al., 2008, S. 52), mit der Lefèbvre die Vermessung, Produktion und die Kontrolle von Raum anspricht – Aspekte, die für ihn die elementaren Mittel der Bemächtigung im kapitalistischen System darstellen. So zählt der Zugriff auf den Raum zur Sicherung des Machterhalts von Staat und Kapital zu seinen zentralen Thesen (ebda., S. 52 f.).

Aktuelle raumsoziologische Konzeptionen bauen auf den Überlegungen Lefèbvres auf und beschreiben Raum als relationale Ordnung bzw. Anordnung von Lebewesen sowie sozialen Gütern an Orten. Menschen verknüpfen Elemente und fassen durch Vorstellungen, Erinnerungen und Wahrnehmungen Individuen und soziale Güter zusammen und erschaffen dadurch Räume. De Certeau zufolge ist Raum „ein Geflecht von beweglichen Elementen“ und wird durch Handlungen, die darin ausgeführt werden, erzeugt (de Certeau, 1988, S. 218). Dementgegen steht die Stabilität des Ortes, der eine „momentane Konstellation von festen Punkten“ beschreibt (ebda., S. 218). Außerdem wird Raum durch die Positionierung von Menschen, Gütern oder (symbolischen) Markierungen wie etwa Schilder hergestellt. Sämtliche Vorgänge, die das Positionieren, Bauen oder Errichten betreffen werden als Spacing bezeichnet. Hierzu zählen Warenpräsentationen im Supermarkt genauso wie das Vermessen von Gebieten, die Vernetzung von Computern zu Räumen sowie die Positionierung von Menschen gegenüber anderen Menschen. Diese Platzierungen sind immer in Relation zu anderen Positionen zu begreifen. Raum beschreibt „eine Organisationsform des Nebeneinanders“ genauso wie der Begriff Zeit die Organisationsform des Nacheinanders bezeichnet. Die Verbindung verschiedener im Raum platzierter Elemente markiert den Raum. Raum kann somit als „Inbegriff für Gleichzeitigkeiten“ verstanden werden. (Löw et al., 2008, S. 51).

Um den Raumbegriff umfassend zu verstehen, muss berücksichtigt werden, dass Menschen nicht nur materielle Gegenstände sondern auch andere Menschen, Individuen und Gruppen, mit einem Raum verknüpfen. Wird diese Annahme als grundlegend vorausgesetzt, kann auf Unterscheidungen wie soziale und materielle Räume verzichtet werden. Da Räume durch Handeln und auf der Leistung von kognitiven Konstruktionen entstehen, sind sie stets als soziale Räume zu begreifen (Löw et al., 2008, S. 64).

### 2.3.3 Raumsoziologie und Aneignung

In Verbindung mit den vorher skizzierten Überlegungen zum Löw'schen Raumbegriff wird die Kritik Martina Löws am tätigkeitsorientierten Aneignungskonzept nachvollziehbar. Das Konzept der Aneignung ist auf den Begriff von Karl Marx zurückzuführen und wurde von sowjetischen Psychologen (Leontjew) und der kritischen Psychologie (Klaus Holzkamp) weiterentwickelt. Jedoch setze Löw zufolge dieses Konzept die Existenz eines Raumes voraus, der unabhängig vom menschlichen Handeln existiert und aktiv angeeignet werden könne. Dabei würde der Raum weder als etwas prozesshaftes noch zu konstituierendes verstanden, gleichzeitig aber die Eigenaktivität in den Fokus gerückt (Löw, 2001, S. 249). Diese Auffassung kann Löw zufolge in Zeiten der Verinselung kindlicher Lebensräume (vgl. Zeiher, 1994) und der Mediatisierung des Alltags nicht aufrechterhalten werden. Vielmehr führen diese Sozialisierungserfahrungen dazu, dass heutige Generationen von Kindern und Jugendlichen den Raum als inkonsistent und diskontinuierlich, als bewegt und beweglich erfahren und die Vorstellung von Raum heute eher einer Vernetzung einzelner Räume gleicht (Löw, 2001, S. 266).

Lee Humphreys spricht von „hybrid spaces“, die durch die „always-on“-Benutzung von Smartphones entstehen. Demnach ist das mobile Internet mit seinen Diensten und Inhalten genauso Teil des Raumes wie dessen physikalische Gegebenheiten (Humphreys/Evans, 2017, S. 134). Mimi Sheller sieht ökonomische, kulturelle, politische und soziale Systeme einem Paradoxon gegenübergestellt: einerseits entstehen immer mehr Möglichkeiten, die materielle Welt zu dematerialisieren, wie z.B. Bankgeschäfte. Andererseits ermöglicht die Digitalisierung, die Präsenz von Menschen und Gegenständen rund um den Globus zu erweitern (Sheller/Rendon, 2017, S. 62).

Im Gegensatz zu anderen AutorInnen (vgl. Heitmeyer, 1996) vertritt Löw die Auffassung, dass im virtuellen Raum genau die Diskontinuität und Inkonsistenz von Raum abgebildet und wiederholt wird, die durch die Verinselung des materiellen Lebensraums vorgegeben werden (ebda., S. 100). Räume des Cyberspace nehmen Bezug auf einen nicht einheitlichen Raum, werden nicht als materielle Räume erlebt und stellen die Kontinuität ebenso wie die kulturell tradierte und in Schulen vermittelte euklidische Vorstellung des absoluten Raums in Frage (Löw, 2001, S. 84 f., 100 f.). Auf der Vorstellung eines euklidisch geometrischen, absoluten Raums als Behälter/Container haben sich verschiedene Modelle entwickelt, mit der die Raumaneignung von Kindern als sich stetig erweiternder Aktionsradius in konzentrischen Kreise beschrieben wird (vgl. Pfeil, 1965; Muchow/Muchow 1935). Auch Bronfenbrenner (1981) und Baacke (1993) gehen in ihren sozialökologischen Konzepten von einer Expansion kindlicher Erfahrung und Vorstellungsvermögen aus, die sich in kontinuierlichen Schritten bezogen auf verschiedene

Räume vollzieht. Diese mit unterschiedlichen Räumen verknüpften Erfahrungen werden zu einem Gesamtraum zusammengefasst und über die Einteilung in die Meso-, Exo- und Makroebene den jeweiligen Entwicklungsschritten zugeordnet (Löw, 2001, S. 81 ff.). Auch Dieter Baacke unterscheidet zwischen einzelnen Zonen, die Heranwachsende in kontinuierlicher Reihenfolge durchschreiten. Mit dem Modell des sich ausdehnenden Aktionsradius bedienen sich alle vergleichbaren Konzepte der Vorstellung des einheitlichen Raumes und damit des „absolutistischen Denkens“ (Löw, 2001, S. 82).

Die zunehmende „verinselte Vergesellschaftung“ der 1970-er Jahre, in der monofunktionale Wohnsiedlungen entstehen, aus freien Flächen Parkplätze, Funktionsflächen oder Spielplätze werden, spezialisierte pädagogische Angebote wie Jugendzentren, Musikschulen, Abenteuerspielplätze u.a. gehört zum Alltag von Familien. Dies hat zur Folge, dass Kinder Raum nicht mehr als das erleben, was sie unmittelbar umgibt und eine Einheit bildet, was sie mit zunehmender Entwicklung entdecken können. Vielmehr lernen Kinder einzelne Räume kennen, die über ein größeres Gebiet hinweg verteilt liegen und wie Inseln anmuten. Nur durch Bewegung von einem zum anderen Raum, die oftmals von den Eltern mit dem Auto bewerkstelligt wird und „biografische Erfahrung“ entsteht ein Zusammenhang zwischen diesen Inseln (Löw, 2005, S. 82 ff.). Hier wird bereits deutlich, wie gegenläufig sich die real erlebte Erfahrung der Kinder in Bezug auf Räume bzw. deren Verinselung und dem durch Lehrmaterialien vermittelten Begriff des einheitlichen Raums gegenüber stehen. Wahrnehmungen von Räumen, die nicht mit dem euklidischen System zu erfassen sind, werden nicht berücksichtigt. So stellt sich die Frage danach, wie sich Raumvorstellungen und Aneignung in Bezug auf die verinselte Gesellschaftsformen anpassen lassen.

Löw schlägt hierzu eine neue Raumvorstellung vor, die im vorangegangenen Kapitel bereits skizziert wurde und an dieser Stelle präzisiert werden soll. Dabei wird von einer topologischen Wahrnehmung ausgegangen. Werden einerseits die „Inseln“ selbst als einheitliche Räume wahrgenommen, so wird der darüber hinausgehende, dazwischen oder darüber liegende Raum als heterogen erlebt. Die topologische Wahrnehmung scheint Löw zufolge diesen Raum näher zu charakterisieren als das orientierte Handeln im Raum. Diese Veränderung wird durch Erfahrungen in virtuellen Räumen verstärkt (Löw, 2001, S. 86). Somit besteht kein allgemeiner Raum als Bezugspunkt, vielmehr wird der Raum vom Körper oder dem Bezugssystem der Betrachterin aus gedacht und konstruiert.

Die Betonung der Bewegung und der „prozesshaften Konstituierung von Raum im Handlungsverlauf“ (Deinet, 2014, S. 66) lassen den Aneignungsbegriff mithilfe des Löw'schen Raumverständnisses aktualisieren. So kann Deinet zufolge der Aneignungsbegriff dahingehend verändert werden, dass die Verbindung der einzelnen Inseln durch Mobilität, digitale Kommunikationsmittel und nicht zuletzt durch Syntheseleistungen hergestellt wird und dadurch eine tätige Aneignung stattfindet. Damit wird die engführende Sicht auf gegenständliche Aneignung und Tätigkeit bzw. Aneignung vorhandener gegenständlicher Räume im Sinne Leontjews zugunsten eines Aneignungsbegriffs aufgegeben, der die Erzeugung von Räumen (Spacing) als Möglichkeitsräume in den Vordergrund stellt (Deinet, 2014, S. 65 ff.). Es kann

festgehalten werden, dass die von Kindern und Jugendlichen in Syntheseleistung verbundenen Räume (materielle, verinselte, mediale und symbolische Räume) und die Schaffung neuer Räume durch Spacing als prozesshafte, aktive Form der Aneignung gelten (*Deinet, 2010, S. 38*). Soll der Aneignungsbegriff operationalisiert werden, sind folgende Kriterien relevant:

Kinder und Jugendliche

- setzen sich aktiv und eigenständig mit ihrer Umwelt auseinander
- gestalten Räume
- inszenieren Körperlichkeit im öffentlichen Raum und Institutionen
- erweitern ihren Handlungsraum
- verändern vorgefundene Situationen und Arrangements
- erweitern u.a. ihre motorische, kreative, mediale Kompetenz
- erproben ihr erweitertes Verhaltens- und Handlungsrepertoire in neuen Umgebungen  
(*Deinet, 2010, S. 38*)

#### **2.3.4 Spacing**

Spacing als Aneignung ist auf den Raumbegriff von Martina Löw (2001) zurückzuführen und stellt neben der Veränderung von Situationen, als Erweiterung des Handlungsraums u.a. eine weitere Dimension im Konzept der Aneignung dar (*Deinet/Derecik, 2014, S. 66*). Spacing kann ebenso als „Platzierungspraxis“ bezeichnet werden (*Deinet, 2009, S. 21*). Es gilt als eigenständiges Schaffen von Räumen und wird in Form von körperlichen Inszenierungen und der Verortung an besonderen Plätzen wie Bühnen, Nischen, Ecken und anderen Orten des öffentlichen Raums sichtbar (*Deinet/Derecik, 2014, S. 71*). So wurden im Rahmen einer Studie über Methoden der Lebensweltanalyse von Jugendlichen (*FSPE*) besonders die Aneignungsformen und –qualitäten von Räumen untersucht. Hierbei rückten neben den dominierenden virtuellen Räumen ebenso öffentliche Räume in den Fokus. Die Ergebnisse zeigen, dass sich – analog zur Verhäuslichung der Kindheit - auch im Bereich des öffentlichen Raums eine Verhäuslichung beobachten lässt. So suchen Kinder und Jugendliche statt vormals Parkbänke oder Grünanlagen heute verstärkt Shoppingmalls, Fastfood-Restaurants, Bahnhöfen und andere vergleichbare Orte auf (*Deinet/Reutlinger, 2014, S. 215 f.*). Diese von Erwachsenen eher negativ konnotierte Orte bieten Jugendlichen offensichtlich Möglichkeiten, eigene Räume zu gestalten, Vorgefundenes umzudeuten und zu verändern – kurz: sich die Räume anzueignen. Diese Handlungen werden mit dem Begriff des Spacing zusammengefasst, wie zuvor bereits erläutert wurde. Die Qualität dieser halböffentlichen, kommerzialisierten Räume scheint den AutorInnen zufolge aus der Kombination von gebotenen Schutz (nicht zuletzt durch Kontrolle in Form von Öffentlichkeit, Hausordnung, klaren Strukturen, Wachdienste) und der Akzeptanz der Jugendlichen als potenzielle KonsumentInnen durch die Erwachsenen zu sein. Deinet und Thomas stellen außerdem die These auf, dass gerade die mangelnde Anerkennung dieser Räume als Möglichkeitsräume im Feld der Sozialen Arbeit dazu führen kann, dass sich diese Räume pädagogischen Blickwinkeln entziehen und so implizit eine zusätzliche Qualität erfahren. Abschließend

beantworten lässt sich die Frage, ob Kinder und Jugendliche diese Orte aufgrund ihrer besonderen Qualität aufsuchen oder aufgrund der Verdrängung aus öffentlichen Räumen, jedoch nicht, was ein weiteres Forschungsdesiderat darstellt (*Deinet/Reutlinger, 2014, S. 216 f.*).

Hierzu liefert eine andere Untersuchung eine mögliche Erklärung: Eingangsbereiche und Ausgänge gelten als Schnittstellen zwischen Räumen und sind als Kommunikationsorte zu verstehen. Gleichzeitig stellen sie ein „sehen und gesehen werden“ der Jugendlichen sicher (*Herlyn, von Seggern, Heinzemann, Karow, 2003, S. 269*). Im Rahmen einer Studie des B.A.T. Freizeit-Forschungsinstituts wurde festgestellt, dass Jugendliche es für sehr wichtig halten, dass eine Fußgängerzone bzw. Einkaufspassagen oder –zentren vorhanden sind. Die Präferenzen für erlebnisorientierte Räume wird mit der Möglichkeit, sich anderen – meist Erwachsenen – gegenüber ins Szene zu setzen verbunden (*Herlyn et al., 2003, S. 27*).

Obwohl die aufgesuchten Orte wie Einkaufszentren und Fastfoodketten durch ihre Angebote primäre Themen und Handlungen vorgeben, so z.B. Einkaufen bzw. Shoppen und Essen, liegt die Hauptmotivation im Thema ‚Freunde treffen‘ begründet. Die Beliebtheit der Orte ist durchgängig durch alle Schulformen zu beobachten und unabhängig davon, ob es sich um eine Großstadt, Kleinstadt oder ländlichen Raum handelt. Dagegen rangieren pädagogische Institutionen auf den hinteren Plätzen. Eine Ausnahme bilden Schulhöfe, die häufiger unter den ersten drei Nennungen rangieren (*Deinet/Reutlinger, 2014, S. 220 f.*).

Ute Neumann (2008) untersucht die genannten halböffentlichen Räume u.a. in Bezug auf Aspekte des Konsums und sieht diesen nicht nur im Alltag der Jugendlichen fest integriert sondern ritualisiert. Infolgedessen ist für Neumann die Shoppingmall nicht nur als Treffpunkt sondern auch als Konsumraum zu verstehen, in dem physische Präsenz im materiellen Raum und gleichzeitige Aktivität in medialen Räumen durch Online-Kommunikation, Bewertung von Einkäufen, Versenden von Fotos u.a. erlebt wird (*Deinet/Reutlinger, 2014, S. 225*). Phänomene von Spacing zu untersuchen, bedeutet Löw zufolge auch, „neu über bildungspolitische und pädagogische Aspekte der Kämpfe um Raum nachzudenken“ (*Löw, 2001 BZW 2005, S. 245*).

### **2.3.5 Aneignungsräume als Bildungsräume**

Wie zuvor dargestellt wurde, verliert die Vorstellung einer gegenständlich tätigen Aneignung spätestens im Hinblick auf die digitalen Medien an Relevanz. Vielmehr kommt es durch die Gleichzeitigkeit und Vervielfältigung von Raum durch Vernetzung, Mobilität, Digitalität und Globalisierung zur Entstehung von Räumen ohne Ortsbindung. Räume werden erst durch die Verknüpfung einzelner „Inseln“ als Syntheseleistung konstituiert. So entwickeln gerade Kinder und Jugendliche, die in einer mediatisierten und verinselten Lebenswelt aufwachsen verschiedene Raumvorstellungen. Ebenso bauen sie die Fähigkeit auf, gleichzeitig in unterschiedlichen Räumen wie z.B. dem derzeitigen geografisch physikalisch zuordenbaren Standpunkt, einem Chatroom, einer Telefonverbindung, einem virtuellen Spielraum, einem Online-Forum, in sozialen Netzwerken usw. zu agieren (*Deinet, 2009, S. 21 f.*). Diese Syntheseleistung verdeutlicht einen Bildungsprozess, der gerade im Kontext informeller Bildungsorte jenseits institutioneller Settings gefördert wird. Personale Kompetenzen werden

gerade in Räumen und an Orten der jeweiligen Lebenswelt erworben und hängen von deren Struktur sowie den Möglichkeiten zur Aneignung ab. Demnach zählen nicht nur Schule und andere Institutionen zu Bildungsorten, sondern stellt insbesondere der öffentliche Raum einen Ort der informellen Bildung dar. Wechselnde Gruppen und unbekannte Menschen in neuen Situationen erfordern ein erweitertes Handlungsrepertoire, was wiederum Bildungsanlässe schafft (*Deinet, 2010, S. 39 f.*). Jedoch steht der öffentliche Raum im Bildungsdiskurs bisher kaum im Fokus und der Blick ist spätestens im Zuge der Diskussion um die PISA-Ergebnisse verstärkt auf formelle Bildungsorte wie Schule gerichtet.

Jedoch zeigt ein Blick in Länder wie Finnland, wie es gelingen kann, Kinder im bewussten Umgang mit ihrer Umwelt und der Stadt zu unterstützen. Hier ist das Recht auf eine gesunde Umwelt gesetzlich verankert und die Voraussetzungen dazu werden im Unterricht in Form von Umweltgestaltung gelehrt. Kindern wird damit die verantwortungsvolle Aufgabe übertragen, selbst an der Gestaltung ihrer Lebenswelt zu partizipieren. Es steht zur Diskussion, warum ökologische Zusammenhänge nicht die gleiche Gewichtung wie die in den Lehrplänen verankerten historischen oder ökonomischen Lehrinhalte erhalten (*Reicher, 2009, S. 243*).

Im Kontext sozialer Arbeit wird die jugendspezifische Aneignung von medialen Sozialräumen und deren Verknüpfung mit anderen Räumen nach Ansicht Verena Ketters (2014) ignoriert. Anders als in anderen theoretischen Diskursen, wie etwa in der Soziologie, die durch den erneuerten Raumbegriff Martina Löws (2001) auf die Veränderungen durch Medieneinflüsse eingehen, übersehe man im Feld der Sozialen Arbeit die sozialen Prozesse, die im Internet vollzogen werden ebenso wie aneignungs- und bildungsfördernden Aspekte der medialen Räume (*Ketter, 2014, S. 299 f.*). Welche Potenziale hierbei entdeckt werden können, zeigt die Studie von André Czauderna, der die soziale Dimension von Lernprozessen im Internet – hier Internetforen zu Pokémon-Videospielen – untersuchte (*Czauderna, 2014*). Der Autor stellt fest, dass sich die Auseinandersetzung mit einem Computerspiel nicht nur auf den virtuellen Raum des Spiels selbst beschränkt, sondern ebenso an anderen Orten inner- und außerhalb des Internets stattfindet. Gespräche über das Spiel, Austausch über Foren und Weblogs sowie Einträge in Wikis deuten auf die Aneignung von Literalität hin, die nötig ist, um im medialen Raum des Internets recherchieren und kommunizieren zu können. Bereits der von Elisabeth Gee (2004) und der Games+Learning+Society (GLS) geprägte Begriff der ‚Online Affinity Spaces‘ deutet auf die Räume (spaces) hin, in denen soziale Praktiken außerhalb der eigentlichen Computerspiele zu beobachten sind (*ebda., S. 12*).

Medientechnologien nehmen in Bezug auf lebensalltägliche, kulturelle, soziale und identitätsstiftende Einstellungen und Handlungen großen Einfluß auf Heranwachsende. Zudem dienen sie zur Orientierung und Vermittlung von Normen und Werten. Demnach findet ein wechselseitiger Konstruktionsprozess von individueller Entwicklung und gesellschaftlichen Interaktionen statt. Ketter verweist auf die Erkenntnisse aus der ‚subjektorientierten Jugendarbeit‘, in der Erfahrungen und Entwicklungen von Selbstbestimmung, Selbsteinschätzung, Selbstbewusstsein und soziale Anerkennung als besonders förderliche Faktoren gelten, die zur Identitätsbildung beitragen (*Ketter, 2014, S. 300 f.*). Diese ist in der

Jugendzeit als Entwicklungsaufgabe zu leisten (Erikson, [1959] 2015, S. 106 ff., 144 ff.) und kann in verschiedener Weise gefördert werden (Ketter, 2014, S. 300 f.).

Auch Georg Dodt und Katja Klein sehen in der Aneignung von Handlungsräumen eine der bedeutendsten Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen, beziehen sich hierbei jedoch weniger auf mediale denn auf materielle Räume. Diese zur Verfügung zu stellen verstehen Dodt & Klein als grundlegende Aufgabe der Mobilen und der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (Dodt/Klein, 2009, S. 201). Ketter sieht eine Möglichkeit zur Eröffnung dieser Freiräume auch in den medialen Räumen des Internets. So wenden Jugendliche anhand von Selbstdarstellungen auf Online-Plattformen (beispielsweise von einem Videoclip über die eigenen Parcour-Künste) nicht nur vorhandene Kompetenzen an und dokumentieren diese, sondern erfahren durch Kommentare, Bewertungen und Austausch mit anderen das Gefühl der Selbstwirksamkeit, Zugehörigkeit und Akzeptanz (Ketter, 2014, S. 301).

Ketter konstatiert bezugnehmend auf Ahrens (2002), dass Medienräume eine Erweiterung der Raumkonstitution darstellen, da sie an bereits bestehende Handlungs- und Wahrnehmungsräume anschließen. So werden etwa Gespräche über Erlebnisse, Hilfen bei Hausaufgaben aber auch ausgrenzende Praktiken wie etwa Cybermobbing in medialen Räumen fortgeführt oder initiiert. Mit Verweise auf Bourdieu (1991) werden somit strukturelle Rahmenbedingungen und Hierarchien in den medialen Räumen reproduziert (Ketter, 2014, S. 300). Die Autorin plädiert deshalb dafür, auch das Internet als Sozialraum anzuerkennen und virtuelles nicht länger von realem Handeln zu trennen. Der Begriff des virealen Sozialraums erscheint geeignet, um Ermöglichungsräume und damit Bildungsräume zu erschließen (Ketter, 2014, S. 301).

### **2.3.6 Vireale Aneignung**

Räume der Kindheit unterliegen durch Funktionalisierung, Institutionalisierung und Pädagogisierung enger gewordenen Grenzen. Dazu bieten Josef Röll zufolge Medien wie Fernsehen, Computer und Smartphones einen Ausgleich. Neben dieser ausgleichenden Wirkung verfügen Medien ebenso über das „Anregungsmaterial“ um die Zwischenräume der verinselten Lebensräume zu füllen. Durch die Medien werden Räume simuliert, die Kinder und Jugendliche nicht mehr real aufsuchen müssen, in denen sie sich jedoch „aufhalten“ können (Röll, 2009, S. 260). Ein Umstand, der im öffentlichen Diskurs häufig mit dem Vorwurf verbunden ist, dass die Heranwachsenden durch die Mediennutzung das Abbild mit der Wirklichkeit verwechseln, was bereits in den vorangegangenen Kapiteln über Eskapismus und Sucht behandelt wurde. Diese Befürchtung wurde bereits zu Zeiten Platons (ca. 428 v. Chr.) diskutiert.

Im Gegensatz zu Platon, der die Wirklichkeit als Welt der Ideen beschrieb, ist das heutige Verständnis von Wirklichkeit ein „objektives“ und durch die Sinne direkt zugänglich. Da wir die Realität, bestehend aus Atomen und Molekülen, nicht erkennen können, liegt unserer Wahrnehmung und Beschreibung immer schon eine Konstruktionsleistung zugrunde. „Jegliche Erzeugung und damit auch Aneignung von Wirklichkeit (das, was wir als Welt „wahr“ nehmen) ist bereits gedeutete Wirklichkeit.“ (Röll, 2014, S. 260). Dabei sind es unsere Erfahrungen, auf die unsere Sinnesorgane zurückgreifen. Somit greift unser Gehirn immer schon auf virtuelle, vom

Gehirn selbst erzeugten Vorstellungen von der Welt zu und kombiniert sie mit weiteren Sinneseindrücken. Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen kann die Welt nicht als Objekt beschrieben werden, der das Subjekt gegenüber steht, sondern wird durch prozessuale Konstruktion des Gehirns (*ebda.*, S. 260).

Diese Konstruktionsleistung wird also ohnehin vollzogen und gewinnt durch die Mediatisierung weiteres Gewicht. So erfahren Kinder und Jugendliche durch die mediale Repräsentation die Welt zunehmend als Abbild. Dies hat Auswirkungen auf deren Konstruktion der Wirklichkeit und dient als Grundlage ihres Weltbildes und ihrer Entscheidungen. Die Welt der Medien verbindet sich mit der sozialökologischen Lebenswelt und ist zunehmend schwerer voneinander zu trennen, so dass es keine Lebenswelterfahrungen mehr gibt, die nicht von Medien beeinflusst werden (*Röll, 2009.*, S. 268). Durch diese neuen Erfahrungsquellen ergeben sich vielfältige, fragmentisierte Leitbilder, Werte- und Deutungsmuster. Kommerzielle Angebote bedienen die Frage nach Zugehörigkeit und Sinn und prägen den Lebensstil von Kindern und Jugendlichen. Röll sieht daher in der Auseinandersetzung von sozialer und medialer Wirklichkeit eine wichtige Aufgabe, bei der Kinder und Jugendliche begleitet werden müssen. Diese Auseinandersetzung findet in Lernprozessen statt, die Röll vireales Lernen bzw. vireale Aneignung nennt (*ebda.*, S. 268). Dies bedeutet, die Fähigkeit zu entwickeln, Erfahrungen aus der medialen sowie der materiellen Welt zu verknüpfen und kompetent innerhalb und mit diesen Welten zu agieren. Da die technischen Medien die Realitätserfahrungen „stören“ bzw. „transzendieren“ sind hier komplexe Transformationsprozesse nötig um sich die Wirklichkeit aneignen zu können. Durch die Medien stehen vielerlei Perspektiven zur Verfügung mit denen das eigene Leben abgeglichen, die eigene Wahrnehmung verändert, Deutungsmuster und Handlungsziele erweitert werden (*Röll, 2014, S. 268*).

Ziel des virealen Lernens ist, durch Reflexion und Kommunikation zu einem tieferen Verständnis von wahrgenommener Wirklichkeit der medialen Welt und Gesellschaft zu finden. Velaufen diese Prozesse positiv, sieht Röll darin das Potenzial, ein verbessertes Bewusstsein für sich selbst zu entwickeln, die Identitätsbildung zu fördern und reale Veränderungen der Lebenswelt herbeizuführen (*Röll, 2009, S. 268*).

Der Computer eröffnet durch Simulationen und die Überwindung von Raum und Zeit Möglichkeitsräume. Angela Tillmann fasst diesen Umstand so zusammen: „Kinder und Jugendliche können an nahezu jedem Ort und jederzeit in Sozialräume eintauchen und sich diese kommunikativ zu Eigen machen.“ (*Tillmann, 2014, S. 274*). In diesen Sozialräumen können Erfahrungen gemacht werden, die in dieser Form in der materiellen Welt (noch) nicht möglich sind. Röll zufolge können hier jedoch Erfahrungen vorweg genommen werden, die in der Zukunft möglich sind. Besonders im Hinblick auf die sogenannte erweiterte Realität – Augmented Reality (AR) genannt – wird Wirklichkeit neu abgebildet und erlebt. Bilder aus der materiellen und der medialen Welt werden zu einem neuen Bild kombiniert und die Trennung dieser Welten weitgehend aufgehoben (*Röll, 2014, S. 261*). Ein Beispiel für eine solche AR-Anwendung ist das Spiel Pokémon Go, das Gegenstand dieser Arbeit ist und im Folgenden in seinen technischen, sozialen und aneignungspraktischen Dimensionen näher untersucht wird.

### 3. Das Spiel

Der Begriff „Pokémon“ setzt sich aus „Pocket“ und „Monster“ zusammen. Es handelt sich dabei um kleine Wesen, die zumindest in den ersten beiden Editionen meist Insekten nachempfunden sind. Diese Wesen verfügen über verschiedene Stärken und Eigenschaften, die sie im Kampf gegeneinander einsetzen (Czauderna, 2014, S. 25.).

Mit über 200 Millionen verkauften Einheiten zählen die Pokémon Videospiele, die dem Genre der Role-Play-Games (RPG) zugeordnet werden, zu den erfolgreichsten Computerspielserien aller Zeiten. Die Zahlen beziehen sich auf jene Spiele, die auf den Nintendo Spielkonsolen und Handhelds wie z.B. Nintendo Gameboy, Nintendo DS oder Nintendo Wii gespielt werden. Die Spiele der sogenannten ersten Generation wurden 1996 erstmals in Japan veröffentlicht. Seitdem folgten weitere, so dass aktuell die siebente Pokémon-Generation am Markt zu verzeichnen ist (PokeWiki). Damit geht die Beliebtheit der Spiele über den Hype der späten 1990-er Jahre und beginnenden 2000-er Jahre hinaus. So zählt Pokémon auch heute zu den beliebtesten Computerspielen unter den 6-13-Jährigen (Czauderna, 2014, S. 25). An diesen Erfolg knüpft die mobile Variante der Spiele an: Pokémon Go. Das Spiel wird als App auf ein Smartphone (iOS- oder Android-Systeme) heruntergeladen und gilt unter den Mobile-Games als das bis dato erfolgreichste Spiel aller Zeiten (SuperData, Stand August 2016; GamePro, 2016, S. 13; Gamesbusiness).

Der grundsätzliche Spielverlauf ist bei allen Pokémon-Spielen gleich und wurde im Laufe der Zeit nur wenig verändert. Da zumindest die Konsolenspiele eine enorme Komplexität aufweisen, seien an dieser Stelle nur die Grundzüge des Gameplay erklärt: Die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle des Pokémon-Trainers, gehen auf Monsterjagd und trainieren die gefangenen Pokémon um anschließend mit ihnen im Wettkampf gegen andere TrainerInnen zu gewinnen (Czauderna, 2014, S. 24 f.). Diese Spielgrundzüge gelten ebenso für den mobilen Spieleableger Pokémon Go. Jedoch zählen nicht nur Konsolen- oder mobile Spiele zum Crossmedia-Angebot von Pokémon sondern ebenso Sammelkartenspiele, Sammelfigurenspiele, Kinofilme, Anime-Fernsehserien und zahlreiche Merchandising-Produkte wie etwa Stofftiere, Kleidung, Schreibzubehör, Taschen usw. In diesem transmedialen Unterhaltungsangebot liegt nach Auffassung Henry Jenkins (2006) der Erfolg der Spiele begründet. Die Narration erstreckt sich über mehrere Medien und bietet den AnwenderInnen verschiedene Informationen und Erlebnisse, die sich gegenseitig ergänzen (Jenkins, S. 128; Czauderna, 2014, S. 26). David Buckingham und Julian Sefton-Green beschreiben die Nutzung von Pokémon als kulturelle Praxis und stellen die aktive Teilhabe daran in den Vordergrund. Die Autoren fassen die Erklärung für den anhaltenden Erfolg der Pokémon-Serie mit den Worten zusammen: „Pokémon is something you do, not just something you read or watch or ‚consume‘.“ (Buckingham/Sefton-Green, 2003, S. 379). Bezugnehmend auf Paus-Haase und Wagner (2002) beschreibt André Czauderna die Komplexität der Pokémon-Spielwelten, die durch die vermittelnden Medien nicht als Fenster zur Welt der Erwachsenen gelten, sondern vielmehr als Fenster zur eigenen kindlichen/jugendlichen Welt zu verstehen sind. Zu dieser Welt finden Erwachsene nur schwer Zutritt, weil sie sich die komplexen Spielabläufe mit über 700 Pokémon-Figuren (vgl. Ernst/Ernst, 2015, S. 2 u. PokéWiki) und damit

verbundenem Spezialwissen sowie Fachtermini nicht wie die Heranwachsenden aneignen (Czauderna, 2014, S. 26 f.).

Die mobile Variante des Spiels, Pokémon Go, ist zwar stark an die Narration der Nintendo Konsolenspiele angelehnt, verfügt jedoch bei weitem nicht über die zahlreichen Spielfunktionen und Elemente wie die ursprünglichen Pokémon-Videospiele. Welche Besonderheiten Pokémon Go aufweist und wie es gespielt wird, wird in den folgenden Kapiteln erläutert.

### 3.1 Pokémon Go

Pokémon Go ist die mobile Variante der erfolgreichen Pokémon-Videospiele und verbindet die Geschichte des Nintendo-Spieleklassikers mit einer Augmented-Reality-Funktion (AR). Ist das Spiel auf den AR-Modus eingestellt, werden mithilfe der Smartphone-Kamera die Pokémon im realen Umfeld der SpielerInnen angezeigt und können gefangen werden (GamePro, 2016, S. 14). Das Fangen der Monster erfolgt mit einem Ball, der über Wisch- bzw. Schnipp-Bewegungen auf dem Display in Richtung des Monsters geworfen wird und die Figur treffen muss. Der AR-Modus und die Kamera schalten sich erst dann ein, wenn ein Pokémon in der unmittelbaren Umgebung der Spielerin auftaucht und kann ebenso ausgeschaltet werden. Dies spart Akkuleistung und erleichtert das Fangen (ebda.). Pokébälle erhalten SpielerInnen an den sogenannten Pokéstops, die oft Sehenswürdigkeiten oder anderen besonderen Orten zugeordnet sind. Kommt der Spieler in die Nähe eines solchen Pokéstops, wird dieser durch eine farbige Markierung erkennbar aktiviert und es können Items wie Bälle (je nach Level auch Super- oder Hyperbälle) sowie Tränke und echten Himbeeren gleichenden „Himmihbeeren“ sowie Eier eingesammelt werden.

Himmihbeeren versprechen einen erfolgreicheren Fang, da sich mit dieser Gabe die Pokémon beschwichtigen lassen und seltener ausbrechen, nachdem sie gefangen wurden. Tränke werden nach Arenenkämpfen benötigt, wenn angeschlagene Pokémon wiederbelebt werden müssen. Eier können in Inkubatoren ausgebrütet werden, die beim Gehen aktiviert werden und somit jede zurückgelegte Strecke dazu beiträgt ein neues Pokémon auszubrüten. Je höher das Level, desto wertvoller werden die einzusammelnden Items an den Pokéstops (ebda., S. 13 f.).

Arenen sind in der derzeitigen Spieleversion der einzige Ort, an dem die Pokémon gegeneinander antreten und im Kampf um eine Arena besiegt werden können. Wurde eine Arena eingenommen, platziert der/die SiegerIn ein Pokémon als Wächter der Arena auf und markiert damit die Zugehörigkeit des Ortes zu einem bestimmten Team. Hier stehen Weisheit, Instinkt und Wagemut zur Auswahl. Ein gemeinsamer und gleichzeitiger Angriff zweier SpielerInnen, die dem gleichen Team angehören, erhöht dabei die Gewinnchance (ebda., S. 15).

Detaillierte Beschreibungen des Spiels und den einzelnen Items, Teams, Pokedex-Einträgen, Arenenkämpfen, Pokémon-Entwicklungen usw. sprengen den Rahmen dieser Arbeit und sind in diversen Publikationen zu finden, z.B. im Internet unter [pokemongo.de](http://pokemongo.de), [gamepro.de](http://gamepro.de), [pokewiki.de](http://pokewiki.de) oder in Let's Play-Videos auf youtube. Da das Interesse dieser Arbeit insbesondere dem Raumerleben durch das Spiel gilt, wird im Folgenden auf die Besonderheiten des Spiels in Bezug auf Augmented Reality eingegangen.

### 3.2 Augmented Reality

„The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming, such a display could literally be the Wonderland into which Alice walked.“ (Sutherland, 1965)

Als Ivan E. Sutherland in einem Aufsatz im Jahr 1965 das für ihn ‚ultimative Display‘ beschrieb, legte er den Grundstein für die Konzeption von Virtual Reality. Spätestens seit seiner Erfindung des Displayhelms (1968) gilt er als Vordenker auf dem Gebiet der Virtuellen Realität (Nake, 2000, S. 346 f.).

Zur Definition von Augmented Reality (AR) existieren verschiedene Auslegungen. Während einige AutorInnen AR als Unterkategorie von Virtual Reality (VR) zuordnen, verstehen andere AR eher als übergreifendes Konzept, in das sich VR einreicht (Bimler/Raskar, 2005, S. 2 ff.). Paul Milgram und Fumio Kishino (1994) beschreiben Realität hingegen als ein Kontinuum, in dem Anteile von realer, erweiterter und virtueller Realität in der übergeordneten „Mixed Reality“ vorhanden sind. An den jeweils äußeren Enden des Kontinuums stehen die reale und die virtuelle Realität, dazwischen verschiedene Formen der erweiterten Realität (AR) (Milgram/Kishino., 1994, S. 2 f.). Festzuhalten bleibt in Anlehnung an die Definition Ronald Azumas (1997), dass in AR-Anwendungen die materielle Umgebung nicht vollständig aus- bzw. überblendet wird sondern vielmehr eine dominante Rolle spielt und sichtbar bleibt. „(...) AR supplements reality, rather than completely replacing it. Ideally, it would appear to the user that the virtual and real objects coexisted in the same space (...).“ (Azuma, 1997, S. 2).

In VR-Anwendungen wie etwa in Computerspielen wird eine synthetisch erzeugte Welt dargestellt, in die NutzerInnen eintauchen. In AR-Anwendungen werden jedoch nur einzelne synthetisch erzeugte Elemente in die materielle Umwelt implementiert. Dies stellt AR-Anwendungen im Gegensatz zur VR-Applikationen vor die Herausforderung, dass eine materiell real existierende und sich verändernde Umwelt schwerer kontrollierbar ist, als eine rein synthetisch erzeugte Umwelt (Bimler/Raskar, 2005, S. 2 ff.). Eine Sammlung von Definitionen aus verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven stellt Dirk Scharf in einem Blog über Augmented Reality „We are AR“ zusammen (wearear.de).

ArchitektInnen und StadtentwicklerInnen sehen in dieser Technologie großes Potenzial, neue Formen von Partizipation zu ermöglichen. So könne sich die Gestaltung von Städten durch AR-Anwendungen zu einem „hochgradig interaktiven Mehrpersonenspiel“ entwickeln (Friedrichs, 2005, S. 10 ff.).

Bezogen auf das AR-Spiel Pokémon Go wird damit nun genau jene Situation geschaffen, die Azuma 1997 als ideal beschrieb: Virtuelle Objekte wie hier die Pokémons werden auf dem Display des Smartphones dargestellt, während zur gleichen Zeit durch die Kamera des Gerätes die real materielle Umgebung angezeigt wird. Reale und virtuelle Objekte werden zur gleichen Zeit am gleichen Ort wahrgenommen. Beide Pole des Milgramschen Kontinuums verschmelzen

so zu einer Form der erweiterten Realität. Aus diesem Grund werden AR-Games auch als Mixed-Reality-Games oder Pervasive Games bezeichnet (Fischer, 2014, S. 127).

Technologisch stellt das Spiel in Bezug auf Augmented Reality keine Neuheit dar, denn mit sogenannten Headup-Displays, die Informationen eines Navigationssystems direkt in das Sichtfeld der Frontscheibe des Autos anzeigen oder Foto-Apps wie Masquerade (MSQRD) sind bereits vielfältige AR-Anwendungen am Markt (GamePro, 2016, S. 18). So ist nach Ansicht einiger Spiele-ExpertInnen, darunter dem „Flaregames“ Spieleentwickler und Unternehmensgründer Klaas Kersting, liegt der Erfolg der App stark in der Bekanntheit und Beliebtheit der Marke Pokémon und weniger in der Neuheit der Technologie oder einem komplexen Gameplay begründet (Wirtschaftswoche, 2016). Ebenso sieht Kersting das Sammelprinzip als motivierenden Faktor, das Spiel zu spielen, was wiederum für soziale Interaktionen und ein gemeinschaftlichen Erleben an den Plätzen sorgt, an denen viele SpielerInnen zusammen kommen (GamePro, 2016, S. 20). Diese These wird dadurch gestützt, dass es bereits vor Pokémon Go Spiele gab, die auf der AR-Technologie aufsetzten und damit weit weniger erfolgreich waren. Hierzu zählt das AR-Game „Ingress“, das als Vorläufer von Pokémon Go gilt. Die Spielprinzipien, nach denen sich zwei Teams um die Vorherrschaft virtueller Orte (sog. Portale), die an reale Orte wie Denkmälern u.ä. geknüpft sind, kämpfen, sind denen von Pokémon Go sehr ähnlich, verzichten jedoch auf die Sammelaspekte (GamePro, 2016, S. 21). Die offen zugängliche Beta-Version von Ingress wurde im Jahr 2013 von dem Niantic Labs-Team um John Hanke veröffentlicht, das zu dieser Zeit noch unter dem Dach von Google bzw. der Google-Holding Alphabet angesiedelt war. Erst vor dem Start von Pokémon Go gründete Hanke das eigenständige Unternehmen Niantic, bei dem Alphabet jedoch als Investor beteiligt ist. Hanke war zuvor Mitgründer und CEO des Unternehmens Keyhole, welches Google im Jahr 2004 kaufte und damit die Basis des digitalen Weltatlas Google Earth schuf (Heise, 2015). Die großen Übereinstimmungen der beiden AR-Spiele Ingress und Pokémon Go liegen demnach nicht nur im gleichen Entwicklerteam begründet, sondern beziehen sich ebenso auf die gemeinsame Datenbasis der Spiele: Google Earth bzw. Google Maps.

### **3.3 GPS**

Googles virtueller Globus und der Webdienst überlagern Satelliten- und Luftaufnahmen in unterschiedlicher Auflösung mit Geodaten und erlauben die nahezu stufenlose Skalierung des Maßstabes. Nutzer dieser und anderer Google-Produkte können die Satellitenaufnahmen durch eigene Fotos, Informationen und Beschreibungen ergänzen (Schindler, S. 215 f.).

Für das Spiel Ingress schuf Google bzw. Niantic Labs zunächst eine Ortsdatenbank, die auf lokalisierbaren (Geotagging) (vgl. Schilling/Vietze, 2013, S. 215) Fotos von historisch oder kulturell bedeutsamen Orten basierte. Diese Orte dienten als Lokationen für Ingress-Portale. Zudem wurden SpielerInnen gebeten, eigene Vorschläge abzugeben und Orte zu übermitteln. Niantic-Gründer Hanke bestätigt den Eingang von über 15 Millionen Standorte durch die SpielerInnen, von denen fünf Millionen in das Spiel eingeflossen sind (Nexiga, 2016). Diese gesammelten Daten über beliebte Orte dienten als Basis für das nachfolgende Spiel Pokémon Go und die Platzierung der sogenannten Pokéstops. Hinzu kamen weitere Geodaten in Form

geografischer Markierungen, die Informationen über die Beschaffenheit des Bodens, der Vegetation und weitere Kriterien beinhalten und somit der Habitat eines Pokémon bestimmt werden konnte. Es werden zwischen Wasser-, Eis-, Flug-, Käfer-, Gift-, Boden- und weiteren, insgesamt 18 Pokémon-Arten unterschieden, die jeweils passend zu ihren Eigenschaften in bestimmten Gebieten anzutreffen sind (*PokeWiki: Typen*).

Die Verknüpfung von GoogleMaps – als Karte im Spiel hinterlegt – und GPS (Global Positioning System) ist als wichtigste technische Voraussetzung von Pokémon Go zu nennen.

GPS wurde seit 1973 Jahren vom US-Verteidigungsministerium als Navigationssystem entwickelt, wurde jedoch erst im Jahr 2000 für zivile Zwecke zur Verfügung gestellt. GPS zeichnet sich dadurch aus, dass es durch die Laufzeiten spezifischer Signale, die von einem Satelliten an einen Empfänger auf der Erde gesendet werden, dessen Position auf zehn Meter genau bestimmen kann. Ebenso kann die Höhe definiert werden, in der sich der Empfänger aufhält. Für diese Positionsbestimmung ist es notwendig, dass die Signale von mindestens vier der insgesamt 24 Satelliten, die in ca. 20.200 km Höhe die Erdumlaufbahn umkreisen, alle gleichzeitig empfangen werden (*Schindler, 2011, S. 213 ff.*). Der GPS-Empfänger, z.B. das Mobiltelefon, muss dabei selbst keine Signale aussenden, sondern fungiert als passiver Empfänger der Satellitensignale.

Aufgrund der Entwicklung für ursprünglich militärisch strategische Zwecke ist die Satellitenabdeckung des Netzes nicht überall gleich, sondern besonders in potenziellen Kriegsgebieten stärker ausgebaut als beispielsweise an den Polkappen (*Loebel, 2013, S. 152*). Deshalb wird für zivile Anwendungen die Präzision durch die Hinzunahme von Informationen aus Funkzellen-, Satelliten- und Internet-gestützten Systemen erhöht. Die daraus gewonnenen Daten korrigieren in speziellen Triangulationsverfahren die zuvor bestimmte Position und berechnen diese neu (*ebda., S. 154 f.*). Es wird deutlich, dass hinter den heute einfach zu bedienenden Anwendungen wie etwa einer Routenberechnung eine Kette komplexer digitaler Signalverarbeitungen und mathematischer Berechnungen steht (*ebda., S. 152*). Ohne dass die technische Komplexität an dieser Stelle ausreichend berücksichtigt werden kann (vertiefend hierzu *Loebel, 2013, S. 151-166*), soll dennoch auf eine Besonderheit von Mobiltelefonen und GPS hingewiesen werden.

So wird bei Mobiltelefonen mittels des sogenannten Assisted-GPS-Verfahrens (AGPS) die Zeit bis zur exakten Positionsbestimmung verkürzt. Dies erfolgt durch Informationen aus den GSM-Funkzellen, mit denen das Gerät verbunden ist oder anhand von WLAN-Netzen, die sich in der Nähe befinden und über eine Gerätekennung Daten an den Netzbetreiber oder andere entsprechende Dienste sendet. Diese verfügen über Kenntnisse der genauen geografischen Standorte sämtlicher Mobilfunkmasten und verzeichneten WLAN-Netze. Diese Nutzung von WLAN-Daten macht eine grobe Positionsbestimmung sogar ohne den Empfang von GPS-Signalen möglich (*Loebel, 2013, S. 155*).

Somit wird Loebel zufolge deutlich, dass GPS, das zwar als „passives“ System gilt, in ständiger aktiver Rückkoppelung mit meist proprietären Karten- und Ortsdatenbanken wie etwa Google Maps steht. Der Abgleich der Position der NutzerInnen erfolgt meist über Navigations- oder andere geobasierte Anwendungen, die auf das Kartenmaterial z.B. von Google Maps über eine

Internetverbindung zurückgreifen. Dies hat Loebel zur Folge, dass u.a. jede Routenberechnung zur zwangsweisen Übertragung des Standortes an Google führt (*ebda.*, S. 156 f.). Neben dieser teilweise unfreiwilligen Datenpreisgabe gibt es ebenso Anwendungen für Mobiltelefone, die aus der bereitwilligen Preisgabe ihres Standorts einen Mehrwert für die NutzerInnen generieren. So werden mithilfe von Location-Based Social Networks wie etwa der iOS-App „Meine Freunde finden“ Positionsbestimmungen von Freunden permanent abgeglichen und angezeigt. Loebel sieht hierin eine weitere Möglichkeit, die reale und die „symbolische Nebenwelt des Internets“ zu verknüpfen. Gleichzeitig bezeichnet der Autor diese Verknüpfung von detaillierten Positionsangaben und persönlichen Informationen zu einer neuen „Währung im Netz“. Bewegungsprofile, Nutzungs- und Lebensgewohnheiten sowie soziale Kontakte werden transparent und können in Verbindung mit Data-Mining-Verfahren zu weitreichenden Einschnitten in die Privatsphäre führen (*ebda.*, S. 159).

Welche Schlussfolgerungen aufgrund ermittelter GPS-Daten für ein daraus entstehendes Bewegungsprofil zu ziehen sind, stellt der Autor in Form eines langfristig angelegten Selbstversuchs dar, den er in der erwähnten Publikation dokumentiert. Als beeindruckendes und zugleich besorgniserregendes Ergebnis ist der hohe Wahrscheinlichkeitswert zu nennen, mit dem Bewegungen und Aktivitäten vorausgesagt werden können (*ebda.*, S. 161 ff.). Zusammengefasst lässt sich feststellen, dass aufgrund der modernen Lokalisierungstechnologien über Satelliten (GPS) oder WLAN-basierter Ortung eine „gesteigerte Medialisierung der Räumlichkeitsvorstellungen“ (*Schilling/Vietze, 2013, S. 215*) vorherrscht. Dies hat nach sozialwissenschaftlicher Auffassung zur Folge, dass moderne Gesellschaften vermehrt über „technische Artefakte“ kommunizieren und sich dies auf die Konstruktion von Wirklichkeit auswirkt (*ebda.*, S. 215 f.). Zu solchen Artefakten zählt auch das kartographische Medium der Karte, das im Folgenden näher erläutert wird.

#### **4. Die Karte**

An den ‚spatial turn‘ der Medien- und Sozialwissenschaften (*vgl. Schilling/Vietze, 2013, S. 216 ff.; Löw, 2008, S. 66*) schließt sich der ‚topografical turn‘ der Cultural Studies an (*Roesler, 2009, S. 175*). Dieser nimmt die Formen und Techniken der Repräsentation von Raum in den Blick – allen voran die Räumlichkeit ins Bild setzende Karte (*Roesler, 2009, S. 175*). Den Weg zu dieser Auseinandersetzung ebnete erst die postmoderne Kritik. So bezieht sich der amerikanische Kartografiehistoriker John Brain Harley (2004, 1988) auf Michel Foucault (1967) und nennt die Kartografie „als ein rhetorisches Verfahren, als eine Kunst der überzeugenden Kommunikation.“ (*Löw, 2008, S. 70*). Martina Löw beschreibt das Verhältnis zwischen Raum und Repräsentation bezugnehmend auf Harley (1988) mit den Worten „Die einzig objektive Karte eines Raumes wäre der Raum selbst, der wiederum keine Karte sein kann.“ (*ebda.*)

„Karten sind seit jeher Versuche, sich die Welt kognitiv anzueignen. So wie wissenschaftliche Raumbegriffe sind auch Karten Repräsentationen von Raum.“ (*Löw, 2008, S. 67*). Sie dienen zur „Lesbarmachung“ der Stadt (*Roesler, 2009, S. 176*). Wie zuvor bereits in Kapitel 2.3.1 gezeigt werden konnte, ist Raum als Resultat von Handlungen und Syntheseleistungen zu begreifen, mit

denen einzelne Orte in ein zusammenhängendes, räumliches Bezugssystem gebracht werden. Diese Zusammenhänge werden in Form von Karten abgebildet. „Indem sie abbilden und in der Art wie sie abbilden, konstruieren und projektieren sie gleichzeitig Räume und prägen die Vorstellungen von der Welt.“ (Löw, 2008, S. 68). So lässt sich beispielsweise an Karten der Antike und des Mittelalters erkennen, dass es bei der Kartographierung explizit nicht um die Abbildung möglichst exakter Vermessungen ankam, sondern vielmehr „auf die Darstellung ideeller Konzepte und Zusammenhänge“. (ebda). So spiegelten Karten auch Machtverhältnisse wider, z.B. in den Karten der Seefahrer. Dies wird anhand der in Seefahrerkreisen üblichen Redewendung deutlich, dass „nur was kartographiert werden kann, auch besessen wird“ (Roesler-Keilholz, 2013, S. 168). De Certeau hebt in seiner Beschreibung der Karte die Kombination von „Wegstrecken“ (tour) und „Karten“ (maps) hervor und bezieht sich dabei auf eine umfangreiche Untersuchung von Linde & Labov (1975) (de Certeau, 1988, S. 221). Dem Autor zufolge liegen der Wegstrecke eine Reihe diskursiver Handlungen und Umgangsweisen mit dem Raum zugrunde, während die Karte „eine totalisierende Planierung der Beobachtungen“ darstellt (ebda., S. 222).

Diese de Certeau'schen „Planierungen“ in Form angeordneter Elemente auf einer Karte sind Löw zufolge „umkämpftes Terrain“ (Löw, 2008, S. 71). Bezugnehmend auf den marxistischen Theoretiker Frederic Jameson (1989) (Angermüller, 2006, S. 297 ff.) gilt die Raumfrage für Kunst und Wissenschaft als wichtigste Aufgabe, die es zu lösen gelte. Jameson begründet diese Aufforderung damit, dass „im Spätkapitalismus Herrschaft über totale Raumkontrolle und durch für objektiv erklärte Raumrepräsentationen geschaffen werde.“ (Löw, 2008, S. 71). Jameson stellt die These auf, dass es dem postmodernen Hyperraum gelungen ist, die Fähigkeit des individuellen menschlichen Körpers zu überschreiten, sich selbst zu lokalisieren, seine unmittelbare Umgebung durch die Wahrnehmung zu strukturieren und kognitiv seine Position in einer vermeßbaren äußeren Welt durch Wahrnehmung und Erkenntnis zu bestimmen“ (Jameson, 1989, S. 89). Dem Beispiel der Kartografie folgend sollte es Jameson zufolge eine Ästhetik für die körperbezogene Wahrnehmung des Raumes geben. Mit dieser Erfindung, die Jameson „cognitive mapping“ nennt (ebda., S. 96) könne die Raumwahrnehmung neu erlernt werden. Löw fasst diese These mit den Worten zusammen. „(...) um im Spätkapitalismus Kritik zu üben bzw. um politisch handeln zu können muss man wissen, wo man steht.“ Die Karte stellt dabei ein wichtiges Hilfsmittel zur Selbstverortung dar (Löw, 2008, S. 71).

Dies gilt ebenso für Karten, die im Rahmen von Computerspielen angezeigt werden. Stephan Günzel analysiert entlang des bildtheoretischen Ansatzes das Computerspielbild von Ego-Shooter-Games als Simulationsbild und nimmt dabei auch den Kartenmodus in den Blick, den er zu den formalen Kriterien des Ego-Shooter-Bildes zählt. Die topografische Ansicht ist spielhistorisch mit dem Spielprinzip eines Ego-Shooters verbunden. So wurde bereits im Spiel „Battlezone“ im Bildrand des Spiels eine als Radar dargestellte Karte angezeigt, die im Nachfolgerspiel „Doom“ (1993) separiert wurde und die Spielfigur über die Karte gesteuert werden konnte (Günzel, 2009, S. 344).

Der Karte kommt Günzel bezugnehmend auf Gombrich (1984) und Nöth (1998) die Aufgabe zu, Wissen über räumliche Gegebenheiten diagrammatisch darzustellen. Sie ist als „integraler

Bestandteil der Interaktion mit dem Bildobjekt“ zu verstehen (*ebda.*). Der Autor zieht den Schluss, das sich im wechselseitigen Verhältnis zwischen der Ansicht des Raumbildes und der topografischen Repräsentation des Raumes der „Aktionsraum“ des Spiels entfaltet. Hier lassen sich Bezüge zur „spatial story“ von Henry Jenkins herstellen (*Jenkins, 2004, S. 56 ff.*).

Bezugnehmend auf die soziologische Raumtheorie wird der Zwischenbereich der primären Raumpraxis und dessen Repräsentation als Repräsentationsraum bezeichnet (Lefebvre, 2006) oder als „Thirdspace“ (Soja, 2005). Für SpielerInnen wird dieser Raum jedoch erst durch die Bezugnahme auf beide Bildansichten und der damit verbundenen Interaktion konstruiert. Dieses interaktive Gesamtbild wird von Espen Aarseth und dem Begriff des „ergodischen“ Raums betont. Damit formuliert Aarseth den Ereignisraum, den die SpielerInnen infolge ihrer Arbeit (gr. *ergon*) und ihrer eingeschlagenen Wege (gr. *hodos*) konstruieren (*Günzel, 2008, S. 345*). Die Gedanken Aarseths aufnehmend formuliert Günzel die Topologie des Gesamtbildraums des Computerspiels: „Als mathematisch-geometrische Konzeption wird darunter die Beschreibung der möglichen Verbindungen zwischen Knotenpunkten verstanden, aus welcher die jeweilige Räumlichkeit resultiert.“ (*ebda.*). Die Auswahl des jeweiligen Weges, seiner Verzweigungen und Möglichkeiten macht das Spielerleben erst aus.

Die Karte stellt jedoch nicht nur geografische, objektivierte und abstrahierte Informationen dar sondern stellt gleichzeitig permanent vorgefertigte Konstruktionen zur Verfügung (*Schilling/Vietze, 2013, S. 222*). Dies gilt ebenso für die vermeintlich objektiven Satellitenbilder, mit denen die moderne Kartographie ihren derzeitigen Höhepunkt findet (*Roesler, 2009, S. 183*).

#### **4.1 Neokartografie**

Die detailreichen Aufnahmen, die Satelliten an die Erde senden, werden seit den 1960-er Jahren von der NASA im Rahmen des sogenannten SPOT (Système Probatoire d'Observation de la Terre) produziert. Sie gelten gemeinhin als realitätsgetreu, weil sie das Bild der Erdoberfläche nicht nachzeichnen sondern einer Fotografie ähnlich abbilden. Dass diese Annahme aus medienwissenschaftlicher Sicht so nicht vertreten werden kann, wurde im Hinblick auf den „aktiven Charakter“ der Karte bereits im vorherigen Kapitel skizziert (*Roesler-Keilholz, 2013, S. 169*). In Form der Auswahl des Bildausschnitts, der Farbgebung und weiteren Selektionen, die Menschen anwenden um Satellitenbilder zu verbreiten, beinhalten nach Silke Roesler eine „mediale Umschrift“ (*Roesler, 2009, S. 183*). Dies wird bei der Betrachtung der vielfältigen Präsentationsweisen von kartografischen Geomedien umso deutlicher. So simulieren Geodienste wie Google Street View subjektive Blickachsen und ermöglichen in Anlehnung an de Certeau (1988) ein „umher wandern“ im virtuellen Raum.

Diese Form des Sehens kann durch die verschiedenen, scheinbar stufenlosen Zoomebenen von Geodiensten wie Google Maps, -Earth oder -Streetview aus Sicht des „Voyeurs“ (*de Certeau, 1988, S. 179 ff.*) von oben betrachtet oder aus Sicht des „gewöhnlichen Benutzers der Stadt“, des „Fußgängers“ (*ebda., S. 181*) eingenommen werden. Durch die Zoom-Bewegungen wird ein sinnliches Gefühl der Bewegung vermittelt und gleichzeitig kann die eingeschränkte Sicht des Fußgängers, der sich in den vorgefertigten Netzen der Straße bewegt, zugunsten einer

Panorama-Perspektive aufgehoben werden. (Roesler-Keilholz, 2013, S. 178). Diese Perspektive bezeichnet de Certeau als „visuelles Trugbild“, weil es die „praktischen Vorgänge“ ignoriert, die durch die „herumwandernde Stadt“ im „klaren Text der geplanten und leicht lesbaren Stadt“ eindringen (De Certeau, 1988, S. 182). Entziehen sich die Wege, Orte und Praktiken den „Fußgängern“ als lesbaren Text der Stadt, so wird der Ort durch den Blick des Voyeurs plötzlich lesbar (ebda., S. 181). Was de Certeau mit dem Blick des Voyeurs beschreibt, gilt bereits für die Malerei des Mittelalters und der Renaissance, als Städte aus der Perspektive eines erfundenen, in der Höhe schwebenden Auges gemalt wurden und ein Überfliegen der Stadt angedeutet wurde. Die Idee dieses Auges und seiner „alles sehenden Macht“ überdauert de Certeau zufolge bis in die heutige Zeit (ebda., S. 181). Mit dem Aufkommen der digitalen Technologien und ihren vielfältigen Repräsentationsformen kann von einer Verwirklichung dieser Idee gesprochen werden.

Durch die technischen Möglichkeiten haben sich Visualisierungsformen, Rezeptions- und Aneignungspraxen pluralisiert (Schilling/Vietze, 2013, S. 227). Mit Verweis auf Niedermaier und Schroer (2004) sehen die AutorInnen darin eine Entwicklung hin zur stärkeren „Segmentierung und Separierung“ im Netz, die infolge der Anwendung kultureller Codes durch bestimmte Nutzergruppen entstehen. Die KonsumentInnen werden durch Aneignungs- und Veränderungsprozesse im Sinne de Certeaus zu ProduzentInnen. Mit Bezug auf Koch und Faby sprechen Schilling und Vietze vom „Prosumer“ und betonen damit die aktive Her- und Bereitstellung von geomedialen Informationen durch die NutzerInnen (Schilling/Vietze, 2013, S. 229 ; vgl. Thielmann, 2013, S. 37 ff.). Für Google Maps bedeute dies nach Döring und Thielmann (2009) beispielsweise, dass sich die Bedeutung der Orte daran messen lassen kann, wie viele und welche narrativen Informationen von den AnwenderInnen bereitgestellt wurden. Diesen Gedanken folgend verändert sich demnach nicht nur die Repräsentationen des Raums sondern ebenso der Raum selbst. (Schilling/Vietze, 2013, S. 229). Diese Veränderungen finden in den Begriffen ‚Maps 2.0‘, ‚Neokartografie‘ oder ‚Neografie‘ ihren Ausdruck (Thielmann, 2013, S. 35). Nach Auffassung Markus Schroers machen NutzerInnen des Internets ständig die Erfahrung, dass sie Räume durch „ihre Aktivitäten entstehen und durch mangelnde Aktivität auch wieder verschwinden lassen“ können. So formt das Internet zwar nicht einen gänzlich neuen Raumbegriff, macht die bereits veränderte Vorstellung von Raum jedoch plausibel. Das Revolutionäre daran ist Schroer zufolge nicht die Vervielfältigung und Eröffnung neuer Räume selbst, sondern liegt im Verständnis der Gleichzeitigkeit von Raum (Schroer, 2003, S. 234). Am Beispiel von territorialen Staatsgrenzen und der Idee von Nationalstaaten verweist Schroer nach Broder (2000) auf den Vorschlag des Rabbis Frumman und zeigt die Möglichkeit zweier Staaten im selben Gebiet auf: Israel und Palästina, vertreten durch zwei Regierungen, zwei Flaggen usw., werden nicht durch Aufteilung von Land und Zonen getrennt, sondern der Konflikt durch mehrfache Codierung und Nutzung von Raum gelöst (ebda.).

Lösungen und Denkweisen dieser Art scheinen in weiter Ferne. Sie zeigen jedoch kontrastierend scharf, wie sehr das Raumverständnis im Sinne eines Containerbegriffs vorherrscht und das relationale Verständnis von Raum in politischen Diskursen bisher nicht in Betracht gezogen wird

(ebda.). Zur Vertiefung zur Karte und der Vermessung des Cyberspace wird auf das Werk „Mapping Cyberspace“ (Kitchin/Dodge, 2001) verwiesen.

#### 4.2 Die Karte unter semiotischen Aspekten

Die symbolischen Ordnungen, die durch Karten vorgenommen werden, folgen zum einen den Mechanismen der Abstraktion und zum Anderen denen der Exklusion bzw. Inklusion von als relevant geltenden Topografien. (Schilling/Vietze, 2013, S. 222). Im historischen Rückblick ist in Bezug auf die geografischen Visualisierungstechniken zunächst eine stetige Ausdifferenzierung und Verfeinerung festzustellen, die sich weg von ikonischen und hin zu indexikalischen Bezügen verschiebt. Verwiesen die Darstellungspraktiken in Form narrativer Elemente wie Tiere, Schiffe, Personen u.a. zunächst auf die topografische Ähnlichkeit zwischen Ort und Karte, werden diese Elemente zugunsten der Abstraktion zunehmend ausgeblendet, so Schilling & Vietze beziehungsweise auf de Certeau (Schilling/Vietze, 2013, S. 222 f.). So bezeichnet de Certeau Karten eher als „Geschichtsbuch“ denn als „geographische Karte“. Dies trifft zumindest auf die Zeit bis zum 15. Jhd. zu, denn zwischen dem 15. und 17. Jhd. „verselbstständigt“ sich dem Autor zufolge die Karte. Was zuvor in Form von Abbildungen auf eine Reise hinwies und historische Aktivitäten beschrieb, aus denen die Karte hervorgegangen ist (und die Abbildungen nach de Certeau nicht nur als „Illustrationen“ verstanden werden dürfen) wurde zunehmend eliminiert. An dessen Stelle traten die euklidische und später die darstellende Geometrie. Dennoch wohnten in den zunehmend abstrakter werdenden Karten zwei Projektionssysteme inne: Orte, „die von einer Tradition übernommen und ein andermal durch Beobachtungen erzeugt werden.“ (de Certeau, 1988, S. 224). In Bezug auf die Abstraktion ist das Entfernen der Routen für de Certeau wesentlich (ebda.).

Die abstrahierte visuelle Darstellung bedeutet nach Auffassung von Natalie Schilling und Florian Vietze jedoch nicht, dass der materielle geografische Raum abgelöst wird. Vielmehr wird erst dadurch ein „durchgängig indexikalischer Bezug zwischen Repräsentation und repräsentiertem Raum gewährleistet“. (Schilling/Vietze, 2013, S. 223) Mit Bezug auf Dünne (2008) weisen die AutorInnen auf die Verortung eines „Hier“ des Stadtplans und dem „Hier“ des jeweiligen Territoriums und die Möglichkeit der allgemeinen Verständigung darüber hin. Dabei sei die Standardisierung und ein weitgehend auf Konventionen basierendes Zeichensystem entscheidend, das sich gerade nicht an natürliche Indizes handelt, die de Certeau mit den Spuren der Praktiken beschreibt, die die Karte hervorgebracht haben (ebda., 224).

Um das veränderte, konventionalisierte und arbiträre Zeichensystem der Karte zu verstehen und für den alltäglichen Gebrauch nutzbar zu machen, wird eine besondere Art der Literalität und Aneignung vorausgesetzt. So vermuten die AutorInnen in Bezug auf Reichert (2007), dass die modernen Kartographie sowie andere zunächst neuartige visuelle Darstellungsformen eine veränderte Wahrnehmung mit sich bringen (ebda.). Die AnwenderInnen erlernen den Umgang mit Karten als objektivierte Darstellungsformen für Raum, gleichen diesen mit ihren individuellen Wahrnehmungen ab und passen diese einander an. Dies wurde bereits von den Autoren Harley, Wood und Woodward (1988, 2004) formuliert, die der Karte den „aktiven

Charakter“ zusprechen, durch den die KartenleserInnen bei der Konstitution ihres Weltbildes aktiv beeinflusst werden (Roesler, 2009, S. 177).

Die AutorInnen Schilling und Vietze stellen die Frage nach den Veränderungen, die das Internet in Bezug auf die Kartografie gebracht hat. Sie verweisen darauf, dass bis dato kartografische Darstellungsformen die Basis bilden, auf der geomediale Räumlichkeit im Internet repräsentiert wird. Jedoch dient dieses Material nur wie bereits beschrieben als Basis für weitere „Layer“, die die Karte mit vertiefenden Informationen wie etwa von Wikipedia, Filmen von Videoplattformen oder Bilderdiensten verknüpfen (Schilling/Vietze, 2013, S. 224). Damit lässt sich beobachten, dass sich entgegen de Certeaus postuliertem Verschwinden der narrativen Elemente aus der Kartografie derzeit eine gegenläufige Bewegung vollzieht. Schilling und Vietze sprechen von einer „Renaissance von ikonografischen und narrativen Elementen im digitalen Kartenmaterial.“ (ebda., S. 225). Durch die neuen Visualisierungsformen von Geodaten und den Möglichkeiten des Hinzufügens zusätzlicher (persönlicher) Informationen wie Fotos, Reiseberichte, Verlinkungen usw. verändert sich nicht nur die Qualität von Raumrepräsentationen, sondern ebenso das Raumwissen und die Praktiken der AnwenderInnen. Den AutorInnen zufolge kann von einer De-Abstrahierung gesprochen werden, die im Kontrast zu den klassischen Darstellungsformen steht. (ebda., S. 226).

Ebenso verändert hat sich durch die Visualisierungstechnologie der Google'schen Geomedien die Zusammenführung der Perspektiven des Voyeurs und die des Fußgängers im Sinne de Certeaus. Die ursprüngliche Unterscheidung der Praktiken des Sehens (Voyeur) und des Gehens (Fußgänger) wird durch die Zoomfunktion und den möglichen Wechsel der Blickachse obsolet. Unter Bezugnahme auf Ramón Reichert (Reichert, 2008, S. 159) stellt Silke Roesler-Keilholz fest, dass das Navigationsgerät – z.B. das Smartphone - zum „Produzenten von Räumen“ wird. Dabei setzen interaktive Navigationskarten Reichert zufolge mit der Illusion einer Bewegung auf Erfahrungen körperlicher Immersion und damit auf die Verbindung von Mensch und Maschine (ebda.; Roesler-Keilholz, 2013, S. 178). Wie sich diese Verbindungen im Kontext von künstlerischen Projekten und Computerspielen gestalten wird nachfolgend skizziert.

#### **4.3 Location-Awareness**

Der Erzeugung von Räumen durch mobile Interfaces wie Smartphone-Apps und wie diese unser Leben beeinflussen widmet sich Jason Farman in seiner ‚Mobile Interface Theory‘. Demnach sind Apps (Applications) sind nicht nur als Anwendung für einen bestimmten Dienst (kommunizieren, informieren, zeichnen, malen, rechnen, lesen, Musik hören u.s.w.), sondern vielmehr Verschmelzung und Abbild nahezu aller Dimensionen unseres Lebens zu verstehen: „Ultimately an app as an interface is a convergence of technologies, cultural values, social bodies, design expectations, political contexts, and infrastructures.“ (Farman/Frith, 2017, S. 142).

Aufgrund dessen hält Adriana de Souza e Silva den Begriff ‚Smartphone‘ für eine unzureichende Bezeichnung, da die Funktion zu telefonieren mittlerweile nur eine von sehr vielen ist (De Souza e Silva, 2017, S. 4). Durch die Mobilität und Ubiquität sollten Interfaces verstanden werden als „spatial forms that are tied to broader sets of social and cultural dynamics.“ (De Souza e Silva/Frith, 2012, S. 3). Durch die Etablierung von Smartphones und den damit verbundenen

Diensten (Apps) entsteht eine neue Verbindung zum Raum – genannt „hybrid spaces“. Eine der bedeutsamen Veränderungen ist der Autorin zufolge die sogenannte „location awareness.“

Durch die permanente Verfügbarkeit von geomedialen Daten wird der bisher „ortlose“ Datenraum Teil des materiellen Raums. Diese Überlagerung von Räumen ist Gegenstand verschiedener sozialer und künstlerischer Projekte (*Popplow/Scherfig, 2013, S. 277 f.*). Einige von ihnen beschäftigen sich eher mit alternativen Methoden der Kartierung, andere mit der Aufzeichnung von Bewegungen (tracking/tracing) des Körpers und den dadurch entstehenden Räumen. Projekte wie „You are here“ von Laura Kurgan (1995) und „Drift“ von Teri Rueb (2004) oder „Can you see me now?“ von der Performance-Gruppe Blast Theory (2002) werden in dem Band „Locative Media“ (*Buschauer/Willis (Hrsgs.), 2013*) beschrieben.

Die in Kapitel 3.3 bereits erörterte Funktionsweise von GPS wird von einigen AutorInnen und KünstlerInnen als „top-down“-Perspektive im gesellschaftspolitisch kritischen Sinn interpretiert. GPS wurde zu militärischen Zwecken entwickelt und liegt somit auch nach seiner Freigabe für die Öffentlichkeit in staatlich-militärischen Händen. In einigen Projekten wird diese Perspektive umgekehrt und die Karte bzw. der Raum erst durch die Bewegung der Menschen hergestellt. In „Biomapping“ von Christian Nold (2004-2009) stellen GPS-Aufzeichnungen von Bewegungen im Stadtraum und Eintragungen der TeilnehmerInnen über ihren momentanen Gefühlszustand an spezifischen Orten eine neue Karte her. Sie zeigt, dass die „objektive“ Darstellung von Satelliten-Fotos ohne die gelebte Erfahrung der Menschen im Stadtraum unvollständig ist (*Farman/Frith, 2017, S. 146 f.*).

Die Kritik von GPS als ursprünglich militärisches Instrument wird in dem Projekt „San Francisco < > Baghdad“ von Paula Levine (2004) besonders deutlich. Hier werden die Karten der beiden Städte übereinandergelegt und in deren Grenzen und Überschneidungen die Einschläge der Bomben, die im Zuge des Irak-Krieges in Baghdad durch die Amerikaner fielen, auf der San Francisco-Karte angezeigt. In Verbindung mit einem Geo-Cache fanden die TeilnehmerInnen des Projekts an spezifischen Orten der Stadt Informationen über die Anzahl der getöteten Soldaten und Zivilisten, die in einem Behälter als Liste bereit lagen (*Farman/Frith, 2017, S. 146 f.*).

Ein anderes eindrückliches, sozialkritisches Beispiel der Verwebung digitaler Technologien, location-awareness und sozialer Interaktion sowie den damit verbundenen Veränderungsmöglichkeiten stellt die „downloadable street person“ dar. In seinem Projekt untersucht Depaul UK (2010) das Thema Obdachlosigkeit und bringt junge Smartphone-NutzerInnen mithilfe der App iHobo damit in Verbindung. Ziel war es, das Thema von den Straßen in einen anderen Raum zu transferieren, in dem die Zielgruppe das Problem weniger ignorieren konnte (*Bourdin/Eckardt/Wood, 2014, S. 143 f.*).

Auch das Projekt von Ingo Toben „Mazing Cities“ (2016) zeigt, wie sich virtuelle und physikalische Orte überlagern. Mithilfe von Google Maps und Internetrecherchen wird ein Ort aus der Ferne konstruiert, der anschließend von anderen live erkundet werden kann.

Weitere Denkanstöße und die Beschreibung interessanter Projekte, die sich dem Thema „Location-Based-Services“ (LBS) im städtischen Raum widmen, finden sich u.a. in dem Herausgeberwerk von Adriana de Souza e Silva (2017) „Dialogues on mobile communication“.

## 5. Der Raum

Wie bereits gezeigt werden konnte, ist der Raumbegriff im Zuge des ‚spatial turn‘ insbesondere im Hinblick auf digitale Medien von Veränderungen geprägt. Martina Löw zufolge ersetzen virtuelle Räume nicht die „realweltlichen“, erzeugen jedoch eine „neue soziale Qualität“. Diese besteht darin, dass sich neue Relationen von Nähe und Ferne bilden und die Gleichzeitigkeit existierender Räume des Cyberspace bewusster wahrgenommen wird (Löw, 2008, S. 92). Villém Flusser beschreibt die Eigenschaften des virtuellen Raums mit den Worten: „Es geht im virtuellen Raum noch nicht (oder nicht mehr) um tatsächlich Kalkulierbares (um harte Steinchen = calculi), sondern nur um Möglichkeiten, also um mehr oder weniger große Wahrscheinlichkeiten. Eleganter gesagt: die Mathesis des virtuellen Raums ist die Wahrscheinlichkeitsrechnung. Und das heißt: dort ist nichts wahr oder falsch, sondern alles ist dort mehr oder weniger wahrscheinlich. Das muß auf die Lebenswelt zurückschlagen, ob wir dies wollen oder nicht wollen.“ (Flusser, 2006, S. 277).

Räume grundsätzlich als Möglichkeitsräume zu begreifen und zu untersuchen, welche Möglichkeiten sich für die SpielerInnen im virtuellen wie auch im materiellen Raum eröffnen gilt als leitendes Thema dieser Arbeit. Im Sinne der zu beantwortenden Fragestellung ist (Möglichkeits-)Raum aus dem Blickwinkel des Sozialraums zu betrachten. Hier bestehen einerseits Bezüge zu den virtuellen Räumen der Computerspiele – in diesem Fall zu dem Spiel Pokémon Go – in denen das Spiel dargestellt und durch das Interface des Smartphones gespielt wird. Andererseits ist der geografisch-physikalische Raum von Interesse, da dieses mobile Rollenspiel draußen an realen Orten gespielt wird. Dies bringt die Spezifika des öffentlichen Raums mit auf das zu beobachtende Feld.

Im Zuge von Digitalisierung und Globalisierung werden Phänomene wie Deterritorialisierung beschrieben, die von einigen AutorInnen auch als „Auflösung des Raums“ verstanden werden. Hier ist vor allem Paul Virilio (1994) zu nennen. Der Theoretiker sieht in der zunehmenden „Informatisierung der Gesellschaft“ die Entwicklung voraus, dass durch die Delokalisierung menschlichen Handelns städtische und regionale Raumordnungen aufgelöst werden. Durch virtuelle Räume sind nicht an geografische Standorte gebunden und sorgen dafür, dass die Gesellschaften der Städte immer weniger über soziale Bedeutung und „geomorphologische Form“ verfügen (Löw, 2008, S. 71). Virilio zufolge ist der Begriff der Grenze schon seit Urzeiten der ständigen Veränderung unterlegen. Vom hölzernen Zaun, über Befestigungsmauern bis hin zum Bildschirm vollziehen sich ständige Umformungsprozesse, die dem Autor zufolge in der Oberfläche des Interface ihre Zuspitzung finden. Er fragt nach den Zugängen zur Stadt und danach, wann sich BetrachterInnen noch „gegenüber“ einer Stadt befinden können, wenn sie immer schon ‚in‘ ihr wären (Virilio, 2006, S. 261). Die Überwindung von Zeit und Raum durch ein technologisches Medium ermöglicht unmittelbare Kommunikation und darin „ersetzt die Ankunft die Abfahrt“ (ebda., S. 264).

„Auf dem Interface des Bildschirms ist immer schon alles unmittelbar da, weil es im selben Augenblick übertragen wurde. (...) Wenn der Raum das ist, was verhindert, dass alles am selben Platz ist, bringt diese plötzliche optische Konzentration alles – und wirklich alles – an ebendiesen ‚Platz‘, der nichts weiter ist als ein ortloser Ort (...) (Virilio, 2006, S. 266).

Vom Begriff der Ortlosigkeit oder der Körperlosigkeit ist nach Thomas Lackner oftmals die Rede, wenn der Raum des Cyberspace charakterisiert werden soll (Lackner, 2014, S. 98). Nach dieser Lesart kann ebenso der Begriff des ‚Global Village‘ verstanden werden, mit dem Mc Luhan die Aufhebung der Distanzen beschrieben hat (ebda.; Mc Luhan, 1995, S. 146 ff.). Dennoch ist es nach Ansicht Lackners bezugnehmend auf Florian Rötzer wichtig, den virtuellen nicht vom materiellen Raum abgekoppelt zu verstehen. Der menschliche Körper ist physikalisch im realen Raum verankert und benötigt diesen, um Zugang zum Cyberspace zu erlangen (Lackner, 2014, S. 98). Shelly Turkle beschreibt Orte im Cyberspace unter der Überschrift „Das Unbehagen an der Virtualität“ und der damit einhergehenden Orientierungslosigkeit. Infolge des Verbleibs des Körpers im materiellen Raum wird der Aufenthalt im virtuellen Raum nicht als vollwertig erachtet. Er bezieht nach Turkle nur den Sehsinn in die sinnliche Wahrnehmung des Raumes mit ein und erzeugt dadurch das Gefühl eines Mangels (Turkle, 1998, S. 378 ff.). In Anlehnung an Turkles These argumentiert Thomas Lackner, dass dies ein Grund für die Renaissance großer Live-Konzerte, E-Sport-Veranstaltungen, LAN-Partys und Game-Conventions sei. All diese Events verbindet ein gemeinschaftliches Erlebnis, das aus einer Sehnsucht nach Zugehörigkeit erwachsen kann (Lackner, 2014, S. 136). Der Wunsch nach Zugehörigkeit konnte bereits in der Studie von Ernst & Ernst (2015) als motivierender Faktor um Pokémon Videospiele zu spielen nachgewiesen werden. Inwieweit dieses Bedürfnis auch im Zusammenhang mit Pokémon Go eine Rolle spielt, gilt es zu untersuchen.

### **5.1 Der Raum in Computerspielen**

In der Kategorisierung von Computerspielen nimmt der Bezug auf Raum und Perspektive eine wichtige Rolle ein. So sind Zuordnungen wie 2D, 3D, First-Person (subjektive Perspektive) oder Third-Person (verfolgende Perspektive) Beschreibungen, die räumliche Anordnungen und Wahrnehmungen charakterisieren (Beil, 2013, S. 41). Die in Computerspielen dargestellten Räume, Landschaften und Szenerien bilden durch ihre ästhetische Gestaltung ein Gegengewicht zum Alltag der SpielerInnen. So knüpfen Darstellungen häufig an den romantischen Charakter von Märchen und Mythen an und ermöglichen so Erfahrungen in virtuellen Räumen, die aufgrund der stark bebauten und funktionalisierten Räume im städtischen Kontext nicht (mehr) anzutreffen sind. Hingegen gelten Thomas Lackner zufolge häufig die unverbauten, archaisch anmutenden Landschaften Schottlands oder Irlands als Inspirationsquelle und Vorbild für viele Gamedesigner (Lackner, 2014, S. 180).

Die Qualität der Darstellung bestimmt das Potenzial, eine bestimmte Atmosphäre zu transportieren. Dies gilt ebenso in Bezug auf Zukunftsszenarien oder postapokalyptische Darstellungen (ebda.). Bezugnehmend auf Harald Friedl (..) spricht Lackner von einem grundsätzlichen Bedürfnis nach „magischen, vormodernen und naturnahen“ (ebda.) Erlebnissen,

das Computerspiele und ihrer Repräsentation einer solchen Parallelwelt zu befriedigen vermögen. Deren Gestaltung ist als Zeichen dieser Sehnsucht zu verstehen. Die durch Verinselung der Lebenswelten, individualisierte Lebensentwürfe und Separatismus geprägte Gesellschaft sucht in Computerspielszenarien eine Heilung ihres Bedürfnisses nach Gemeinschaft. Das auf Konsum und Kapitalismus ausgelegte System (vgl. Exkurs Sucht) tritt einerseits als Heiler dieser Befindlichkeiten auf und ist gleichzeitig ihr Verursacher (*ebda.*, S. 183). Lackner führt die Ergebnisse einer Studie von Ina-Maria Greverus an, die darin vor allem die Sehnsucht nach Heimat sowohl auch nach Unbekanntem, Neuem, Anderem als Bedürfnisse der SpielerInnen identifizierte. Ersteres werde durch die Communities der SpielerInnen befriedigt (vgl. *Czauderna*), zweitens durch die Ästhetik der Spielwelten (*Lackner, 2014, S. 184*). Beide Sehnsüchte werden gleichzeitig innerhalb eines Spieles gestillt, was eine der Besonderheiten von Computerspielen ausmacht. Eine weitere ist in der Klarheit zu finden, mit der Computerspiele die Künstlichkeit des Raumes rahmen. Im Gegensatz zu Medien wie Film und Fernsehen – hier hebt Lackner besonders die Nachrichten hervor – versuchen diese Medien den RezipientInnen die wahrheitsgetreue ‚Echtheit‘ dieser Bilder zu vermitteln. Ein Computerspiel ist durch seine Rahmung (vgl. *Goffmann Rahmenhandlung*) als Spiel von Anfang an als artifizielle Welt zu identifizieren (*ebda.*, S. 140).

Gleichzeitig sind Erfahrungen, die Computer-SpielerInnen machen, konstitutiv. Dabei ist es gleichgültig, ob diese Erfahrungen im „virtuellen“ Raum oder im „realen“ Raum gemacht werden. Deshalb ist die Unterscheidung anhand dieser Begriffe als problematisch anzusehen. Der Cyberspace ist nach Lackner in Anlehnung an Turner, Bruner und Dilthey ein Raum, den sich die SpielerInnen aneignen, decodieren, anpassen und mit eigenen Identitäten füllen. Diese Handlungen sind für die SpielerInnen real und bleiben über das Spiel hinaus als Erfahrung im Gedächtnis. Die Erlebnisse werden in Form von Gesprächsinhalten auf Schulhöfen und in Freundeskreise getragen und verhandelt. Es bilden sich Communities, die im virtuellen wie auch im materiellen Raum miteinander kommunizieren und interagieren (*Lackner, 2014, S. 244*). Aufgrund dieser zahlreichen Möglichkeiten für die Kommunikation zwischen Personen sowie auch zur Öffentlichkeit gelten nach Jeffrey Wimmer die Spielwelten grundsätzlich als Kommunikationsräume (*Wimmer, 2011, S. 148*).

Spiele, vor allem dem Genre der MMORPGs zugeordnet werden, werden von einigen AutorInnen als sogenannte „third places“ bezeichnet, die einen niedrighwelligen, „relativ herrschaftsfreien Kommunikationsraum“ (*ebda.*, S. 152) darstellen und sich vom „second place“, dem Arbeitsplatz, sowie dem „first place“ mit dem das eigene Zuhause beschrieben wird. Diese „third places“ übernehmen sie die Aufgaben, die ehemals Salons, Kaffeehäusern, Marktplätzen und anderen Orten der Öffentlichkeit zugeschrieben waren und wichtige soziale Funktionen erfüllten. Durch die Fokussierung auf die Bedürfnisse einer automobilen Stadt und der daraus resultierenden Stadtplanung schrumpften diese Orte zusammen und mit ihnen sozialer Gemeinsinn. Öffentliche Kommunikationsorte weichen kommerzialisierten und privatisierten Räumen, die es zunehmend schwieriger machen, kritische Diskurse zu führen (*ebda.*). Demnach wird den virtuellen Räumen, die Interaktion und Partizipation ermöglichen, große Bedeutung

zugemessen und sind nach Ansicht Wimmers in Anlehnung an Steinkuehler und Williams (2006) „untrennbar mit der Generierung von Sozialkapital verbunden“ (*ebda.*, S. 153.).

## 5.2 Der öffentliche Raum

Da es sich bei dem Spiel Pokémon Go nicht nur um ein Computerspiel handelt, das wie gewöhnlich eher in geschlossenen Räumen gespielt wird, sondern durch seine besondere AR-Spielform gleichzeitig ein „Draußen“-Spiel darstellt, ist ein besonderer Blick auf diese Spielorte geboten. Hier sind der öffentliche Raum und insbesondere die urbanen Zentren der Städte von Bedeutung, da sich hier die meisten Pokéstops befinden, entlang derer das Spiel gespielt wird.

Alexander Flohé und Reinold Knopp verweisen in ihrem Rückblick auf die Historie des öffentlichen Raums auf dessen Veränderung im Zuge verinselter Lebenswelten und starker Ökonomisierung auf die Einschränkungen, die sich für Heranwachsende daraus ergeben. Sie bezeichnen öffentliche Räume grundsätzlich als umkämpfte Räume, in denen Jugendliche oftmals nur als Störfaktor gelten (*Flohé/Knopp, 2009, S. 29*).

Die Autoren beschreiben die Allgegenwärtigkeit der monofunktionalen Autostraßen, die durch Erneuerung, Vergrößerung und Begradigung der ehemaligen Stadtstraßen die Städte „beschleunigen“. „Die Straße wirkt nur noch wie ein Förderband und sie hat als Mittel der Interaktion ausgedient.“ (*ebda.*, S. 32). Mit Verweis auf den Stadtsoziologen Peter Noller (1999) betonen die Autoren die zunehmende Kulissenhaftigkeit der Städte, in denen man darauf bedacht ist, möglichst gute Voraussetzungen zur rentablen Nutzung einer inszenierten Urbanität zu schaffen (*ebda.*, S. 33). So werden Bewohner zu Besuchern und sind vor allem als Konsumenten oder Touristen von Interesse.

„Unter diesem ‚touristischen Blick‘ und durch eine auf Erlebnis und Entspannung ausgerichtete Konsumpraxis verwandeln sich die Zentren in Kulissenlandschaften, in denen soziale Heterogenität eher als irritierend und störend empfunden wird.“ (*ebda.*) Deshalb versuchen die städtischen Behörden den Besuchern zwar Erlebnisse von Urbanität zu ermöglichen, verlangen ihnen aber dabei aber in keiner Weise Risikobereitschaft für eventuelle ‚Nebenwirkungen‘ ab, die das Leben im urbanen Raum mit sich bringen kann (*ebda.*). Dieser ist nach Auffassung Louis Wirth (1938 [1974]) von Parametern wie der Bevölkerungszahl einer Stadt, der Bebauungsdichte, der sozialen Mischung der städtischen BewohnerInnen abhängig und implizieren nach Martina Löw „ein enges Mit- und Nebeneinander von Arm und Reich, von Jung und alt, von Neubürgern und Alteingesessenen sowie eine räumliche Überschneidung der Funktionen Arbeiten, Wohnen, Vergnügen und Verkehr. So entsteht ein Ort der Arbeitsteilung, der ständigen Kommunikation, der Erfahrung von Differenz und der produktiven Auseinandersetzung mit dem Fremden.“ (*Löw, 2008, S. 95*). Derlei ausschließend werden nach den Autoren Flohé und Knopp die Bedürfnisse nach Unterhaltung und Kommunikation befriedigt, die „unter völlig kontrollierten Bedingungen stattfindet“. (*ebda.*) Die Entwicklung von derart kontrollierten und spezialisierten Räumen richtet sich nach Gesichtspunkten der „Effizienz, Funktionalität und Geschwindigkeit.“ (*ebda.*) Dadurch verwandeln sich nach Auffassung der Autoren Kulturräume in „Hochleistungslandschaften“, die rein auf die

Inszenierung ausgerichtet sind. Damit bedrohen und vernichten sie „urbanen, identitätsstiftende Ortsqualitäten“ (ebda.).

Damit diese lokale Identität nicht gänzlich verloren geht, werden Stadt-Images von Marketing-Agenturen kreiert. Dieses Image muss das Profil der Stadt schärfen, die sich im Zuge der zuvor beschriebenen Mechanismen oft kaum noch von anderen urbanen Zentren unterscheidet. Da die Stadt im globalen Wettbewerb um den besten Standort für das zu investierende Kapital steht, muss sie ihr Image in Szene setzen (Löw, 2008, S. 57). Die Stadt Düsseldorf bezeichnet sich beispielsweise als „Sportstadt“ und „Digitale Stadt“ ([www.digitalestadtduesseldorf.de](http://www.digitalestadtduesseldorf.de)). Mit dem Verbund aus (laut Satzung) „Unternehmen, Bildungseinrichtungen und Medieninteressierten“ verfolgt der Verein Digitale Stadt Düsseldorf e.V. unter anderem das Ziel, die Stadt zu „einer europaweit führenden Multimedia-Metropole“ ausbauen und das Netzwerk „von Personen und Unternehmen zur Förderung der Forschung und Entwicklung auf dem Gebiet der Medien, IT- und Telekommunikation“ zu erweitern. Es wird zudem ein „permanenter Erfahrungs- und Informationsaustausch zu Anwendungen und Wirkungen von Medien, IT und Telekommunikation“ angestrebt. Es liegt der Gedanke nahe, Heranwachsende als „Medieninteressierte“ miteinzubeziehen. Dies sollte – wie Flohé und Knopp an anderer Stelle betonen - über die Möglichkeiten einer bloßen, auf Konsens bedachten Teilnahme hinausgehen und echte Teilhabe ermöglichen, die auch Dissenz und Interventionen miteinschließt (Flohé/Knopp, 2009, S. 39).

Auch Löw spricht sich unter Bezug auf Floeting (2004) dafür aus, dass das derzeit technisch geprägte Leitbild der „telematischen Stadt“ um ein gesellschaftliches Leitbild ergänzt werden müsse. Bisher gleiche die Bereitstellung von technisch basierten Zugängen zu Institutionen und Informationen nur einem „hilflosen Versuch, reale soziale urbane Probleme lediglich durch die Bereitschaft von Technologie lösen zu wollen.“ (Löw, 2008, S. 84). Unter den aufgeführten Motiven sogenannter digitaler Städte werden vier Motive identifiziert: ökonomische, demokratische, diskursive und organisatorische (ebda.).

### **5.3 Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum**

Im Zuge der Berichterstattung über das Spiel wurde der öffentliche Raum häufig als Gefahrenquelle für Kinder und Jugendliche thematisiert, insbesondere im Hinblick auf den Verkehr (End, 2016, S. 56 f.). Dass diese Fokussierung auf das Problem von Gefahrenräumen nicht neu ist, zeigt ein Blick ins Feld der Sozialen Arbeit und dem darin noch häufig verankerten Bild der „gefährlichen Straße“ (Deinet, 2009, S. 13). Der öffentliche Raum wird dabei „unter dem negativen Vorzeichen eines unkontrollierten Raums gesehen, in welchem „Verschmutzung“ und „Verwahrlosung“ unter Kontrolle gebahrt werden müssen.“ (ebda., S. 14). Dieser Logik folgend werden präventive oder repressive Maßnahmen entwickelt, die Kinder und Jugendliche vom öffentlichen Raum möglichst fern halten und ihnen durch gezielte Angebote Schutz bieten sollen. In Anlehnung an Sturzenhecker (2000) sieht Ulrich Deinet durch die Separierung die Gefahr der Eingrenzung von Erfahrungsräumen. Demnach durchziehen Warnhinweise, Schilder und Regeln die Welt der Kinder und Jugendlichen noch bevor sie diese selbst entdecken können (ebda.). Im Sinne eines solchen Ansatzes stehen die Etablierung von einrichtungsbezogenen,

pädagogisch und präventiv ausgerichteten Programmen im Vordergrund. Von diesem sozialräumlichen Verständnis ist die vorliegende Arbeit abzugrenzen. Vielmehr soll es einem aktualisierten Verständnis folgend darum gehen, auch den öffentlichen Raum als Möglichkeitsraum und Setting informeller Bildung zu begreifen (*ebda.*).

Die Berechtigung zu dieser Ansicht findet sich u.a. in den Ausführungen von Christa Reicher wider, die Beispiele aus berühmten Kinderbüchern aufführt: das chaotische Berlin der 1920-er Jahre in Kästners Roman „Emil und die Detektive“, die Tristesse einer Arbeitersiedlung, umgeben von einer stark befahrenen Straße und einer stillgelegten Ziegelei in Max von der Grüns Erzählung der „Vorstadtkrokodile“ sowie der Bauernhof aus Astrid Lindgrens Klassiker von „Bullerbü“ (*Reicher, 2009, S. 235 f.*). All diesen sehr unterschiedlich anmutenden Lebenswelten von Kindern ist nach Reicher gemeinsam, dass sie keinen Planungen folgen, die auf die spezifischen Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet sind. Teilweise lassen sich sogar Merkmale identifizieren, die zumindest aus heutiger Sicht als besonders untauglich für Kinder gelten. Warum diese Umgebungen den ProtagonistInnen dennoch genügend Freiräume zur Entfaltung kindlicher Interessen bieten, liegt Reicher zufolge auf der Hand: Die Orte sind weniger überwacht und reglementiert als es die heutigen Räume der Städte sind. Gleichzeitig bieten sie ausreichend Anregung und Vielfalt, statt überdimensionierter Eintönigkeit (*ebda., S. 136*). Das wichtigste Kriterium ist Reichers Auffassung nach die reine Anwesenheit der Heranwachsenden. Sie veränderten mit ihrem bloßen „Da-Sein“ die Art und Weise des Gebrauchs von Räumen – auch die der Erwachsenen. So gesehen handele es sich nicht um besondere Stadträume für Kinder, sondern Stadträume für alle. Dieser Maßgabe folgend ist „in vielen Fällen ein Weniger an funktionaler Spezialisierung und ein Mehr an Multioptionalität, gerade in den öffentlichen Räumen“ anzustreben. (*ebda.*).

## **6. Die Spieler**

Gleich einem Zoom über verschiedene Ebenen hinweg folgend wird in diesem letzten Kapitel des Theorieteils die Spielerin/der Spieler aus computerspieltheoretischer und sozialkonstruktivistischer bzw. entwicklungspsychologischer Perspektive in den Blick genommen, bevor im daran anschließenden empirischen Teil die SpielerInnen selbst zu Wort kommen.

AR-Spiele ermöglichen Florian Fischer zufolge Differenzerfahrungen im öffentlichen Raum. Seiner Auffassung nach regen die Spiele dazu an, habitualisierte Praktiken und körperbezogene Raumwahrnehmungen aus einer neuen Perspektive zu betrachten (*Fischer, 2013, S. 139*). Zudem können die SpielerInnen durch die vorgegebene Spielstruktur mit „neuen Taktiken der Raumaneignung experimentieren.“ (*ebda., S. 139*). Dieser Perspektivwechsel fördert das Vermögen, Räume neu zu konfigurieren und sich andere Raumkonzeptionen vorstellen zu können. Dies erhöht die Sensibilität gegenüber der „Konstruiertheit des Raums“ und macht deshalb AR-Games zu einem Medium, mit dem SpielerInnen zu Lernenden werden. Hierin sieht Fischer großes Potenzial unter anderem für bildungsbezogene Tätigkeiten und Aneignungen sowie für die Verbindung von digitalen Games und Outdoor-Aktivitäten (*ebda.*).

Diese Verbindung stellt auch das AR-Game Pokémon Go her. So trifft die Begrenzung, die Bohrer und Schwarz-Boenneke in Bezug auf die Kommunikations- und Begegnungsmöglichkeiten durch mangelnden Face-to-Face-Kontakt im Rahmen konventioneller Computerspiele beschreiben, auf das Spiel Pokémon Go nicht zu (*ebda.*, 2010, S. 13). Die Face-to-Face-Kommunikation ist gekennzeichnet durch „körperliche Kopräsenz in einem materiellen Wahrnehmungs- und Handlungsraum (...), die Beteiligten müssen am gleichen Ort zusammenkommen. Dies birgt für die Gestaltung der Kommunikation spezifische Optionen (z.B. Interaktion, Kooperation) und Restriktionen (z.B. Aufwand für das Treffen, Begrenzung des Teilnehmerkreises). Mediale Kommunikation ermöglicht es, mit anderen Menschen über geographische Distanzen hinweg zu kommunizieren. Dabei können die geographisch getrennten Beteiligten sich in einer gedanklich oder auch computertechnisch repräsentierte gemeinsame Umgebung versetzen (imaginäre oder virtuelle Telepräsenz).“ (*Döring*, 2007, S. 305).

Die Pokémon Go-SpielerInnen haben die Möglichkeit, in der virtuell dargestellten Spielwelt zu agieren und gleichzeitig F-t-F-Kontakte am Spielort zu führen. Das Spiel wird mithilfe des Smartphone-Displays angezeigt, benötigt jedoch die körperliche Interaktion im materiell erfahren Raum der Öffentlichkeit und das dort empfangene GPS-Signal um sein Gameplay entfalten zu können.

Dem in der medialen Öffentlichkeit verankerten Bild des isolierten, blassen Computernerds, dessen Leben sich durch Kommunikationsarmut und Einsamkeit auszeichnet (*Sülzle*, 2001, S. 1) entspricht diese neue „Outdoor-Aktivität“ weniger. Es wird Almut Sülzle zufolge verkannt, dass die Nutzung des Internets vor allem dazu genutzt wird, soziale Kontakte aufzubauen und aufrecht zu erhalten (*ebda.*). Dass Kommunikation und freundschaftliche Beziehungen häufig motivierende Aspekte darstellen, ein bestimmtes Game zu spielen, zeigt eine Studie Martin Geislers (*ebda.*, 2009, S. 161 f.). Eine spezifische Art der Kommunikation ist Thomas Lackner zufolge ein kennzeichnendes Merkmal für Gruppenbildungen unter Jugendlichen. Zu diesen Spezifika zählen Fachtermini aus dem Kontext des Spiels, eigene Wortkreationen und - auf Johannes Moser bezugnehmend - insgesamt ein „komplizenhafter“ Umgang, der sich in der Sprache niederschlägt (*Lackner*, 2014, S. 280). So wird Johannes Moser zufolge über sprachliche Markierungen auf innerer Ebene die Zugehörigkeit zu einer Gruppe anerkannt, auf äußerer Ebene eine Grenze anderen Gruppen gegenüber gezogen (*Moser*, 2000, S. 39).

Dennoch kann nach Auffassung Lackners nicht generell von einer einheitlichen Jugendsubkultur in Bezug auf ComputerspielerInnen gesprochen werden. Zu verschieden sind die soziokulturellen Hintergründe und zu vielfältig die Spiele selbst, die unterschiedliche Formen des Ausdrucks und der Nutzung erlauben. Jedoch eignen sich die SpielerInnen, die ein Spiel besonders häufig nutzen, bestimmte kulturelle Stile an, formieren sich zu größeren oder kleinen Gemeinschaften, die sich im virtuellen und/oder im materiellen Raum austauschen. Die Kritik von kulturell dominierenden Gruppen gegenüber den ComputerspielerInnen sorgt dafür, dass sich diese vermehrt als Gruppe versteht und eine Gemeinschaft bildet (*ebda.*). Hier lassen sich subkulturelle Züge nachzeichnen. Lackner zufolge kann die Kritik als zusätzlich motivierender Faktor gelten, die zur Bildung einer Gemeinschaft mit subkulturellen Eigenschaften beiträgt als sie zu verhindern. Innerhalb dieser Abgrenzungsprozesse ist nicht nur die Abgrenzung

gegenüber hegemonialen Gruppen bedeutsam, sondern ebenso die gegenüber Eltern. Dies gilt als zentrale Entwicklungsaufgabe der adoleszenten Identitätsentwicklung (*ebda.*, S. 282; Erikson, 2015 [1959], S. 106 ff.).

### 6.1 Identität und Selbstwirksamkeit

Der Begriff Identität stammt aus dem Lateinischen „idem“ und bedeutet „derselbe“. Gleichmaßen ist die Bedeutung von „Identifizieren“ eng mit dem Begriff verwandt und unterstreicht die Bedeutung der Übereinstimmung und Wiedererkennung. Damit verweist der Begriff einerseits auf die Kontinuität und innere Gleichheit (Erikson, 1968) mit sich selbst identisch zu sein. Damit impliziert der Begriff von „Selbigkeit“ zwar Einheitlichkeit, Unveränderlichkeit und Kontinuität, wird dem zeitgenössischen Konzept von Identität jedoch nicht mehr gerecht. Kriterien wie Geschlecht, Familie, Sprache, Religion, Bildung und Beruf sind bedeutsam. Die Wahrnehmung des Selbst und den Vergleich zu anderen verweist auf die Veränderbarkeit und Entwicklungsdimensionen der Identität, ihre Differenz und Kontingenz (*Jörissen/Zirfas, 2010, S. 10*).

Medien ermöglichen die Auseinandersetzung mit Themen und sich durch die daraus resultierenden Einstellungen und Ansichten zu positionieren. Da über Computerspiele Unterscheidungen, Abgrenzungen und Zugehörigkeiten deutlich gemacht werden können, tragen sie Lackner zufolge zur Identitätsbildung bei (*Lackner, 2014, S. 265*). Durch pluralisierte Lebenswelten erfährt das eigene Selbst eine Fragmentisierung und Aufteilung in verschiedene Identitäten. Die virtuellen Räume ermöglichen es, darüber hinaus weitere Identitäten anzunehmen (*ebda.*, S. 120). Nach Ervin Goffman („Wir alle spielen Theater“) nehmen die Menschen bereits im Alltag verschiedene Rollen ein (*Goffman, 2010 [1959], 19 ff.*). Allerdings vollziehen sich diese Prozesse auf unbewusster Ebene. Diese Ebene wird im virtuellen Raum zugunsten einer bewussten Konstruktion der Identität und deren bewussten Steuerung z.B. in Form eines Avatars, verlassen. Damit werden Computerspiele zum Experimentierfeld für das Spiel mit Identitäten und Rollen (*Lackner, 2014, S. 121*). Diese Möglichkeitsräume kommen dem jugendlichen Bedürfnis nahe, ungewöhnliche Erfahrungen zu sammeln, anders sein zu können und Wirksamkeit des eigenen Tuns zu erfahren (*Ganguin, 2010, S. 168*).

Das Bedürfnis, sich im Computerspiel zu beweisen, mit anderen zu messen und siegreich zu bestehen, deuten auf die Funktionen des Spiels hin, die Sonja Ganguin zufolge in der Bewältigung von Ängsten vor Misserfolgen und dem Gefühl mangelnder Kontrolle über Erfolge und den allgemeinen Lebensverlauf. Damit stellt das Computerspiel die existenzielle Frage danach, ob sich ein/e SpielerIn bewähren kann – eine Frage, die ebenso zu einer der wichtigsten der realen Wirklichkeit zählt (*ebda.*, S. 169). Demzufolge haben Ganguin nach Computerspiele immer etwas mit der Lebenswelt der SpielerInnen zu tun und üben so einen großen Reiz auf die Heranwachsenden aus. Sie können über die Wahl des Spiels entscheiden, das Interessen, Hobbys, Eigenschaften oder Lebenssituationen zumindest teilweise widerspiegelt. Die SpielerInnen erlangen Kontrolle über die Spielsituation und haben gleichzeitig je nach Spielstruktur die Möglichkeit, sich nicht festlegen zu müssen, andere Wege ausprobieren zu

können oder neue Rollen anzunehmen. Nach Auffassung Ganguins entspricht dies „dem Wunsch, Identitätsentwicklung als einen offenen Prozess zu erfahren.“ (*ebda.*, S. 169).

In diesem Prozess nimmt das Erleben von Selbstwirksamkeit einen besonderen Stellenwert ein. Die Wirkung des eigenen Handelns zu erfahren und zu sehen, was erreicht wurde ist Christoph Klimmt zufolge im Rückgriff auf evolutionspsychologische Ansätze (White, 1959) seit jeher positiv besetzt (*Klimmt, 2013, S. 129*). Im Computerspiel erfahren SpielerInnen direkte Rückmeldung über ihr Handeln. Jede Eingabe über den Touchscreen eines Displays, die Tastatur, Mouse oder andere Steuerungselemente wird unmittelbar als Ereignis in der Spielumgebung angezeigt und führt zu einer Konsequenz (z.B. der Avatar bewegt sich, etwas wurde aufgesammelt, abgeschossen, gefangen, es wurde Wegstrecke zurück gelegt usw.). Diese Art der Responsivität zählt Klimmt zufolge zu den Determinanten des Erlebens von Spielspaß und Unterhaltung bei Computerspielen (*ebda.*).

Eine weitere Erklärung für die erlebte Selbstwirksamkeit in Computerspielen bietet das Flow-Konzept (*Csikszentmihaly, 1990*) (siehe Kapitel 2.2.3). So stellt ein Game permanent Anforderungen, die zu bewältigen sind. Die Schwierigkeit und Komplexität orientiert sich jedoch am individuellen Spielstand und der Erfahrung der SpielerInnen, so dass die Aufgaben meist zu bewältigen sind. Dies sorgt für häufige Rückmeldungen über gute Leistungen und unterstützt somit eine angstfreie und gleichzeitig spannende Spielumgebung und Flow-Erleben. Die SpielerInnen erleben sich als kompetent und haben Kontrolle über die Spielsituation. Diese positiven Erfahrungen wirken sich auf das Selbstwertgefühl aus (*ebda.*, S. 129 f.). Im Spiel Pokémon Go wird der Fang eines Pokémons beispielsweise mit Begriffen wie „Klasse!“ oder „Großartig!“ kommentiert und in einer Art Tabelle angezeigt, über welche Eigenschaften es verfügt. Handelt es sich um ein erstmals gefangenes Pokémon, erfolgt ein Eintrag im Pokédex, einem Index, in dem alle Pokémons von Pokémon Go verzeichnet sind und das es als eines der hauptsächlichen Ziele des Spiels zu vervollständigen gilt. Die visuelle und numerische Darstellung zeigt an, wie weit der Spieler von diesem Ziel noch entfernt ist.

Es kann festgehalten werden, dass erst durch die aktive Beteiligung der SpielerInnen das Spiel überhaupt entsteht. Ohne deren Interaktionen entfalten sich die Narrationen der Computerspiele nicht, können nicht fortgesetzt oder beendet werden. Die Geschwindigkeit der Erzählung bestimmen demnach die SpielerInnen selbst. Damit verfügen sie laut Lackner über mehr Möglichkeiten der Verlaufsgestaltung, als bei der Rezeption von Film- oder Print-Medien (*Lackner, 2014, S. 140 f.*). Die Möglichkeiten zur Gestaltung und Kontrolle über vorhandene Strukturen beschreibt Adamowsky als Umkehrungen, die dem Spiel grundlegend seien. Damit spricht die Autorin einerseits die Umkehrung einer Haltung an, die SpielerInnen gegenüber der Außenwelt einnehmen indem sie sich auf ein Leben beziehen, „wie es sein könnte.“ (*Adamowsky, 2000, S. 91*).

Ebenso greifen SpielerInnen in die soziale Situation ein und drehen gesellschaftliche Kontrollmechanismen um. Das Spiel stellt sicher, dass sie unabhängig von Alter, Herkunft, Geschlecht und anderen Determinanten, die den Stand in der Gesellschaft mitbestimmen (vgl. die vier Kapitalsorten Bourdieus, *Bourdieu, 2014 [1979], S. 533 f.*), agieren können und mit den Worten Adamowskys ‚an die Reihe kommen‘. Damit lassen sich im Spiel Rollen umkehren.

Gewinner werden zu Verlierern und umgekehrt, aus untergeordneten werden übergeordnete Positionen usw. Auch das Betrügen ist nach Adamowsky eine Art der Umkehrung. Regeln werden unterlaufen um sich einen Vorteil zu verschaffen, jedoch gleichzeitig geachtet, in dem das Spiel als solches gespielt wird (*Adamowsky, 2000, S. 92*). Sich diesen Mechanismen bedienend erleben SpielerInnen das Gefühl von Kontrolle und Erfolg und können ihre Spielfigur weiter optimieren, eine Art „virtuelle Karriere“ aufbauen (*Lackner, 2014, S. 294*). Lackner zufolge findet dort, wo es in Spielen um Gewinne und den Aufbau und den Erhalt von Macht geht, in Bezug auf Karrierewege ein Bedeutungstransfer zwischen virtuellem und realem Raum statt (*ebda., S. 246*).

Auch wenn dieses Erleben als reale Erfahrung verzeichnet werden kann, so sind verschiedene Qualitäten zu berücksichtigen. Lackner zufolge kann etwa die Wahrnehmung von virtuellem und materiellem Raum nicht gleichgesetzt werden. Für die SpielerInnen ist der Unterschied zwischen diesen Räumen greifbar, zumindest gilt dies für herkömmliche Spiele (*ebda., S. 292*). Inwiefern dies für AR-Spiele zutrifft, gilt es zu untersuchen. Bezugnehmend auf Goffman charakterisiert Lackner das Bild des Computerspiels als Bühne und das Handeln als Performance. Die Handlungen werden jedoch häufig nicht direkt, sondern mit Stellvertreterfiguren, sogenannten Avataren, ausgeführt. „Der virtuelle Raum ist dermaßen konkret, dass sich darin Gemeinschaften und Freundschaften bilden, die in den realen Raum hineinreichen können. Er beeinflusst das Denken, Handeln und Fühlen der Menschen.“ (*ebda., S. 292*). Im folgenden Kapitel wird die Rolle des Avatars näher beleuchtet.

## **6.2 Der Körper und sein Avatar**

Als Avatar wird der virtuelle Repräsentant eines Spielers/einer Spielerin bezeichnet. Adamowsky verweist in ihrer Definition auf die indische Mythologie, in der die Gottheiten ihren ‚Avatar‘ nutzen, um zur Erde zu gelangen. Den umgekehrten Weg nimmt der Avatar im Cyberspace, in dem SpielerInnen ihn erschaffen, um in den virtuellen Raum zu gelangen (*Adamowsky, 2000, S. 204*). Der Autorin zufolge wohnt in der Auseinandersetzung mit einem Spiel ein grundlegender Wunsch inne, den Bredekamp (1996) mit den Worten formuliert:

„An erster Stelle steht die Suche nach einer Verschmelzung mit der Umgebung und sei es der ganzen Welt, und diesem im besten Sinn kindlichem Interesse verbündet sich das nicht minder tiefgreifende Bedürfnis, eine Phantasiewelt jenseits der Ecken und Kanten des Haptischen erfahren und auch erzeugen zu können, also das Ergreifen durch das Ersehen zu ersetzen.“ (*Bredekamp, 1996, zit. in Adamowsky, 2000, S. 205*).

Andere AutorInnen sehen in einem Avatar nicht mehr als Werkzeug oder verstehen die Figur gar als zweite Persönlichkeit (*Neitzel, 2010, S. 196*). Adamowsky sieht in der Debatte um das mögliche Verschwinden des menschlichen Körpers und dessen Entmaterialisierung das Versäumnis, den Körper mit seinen sinnlichen und kognitiven Fähigkeiten als Bedingung anzuerkennen, die virtuellen Räume überhaupt erst erkunden zu können. Die Autorin versteht den menschlichen Körper als Medium und Möglichkeit, das Immaterielle zu erleben (*Adamowsky, 2000, S. 174*). Häufig wird der virtuelle Raum dazu genutzt um ein idealisiertes Körperbild zu inszenieren. Da auf Körpersprache, Kleidung und Verhaltensweisen, die im realen

Raum bei Gruppenbildungen eine wesentliche Rolle spielen, weitestgehend verzichtet werden muss, werden die Avatare durch Gegenstände, Accessoires und Kleidung sorgfältig ausgestattet und je nach Spielerfolg weiterentwickelt. Die Ausstattung verweist damit einerseits auf den Spielstatus der Figur und andererseits lässt darauf auf die ästhetischen Vorlieben der SpielerInnen schließen (Lackner, 2014, S. 212).

Auf vorgefertigte Körperformen, Hautfarben, Kleidungsstücke und Accessoires müssen auch SpielerInnen von Pokémon Go zurückgreifen. Bis dato ist es anderen SpielerInnen nicht möglich, andere Spielfiguren auf dem Spielfeld zu sehen, nur ihr eigener Avatar ist sichtbar. Das Besondere ist jedoch, dass das virtuelle Stellvertreter-Ich und der reale Körper der SpielerInnen gleichzeitig in der Spieleumgebung anwesend sind. Die Gleichzeitigkeit von Erzählung und Handlung im virtuellen Spielraum erhält die zusätzliche Dimension des realen Raums, in dem sich die SpielerInnen mit ihrem Äußeren, ihrem Verhalten und Sprachcodes verständigen, zugehörig fühlen oder abgrenzen.

Lackner beruft sich auf Neitzel und beschreibt die Beobachtung und Kontrolle des virtuellen Ichs als einen „ständig rückgekoppelten Kreislauf“ (Lackner, 2014, S. 253) von Beobachtungs- und Handlungsprozessen. Außerdem vollzieht sich bezogen auf die Spieler selbst bzw. ihren Avatar ein permanenter Wechsel der Positionierung zwischen Subjekt und Objekt. Die Perspektive auf die eigene Stellvertreterfigur beschreibt Lackner mit dem Blick „von außen auf sich selbst“. Dies ermöglicht Involvierung und Distanz zur gleichen Zeit (ebda.).

### 6.3 Erlebtes Handeln

Jochen Venus versteht diese Darstellung des erlebten Handelns als spezifische Besonderheit des Computerspiels, durch das es sich von allen anderen Darstellungstypen wie etwa der des Theaters, der Literatur, des Films, Radios, der bildenden Kunst oder der Musik abgrenzen lässt (Venus, 2012, S. 116). So ist die Ausführung einer Handlung des Spielers/der Spielerin nicht nur als Aktion zu begreifen sondern wird gleichzeitig dargestellt und ist vom Spieler/von der Spielerin zu beobachten.

„Überaus viele Computerspiele vermitteln dem Spieler den Eindruck, er könne eine fiktionale Figur zugleich verkörpern und ihr Handeln von außen, quasi unbeteiligt, betrachten (...).“ (ebda., S. 105).

Während in der fiktionalen Literatur durch die direkte oder indirekte Rede die Perspektiven zwischen Erzählerin, Leser und sprechenden Protagonisten verschoben und Differenzen aufgehoben werden, verändern Computerspiele durch spielstrukturierende, ästhetische und narrative Elemente erlebten Handelns die Differenz zwischen innerer und äußerlicher Perspektive des eigenen Handelns. Damit wird der fundamentale Unterschied zu anderen kulturellen Darstellungsformen deutlich, in der das eigene Handeln wie z.B. Musik zu hören, einen Film anzusehen, einem Theaterstück zu folgen, sich in die Protagonisten eines spannenden Romans hineinzusetzen zwar erlebt werden, jedoch nicht gleichzeitig vom Handelnden beobachtbar sind. D.h. in Computerspielen – vor allem in Avatar-basierten Spielen – werden Handlungserlebnisse erstmals direkt kommuniziert und von innerer wie äußerer Perspektive erfahrbar gemacht. Ein mediales Dispositiv entsteht (ebda., S. 106). Jesper Juul

(2005) beschreibt erlebtes Handeln in Computerspielen mit dem Begriff „half real“: Dabei erfährt der Spieler die Wirksamkeit seines physischen Handelns, das sich auf die fiktionale Aktion auf dem Bildschirm auswirkt. „The interplay between rules and fiction of video games is what makes them *half-real*: real rules and fictional worlds.“ (Juul, 2005, S. 196).

Den Begriff des ‚Halb-Realen‘ bzw. der ‚Halbidentifikation‘ verwendet auch Venus. Anhand der Spiele-Reihen GTA (Grand Theft Auto) und Max Payne beschreibt der Autor die „Halbidentifikation“ mit den Avataren, deren Funktionalität nach dem Prolog zunächst vom Spieler erkundet werden muss. Dabei werden diese ersten Handlungserlebnisse des Spielers als die eigenen empfunden, jedoch gleichsam als die des Avatars. Diese Art der Identifikation des erlebten Handelns lässt sich besonders gut anhand der sogenannten „Let’s play“-Videos nachzeichnen, die von Spielern selbst dokumentierten Spielsessions in Manier des „Thinking-Aloud-Tests“ auf Plattformen wie Youtube zeigen (Venus, 2017, S. 24). Hierbei kommentieren die Spieler/innen ihre Spielhandlungen und beschreiben den Avatar dabei oftmals in der ersten und dritten Person, häufig ironisch distanziert, die fiktionalen Merkmale des Avatars kaum berücksichtigend (Venus, 2012, S. 109 f.). Als charakteristisches Merkmal nennt Venus die „situationale Aneignung des eigentlich situationsabstrakten Geschehens.“ (ebda., S. 110). Darin beschreiben die Autoren solcher Videos die Handlung und das Erleben des Avatars, das gleichzeitig ihr eigenes ist und doch nicht physikalisch im eigenen Körper stattfindet.

Lackner konnte in seiner empirischen Untersuchung feststellen, dass der materielle Raum, in dem das Computerspiel „World of Warcraft“ gespielt wurde, gegenüber dem virtuellen Spielraum völlig in den Hintergrund trat (Lackner, 2014, S. 256). Es gilt zu klären, inwieweit eine solche Fokussierung auf die virtuelle Spielumgebung bei dem AR-Spiel Pokémon Go zutrifft. Dies soll in den folgenden Kapiteln untersucht werden.

## **7. Zusammenfassung**

Die vorangegangenen Kapitel zeigen ein multiperspektivisches Bild des Forschungsgegenstandes des Computerspiels. Im Sinne der Aneignungstheorie und de Certeaus „Kunst des Handelns“ wird ein Bild des aktiv handelnden Spielers/der Spielerin skizziert. Dabei werden Games nicht unter dem Gesichtspunkt von Sucht und Risiken betrachtet, sondern als Erweiterung des Raums im Sinne eines relationalen Raumbegriffs. Unter Bezugnahme auf die vireale Aneignung sind mit der Erweiterung des Raums hin zu hybriden Räumen Möglichkeiten zur Kommunikation, Partizipation, Identitätsbildung und Abgrenzung zu Nicht-Spielern und Erwachsenen verbunden. Da sich der Spielraum des untersuchten Spiels Pokémon Go im virtuellen wie im materiellen, öffentlichen Raum aufgespannt, wurden die spezifischen Eigenschaften dieser bisher meist getrennt voneinander betrachteten Räumen untersucht. Welche Erfahrungen und Wahrnehmungen die SpielerInnen dabei machen ist Gegenstand der empirischen Untersuchung, die nun im zweiten Teil dieser Arbeit folgt.

## **8. Empirische Untersuchung zur sozialräumlichen Aneignung durch das Computerspiel Pokémon Go**

Die Arbeit trägt den Titel: „Eine Stadt voller Monster? Eine empirische Untersuchung über das Erkunden und Erleben des öffentlichen Raums von Kindern und Jugendlichen anhand des Computerspiels Pokémon Go.“

Um einen Überblick über die komplexe Thematik zu gewinnen, wurden im ersten Teil der Arbeit verschiedene Forschungsperspektiven auf den Gegenstand „Computerspiel“, „Raum“ und „Spieler“ eingenommen und daran angrenzende Themen untersucht. Auch wenn die Auseinandersetzung mit dem Gegenstand bereits durch das intensive Literaturstudium interessante Erkenntnisse einbrachte, so fehlt ein entscheidender Blickwinkel. Denn um valide Aussagen über die Lebenswelt von Jugendlichen treffen zu können, müssen eben auch Jugendliche befragt werden.

Dem soziologischen Kodex der Chicagoer Schule um Robert Ezra Park (1950) folgend wird davon ausgegangen, dass soziologisches Wissen „weder aus dem Studium von Büchern noch aus normativ gefärbten Weltansichten“ generiert werden kann (Löw et al., 2008, S. 33). Eigene Beobachtungen, teilnehmende Beobachtungen und offene Interviews eignen sich daher, um die Perspektive der erforschten Gruppe einnehmen zu können. Deshalb stehen im zweiten Teil dieser Arbeit nun die Akteure selbst im Mittelpunkt und kommen zu Wort. Die empirische Untersuchung setzt sich aus folgenden Methoden zusammen:

- Teilnehmende Beobachtung über einen Zeitraum von ca. 3 Monaten
- Gruppendiskussion mit vier Jugendlichen
- Leitfadenterview mit einem Verantwortlichen der Stadt Düsseldorf

Die Beobachtung wurde in Form von Fotos, Videos und Gedächtnisprotokollen dokumentiert. Da die Fotos einen guten Einblick in die Thematik bieten, wurden einige davon ausgewählt und mit theoretischen Bezügen in Form von Zitaten in der Diskussion (Kap. 9) präsentiert.

### **8.1 Gegenstand der Befragung**

Gegenstand der Befragung ist die Aneignung des Computerspiels Pokémon Go und die damit verbundenen Raumerfahrungen von Jugendlichen. Die Arbeit trägt den Titel: „Eine Stadt voller Monster? Eine empirische Untersuchung über das Erkunden und Erleben des öffentlichen Raums von Kindern und Jugendlichen anhand des Computerspiels Pokémon Go.“ Die sich daran anschließende Forschungsfrage lautet: „Welche Raumwahrnehmungen ergeben sich durch die Überlagerung des medial erzeugten Spielraums von Pokémon Go und dem gleichzeitig materiell erfahrbaren Raum der gebauten Stadt bei Jugendlichen?“

### **8.2 Methodologie**

Jede Handlung gründet auf einem Hintergrundwissen, das in vielfältiger Weise in alltäglichen Situationen eingesetzt wird. Dieses implizite Wissen dient als Voraussetzung, die Handlung überhaupt ausführen zu können. Es ist den Handelnden meist selbst nicht bewusst und kann

nicht expliziert werden. Qualitative sozialwissenschaftliche Forschungsmethoden rekonstruieren eben diese impliziten Konstruktionen, Orientierungen und Handlungsentwürfe (Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 12). Die Wissenssoziologie Karl Mannheims (1964) eröffnet Zugänge zu jenem Wissen, „das uns nicht lexikalisch, begrifflich gegeben ist, sondern als implizites, mit anderen geteiltes Wissen in unsere unmittelbare, alltägliche Handlungspraxis eingelassen ist.“ (ebda., S. 13). Damit ist das Erkenntnisinteresse nicht auf das gerichtet, was gesagt wurde oder die Interpretation darauf, was sie/er damit sagen wollte. Vielmehr liegt der Fokus auf der Sinnstruktur, die diesem Handeln zugrunde liegt und in sozialen Prozessen hergestellt wird (ebda., S. 20). Mannheim beschreibt diese Fokussierung als „Einklammerung“ des Gesagten, die den Blick auf das frei macht, „wie etwas entstanden ist“ (Mannheim, 1980, S. 22). Faktische oder normative Richtigkeit wird demnach eingeklammert und zum Prinzip der Methodologie gemacht, um den zugrunde liegenden „Erlebniszusammenhang“ zu verstehen (Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 284).

Um diesen Erlebniszusammenhang zu verstehen, unterscheidet die von Mannheim in den 1920-er Jahren entwickelte dokumentarische Methode zwei Sinnebenen: die des impliziten, atheoretischen Wissens der Akteure und die der begrifflich-theoretischen Explikation dieses Wissens. Entscheidend dabei ist, dass die Forscherin im Sinne der Mannheimschen Wissenssoziologie nicht davon ausgeht, mehr als die befragte Gruppe zu wissen, „sondern davon, dass letztere selbst nicht wissen, was sie da eigentlich alles wissen, somit also über ein implizites Wissen verfügen, welches ihnen reflexiv nicht so ohne weiteres zugänglich ist.“ (Bohnsack, 2013, S. 12). Dieses implizite Wissen zu explizieren wird in mehreren Arbeitsschritten vollzogen, die in Kapitel XY erläutert werden.

Die Dokumentarische Methode wird in verschiedenen Forschungsdisziplinen angewandt, so etwa in der Frühpädagogik-, der Kindheits- und Jugendforschung, der Medien- und Rezeptionsforschung, der Milieuforschung und Analyse sozialer Ungleichheit und vielen weiteren Gegenstandsbereichen, die an dieser Stelle nicht alle genannt werden können (Bohnsack, S. 18). Ziel ist es, Zugänge zum handlungspraktischen, impliziten und mit den Worten Mannheims „konjunktiven Erfahrungswissen“ zu finden (ebda., S. 16/Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 91). Der Ursprung der Methode gründet in der Analyse von Gruppendiskussionen, sie findet jedoch auch als Auswertungsmethode von (narrativen) Interviews Anwendung (Bohnsack, 2013, S. 19). Die Methode eignet sich für die Triangulation verschiedener Erhebungsmethoden, so z.B. der Methodentriangulation von Gruppendiskussionen, teilnehmender Beobachtung und biografischen/narrativen Interviews (Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 280). Die Triangulation wurde von Bohnsack et al. 1995 mitentwickelt und findet mittlerweile weite Verbreitung (Bohnsack, 2013, S. 23). In der vorliegenden Arbeit wurde mittels teilnehmender Beobachtung ein erster Zugang zum Feld und dem Forschungsgegenstand erschlossen, daran anschließend eine Gruppendiskussion sowie ein Leitfadeninterview durchgeführt und mithilfe der Dokumentarischen Methode analysiert sowie parallel dazu Literatur intensiv gesichtet.

### 8.3 Feldforschung

Da qualitative Forschung nicht unter Laborbedingungen stattfindet oder darauf abzielt, bestimmte Items eines Fragebogens abzuhaken, wird sie von einigen AutorInnen per se als Feldforschung bezeichnet. Bezugnehmend auf Schatzmann und Strauss (1973) beschreiben die Autorinnen Przyborski und Wohlrab-Sahr das zu untersuchende Feld als Verknüpfung und gewebeähnliche Textur. Es knüpft an andere Felder an, überlagert sich mit ihnen, definiert keinen absoluten Anfang oder Ende und markiert keine starren räumliche Grenzen (*Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 39 f.*).

Das Feld zu erschließen beginnt nicht erst mit der Erhebung, wie in diesem Falle der Gruppendiskussion und des Leitfadenterviews. Bereits davor gilt es, einen Eindruck vom Feld selbst zu gewinnen. Dazu zählt einerseits, vorhandene Literatur eingehend zu sichten und sich mit den Bedingungen des Forschungsfeldes vertraut zu machen. Die Reflexion darüber sowie alle dazugehörigen Schritte sollten in einem Forschungstagebuch protokolliert werden (*ebda., S. 40*).

Einen Überblick des Feldes erlangte die Forscherin mithilfe der teilnehmenden Beobachtung, die im Zuge dieser Arbeit bereits vor der Gruppendiskussion stattfand. Hierzu wurden von der Autorin zu verschiedenen Tageszeiten, Wochentagen, in Ferien- und Schulzeiten besonders markante Spiel-Treffpunkte (z.B. Kö) aufgesucht und dort selbst Pokémon Go gespielt. Dabei bot sich die Gelegenheit, jugendliche SpielerInnen, die ebenfalls an diesen Orten spielten, zu beobachten. Begegnungen und Gespräche, die in diesem Rahmen stattfanden, wurden in Form von Gedächtnisprotokollen dokumentiert (*ebda., S. 49 ff.*). Um die spontan entstandenen Gespräche möglichst wenig zu beeinflussen, wurde die Rolle der Forschenden in den Begegnungen nicht aufgedeckt, was im Forschungsprozess jedoch reflektiert werden muss (*ebda., S. 44*).

Ervin Goffman beschreibt die teilnehmende Beobachtung als bewusste Unterwerfung der Forscherin eben jener Lebensumstände, denen die Individuen ausgesetzt sind, die man untersucht. Er betont das körperliche Eingestimmtsein auf die zu beobachtenden Handlungspraxen und die dadurch entstehende Nähe zum Feld. Für die Forschenden gilt, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Nähe und Distanz zu finden. Denn „ohne Nähe wird man von der Situation zu wenig verstehen, ohne Distanz wird man nicht in der Lage sein, sie sozialwissenschaftlich zu reflektieren.“ (*ebda., S. 46*). Für einen gelingenden Forschungsprozess werden Authentizität, kommunikative Haltung und Interesse als Prinzipien genannt (*ebda., S. 57 f.*).

Die teilnehmende Beobachtung diene als Einstieg ins Feld und stellt lediglich eine Vorbereitung und Ergänzung zur Erhebung mittels der Gruppendiskussion dar.

### 8.4 Die Gruppendiskussion

Für die Gruppendiskussion wurden persönliche Kontakte als Feldzugang genutzt, die sich aus einem der Autorin bekannten Freundeskreis rekrutierten. Es handelt sich um vier männliche Jugendliche im Alter von 12 bis 14 Jahren, die sich aus der Grundschule bzw. der weiterführenden Schule kennen. Somit kann weitestgehend von einer realen Gruppe

gesprächen werden (Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 95; S. 105). Der Gruppe ist nicht nur das gegenseitige Kennen bis hin zu freundschaftlichen Beziehungen sondern auch das Spielen von Pokémon Go gemeinsam. Diese Gemeinsamkeit war das wichtigste Auswahlkriterium, die einzelnen Gruppenmitglieder zu rekrutieren. Erstens stellt das Computerspiel Teil des Forschungsgegenstandes dar, zweitens entstehen erst dort wo Gemeinsamkeiten von Erfahrungen gegeben sind, lebendige Gespräche im Mannheimschen Sinne „konjunktiver Erfahrungen“. D.h. die Zusammensetzung der Gruppe nimmt Einfluss auf die Ergebnisse der Erhebung und strukturiert diese mit (ebda., S. 94). So nimmt auch jede spezifische Form der Rekrutierung von GesprächspartnerInnen Einfluss auf den Forschungsprozess und muss reflektiert werden (ebda., S. 60).

Die erste Kontaktaufnahme erfolgte per E-Mail an die Eltern der Jugendlichen, um eine grundsätzliche Einverständniserklärung einzuholen und über den Grund und Gegenstand der Befragung zu informieren. Dem schloss sich eine E-Mail an die Betroffenen selbst an, die im Falle des Einverständnisses weitergeleitet werden sollte und ebenso über das Vorhaben aufklärte. Dabei wurde darauf geachtet, das Vorgehen einerseits so transparent wie möglich zu machen und Vertrauen zu den Befragten zu gewinnen, andererseits keine Vorannahmen zu implizieren und mit unnötigen Details zu überladen (ebda., S. 61 ff.).

Nachdem Fragen zum Einverständnis der Eltern, der Bereitschaft der Jugendlichen, die Terminabsprache sowie der Ort der Befragung geklärt waren, konnte die Gruppendiskussion stattfinden. Das Gespräch wurde audiografisch aufgenommen und anschließend transkribiert. Darüber wurden die Teilnehmer aufgeklärt und ihnen der vertrauliche Umgang mit ihren persönlichen Daten zugesichert. In der Erhebungssituation galt es darauf zu achten, möglichst viele selbstläufige Gesprächsphasen zu evozieren um die Orientierungsrahmen und Relevanzsysteme der Befragten zu rekonstruieren (Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 67 f.). Demnach wurde die Erhebungssituation nach folgenden Kriterien gestaltet:

**Joining:** In der sog. Small-Talk-Phase wird den Teilnehmern (TN) die Möglichkeit gegeben, ihr Ankommen in der Situation wahrzunehmen, Scheu vor Aufnahmegerät u. der Situation abzulegen. Die Phase dient zudem zur Klärung des Ablaufs und von Gesprächsregeln (ebda., S. 67 f.).

**Eingangsstimulus:** (Warm-Up-Frage) Die Frage ist so angelegt, dass die TN mit ihrer Beschreibung eine „abgeschlossene, in Form und Inhalt selbst gestaltete Darstellung produzieren können“ (ebda., S. 68 ff.). In der vorliegenden Situation wurde nach der ersten Begegnung mit dem Spiel Pokémon Go gefragt (vgl. ebda., S. 103).

**Immanente Fragen:** Beinhalten Nachfragen zu einem bestimmten Thema, das bereits von der Gruppe zum Gegenstand gemacht wurde. D.h. es werden keine neuen Themen platziert, nur an bereits bestehende angeknüpft und zur weiteren Ausführung ermuntert. Um Selbstläufigkeit des Gesprächs zu ermöglichen, sind Nachfragen erst nach Erliegen des Diskurses oder Abschlussmarkierern („das war's“) sinnvoll. Immanente Fragen sind grundsätzlich exmanenten Fragen vorzuziehen (ebda., S. 70 f.)

**Exmanente Fragen:** Sind die immanenten Fragen ausgeschöpft, können exmanente Fragen die Einführung neuer Themen initiieren. Diese beziehen sich besonders auf das Erkenntnisinteresse der Forschenden. Jedoch sollten auch diese Fragen auf die Beschreibungen der Interviewten angepasst sein (*ebda.*, S. 71 f.).

**Abrunden und Dank:** Ist für die Interviewerin der Eindruck entstanden, das Ziel des Gesprächs sei erreicht, wird dies den TN mitgeteilt und die Aufnahme beendet. Die Interviewerin bedankt sich bei den Gesprächsteilnehmern für ihre Bereitschaft und Zeitinvestition mit dem Hinweis, wertvolle Beiträge für die wissenschaftliche Arbeit gewonnen zu haben (*ebda.*, S. 72 f.)

### 8.5 Das Leitfaden-Interview

Mit den Erkenntnissen eines Leitfaden-Interviews mit einem Verantwortlichen der Stadt Düsseldorf soll eine weitere Perspektive auf den Forschungsgegenstand hinzu gewonnen und eigene Erfahrungen und die der Gruppendiskussionsteilnehmer in Bezug gesetzt werden.

Der offene Leitfaden folgte keiner Auflistung von Fragen, die in einer strengen Reihenfolge beantwortet werden müssen, sondern ist eher mit einer Stichwortsammlung oder Mindmap zu vergleichen, mit deren Hilfe die Interviewerin den Überblick über die relevanten Themen gewähren konnte (*Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2009, S. 144*). Ziel war es, eine möglichst selbstläufige Gesprächssituation entstehen zu lassen und individuelle Narrativität zu ermöglichen (*Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2009, S. 141; Bohnsack, 2013, S. 20*). Ähnlich der Erhebungssituation in der Gruppendiskussion folgte das Gespräch den Kriterien Joining, Eingangsstimulus, immanenten und exmanenten Fragen, Abrundung und Dank, die bereits im vorherigen Kapitel erörtert wurden.

Auf eine schriftliche Nachfrage im Büro des Bürgermeisters Thomas Geisel wurde innerhalb kurzer Zeit reagiert und ein Gesprächstermin mit dem Büroleiter von Geisel, Jochen Wirz, angeboten. Das Interview fand am 28.09.2016 im Rathaus statt. In der Diskussion in Kapitel 9 werden die Äußerungen des Interviewten als Ergänzung oder zur Kontrastierung zu den Erkenntnissen aus der Gruppendiskussion gesetzt.

Der Leitfaden (B), die vollständige Transkription (B.1), die thematische Gliederung (B.2) und die formulierende Interpretation (B.3) sind im Anhang zu finden.

### 8.6 Auswertung

Der Erkenntnisgewinn liegt in der Rekonstruktion der kollektiven Orientierungen und Wissensbeständen, die in der Gruppendiskussion repräsentiert werden (*Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 93*). Ziel ist es, den Erlebniszusammenhang bzw. den konjunktiven Erfahrungsraum zu erkennen. Hier benennt Mannheim die „Kontagion“ als das Erkennen, Erleben und In-Beziehung-Setzen des Menschen zu anderen Menschen oder Dingen, das jenseits von begrifflicher Abstraktion zu verorten ist. D.h. das Kollektiv ist der Individualität gegenüber übergeordnet, weil sich erst darin ein Zusammenspiel vollziehen kann, das vom Individuum nur gedacht aber nicht vollzogen werden und so mit Sinn gefüllt werden kann (*ebda.*, S. 285).

Die Unterscheidung zwischen der immanenten und der dokumentarischen Sinnebene grenzt die Methode von anderen ab und strukturiert alle Arbeitsschritte. Grundsätzlich wird zwischen der formulierenden Interpretation und der reflektierenden Interpretation unterschieden. Im ersten Arbeitsschritt wird der immanente, wörtliche Sinngehalt analysiert, im zweiten Schritt die dem zugrunde liegenden kollektiven Orientierungen, Prozessstrukturen und Herstellung praktischen Handelns (*ebda.*, S. 21). So wurde die audiografisch festgehaltene Gruppendiskussion zunächst vollständig transkribiert (*Anhang A*) und daraufhin eine thematische Gliederung (*Anhang A.1*) erstellt (*Bohnsack, 2013, S. 325*). Im nächsten Schritt erfolgte die formulierende Interpretation (*Anhang A.2*), in der die Inhalte des Gesprächs – also *was* gesagt wurde – paraphrasiert wurden.

Auf Grundlage dessen wurden Passagen ausgewählt, die durch formale Merkmale der Interaktion, Metaphorik sowie selbstläufig initiierte Themenwechsel auffielen – den sog. Fokussierungsmetaphern (*ebda.* S. 250). Als weiteres Kriterium stellte die thematische Relevanz dar, die zur Beantwortung der Forschungsfrage führen sollte.

Nach Auswahl der geeigneten Passagen wurde im Zuge der reflektierenden Interpretation (*Anhang A.3*) überprüft, *wie* ein Thema behandelt wurde, d.h. welche Orientierungsrahmen bzw. welcher Habitus dem Gesagten zugrunde liegt und sich darin dokumentiert (*ebda.*, S. 325). Hierbei gilt es, die Regelmäßigkeit zu erkennen, die sich etwa darin äußert, dass eine Geste oder ein Redebeitrag erst im Kontext der Gruppe Bedeutung und Signifikanz erhält, z.B. durch die Reaktion der anderen Beteiligten. Das konjunktive, atheoretische Wissen ist in Handlungspraxen eingeschrieben und tritt vor allem in Form von Performanz, Metaphorik, Interaktion, gleichzeitiges Sprechen oder unmittelbarer Verständigung zum Vorschein (*Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 289*). Um die Regelmäßigkeit rekonstruieren zu können, wurde nach Klassen von Reaktionen gesucht, die Homologien und Gemeinsamkeiten aufweisen. Diese wurden einem Vergleichshorizont gegenübergestellt, die einer Klasse gleicher Reaktionen angehören und diese kontrastieren (*Anhang A.4*) (*Bohnsack, 2013, S. 326*). Diese Regelmäßigkeit und Vergleichshorizonte wurden expliziert und damit der Dokumentsinn herausgearbeitet (*Przyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 291*).

Der Orientierungsrahmen wird durch positive (anzustrebenden) und negative Horizonte (wegstrebend) eingegrenzt und durch die Einschätzung des Umsetzungspotenzials (Enaktierung) von Ausrichtungen beschrieben (*ebda.*, S. 302). Ebenso galt der Diskursorganisation besonderes Augenmerk, d.h. in welcher Art und Weise sich die Redebeiträge aufeinander bezogen. Die Identifikation homologer Sinnstrukturen bzw. der Generierung des Orientierungsrahmens stellt im Bohnsackschen Sinne den ersten Schritt der Typenbildung dar. Auf die Entwicklung verschiedener Typiken, sowie der anschließenden Analyse der sinngenetischen und soziogenetischen Typologie (*Bohnsack, 2013, S. 248 ff.*) wird aufgrund mangelnder Fallzahlen und der empirisch dürftigen Datenlage zu Pokémon Go verzichtet. Eine solche Untersuchung würde zudem den Rahmen einer Master-Thesis deutlich überschreiten.

Um die Forschungsfrage beantworten zu können, scheinen die erhobenen und bis hierhin interpretierten Daten ausreichend. Beispielhaft für die reflektierende Interpretation wird nachfolgend ein Ausschnitt aus der Gruppendiskussion präsentiert. Die Stelle wird aufgrund

ihrer hohen Interaktionsdichte, Vielfältigkeit an Themen, der Selbstläufigkeit des Diskurses und der abschließenden Konklusion ausgewählt. Die übrigen Abschnitte sowie die gesamte Dokumentation aller weiteren einzelnen Arbeitsschritte in Form der Transkription (A), thematischen Gliederung (A.1) formulierenden Interpretation (A.2), reflektierenden Interpretation (A.3) und Fallkontrastierung (A.4) sind im Anhang zu finden.

### 8.7 Reflektierende Interpretation der Gruppendiskussion

Die Abkürzungen bedeuten: OT=Oberthema, UT=Unterthema, UUT=Unter-Unterthema. Die Buchstabenkombinationen zeigen die Gesprächsteilnehmer an. „f“ steht für weiblich, „m“ für männlich. Die Zahlen geben die Zeilennummer im Transkriptionsdokument an. Dies ist vollständig im Anhang (A-A.4) zu finden.

<p>OT 496- 513</p>	<p><b><u>Ortsspezifische Pokémons</u></b></p> <p><i>Immanenter Beitrag mit propositionalem Gehalt Cf, Elaboration Km, J2m, Am</i></p> <p>Die Interviewerin berichtet über eigene Erfahrungen mit PG und dass sie bei der hohen Dichte der „Rattfratze“ an das tatsächliche, hohe Vorkommen von Ratten an einem Spielplatz denken muss. Dieser Beitrag wird von der Gruppe mit parasprachlichen und unverständlichen Äußerungen kommentiert, bis J2m daraus den halben Satz artikuliert „dass man sich daran orientiert“. Hier kann ein Herantasten zur Proposition beobachtet werden, dass über bestimmte Pokémons Bezüge zu Orten hergestellt werden können. Der folgende rege Diskurs zwischen Km, Am und J2m verläuft im parallelen Modus. Die Gruppe findet zu Regeln, die für das Vorkommen bestimmter Pokémons in bestimmten geografischen und topografischen Regionen sprechen. Dicht bebaute Orte („an Häusern“) beheimaten eher Rattfratze, weniger dicht besiedelte Regionen („auf dem Land“) sind eher das Habitat von Taubsis (einem vogelähnlichen Pokémon) und anderen Pokémon, die „mehr in der Freiheit“ leben. Hier tritt die Orientierung deutlicher hervor. Die dichte Bebauung („aber in Düsseldorf sind überall Häuser“) sorgt für ein hohes Aufkommen der gewöhnlichen und deshalb recht unbeliebten Rattfratze („Ja eben, deshalb gibt’s auch überall Rattfratze“), die als typische Repräsentanten urbaner Lebensräume gesehen werden. Diese Einseitigkeit und Eintönigkeit kann als negativer Horizont aufgefasst werden. Den positiven Horizont bildet die „Freiheit“ der weniger bebauten Regionen, in der andere Pokémon leben als Rattfratze. Hier werden mehrere Beispiele aufgezählt.</p>
<p>UT 515-518</p>	<p><b><u>Stadtspezifische Pokémons</u></b></p> <p><i>Elaboration der Proposition Am, Km, Differenzierung J1m</i></p> <p>Am steigert diese aufgeworfene Orientierung weiter indem er ein extremes Beispiel für dichte Bebauung findet („Boah Alter New:: York::“), dessen Dimensionen ihn selbst zu überraschen scheinen. Seine Äußerung kommt dem Ausruf einer Idee gleich – eine Vorstellung, die die übrigen TN sofort annehmen und weiterführen („da gibt’s auch jede Menge Rattfratze“). Obwohl niemand aus der Gruppe bisher in N.Y. PG gespielt hat, haben alle ein Bild davon im Kopf, das sie miteinander teilen. Dies kommt im Verlauf des parallelen Diskurses zum Ausdruck („Das ist ja wahrscheinlich- in einer Straße ist wahrscheinlich so jede fünf Zentimeter ein Rattfratz“). J1m greift den positiven Horizont auf und setzt ihn differenzierend in Bezug zum negativen Horizont („Und was wenn man im Central Park ist?“). Damit schränkt er die Reichweite der Orientierung ein, die sich nun nicht auf den einfachen Nenner Städte=Rattfratze bringen lässt, sondern einen differenzierten Blick nach den genauen geografisch topologischen Begebenheiten erfordert.</p>

<p>UUT 519-531</p>	<p><u>Unterbrechung von Bebauung/Grünanlagen</u></p> <p><b>Validierung der Differenzierung (Proposition) Am, Km, J1m, J2m, Konklusion</b>  Auf die Differenzierung von J1m ist Am zunächst nicht vorbereitet („da sind dann überall- keine Ahnung“) worauf hin ihm der Rest der Gruppe zur Hilfe kommt und abwechselnd verschiedene Pokémons aufzählt, die in dieser Grünanlage vorkommen könnten. In diese Aufzählung stimmt Am selbst mit ein. Die Differenzierung wird somit von der Gruppe validiert, der Diskurs verläuft im parallelen Modus. Am greift einen der genannten Namen auf und entwickelt eine fiktive Erzählung, in die J2m sofort einsteigt. Gemeinsam wird eine Vorstellung davon entwickelt, was passiert, wenn ein Jugong (Wasserpokémon) zu sehen ist. Hier wird deutlich, dass die TN Ortskenntnisse besitzen, ohne dabei auf empirische Erfahrungen zurückgreifen zu können. Die Proposition wird deutlich herausgearbeitet: Der Lebensraum der Pokémons ist dem der realen Umgebung ähnlich, die Umgebung muss aber im kleinen Maßstab betrachtet werden.</p>
<p>OT 533-540</p>	<p><u>„Hacken/Cheaten“ um an spezielle Pokémons/spezielle Orte zu gelangen</u></p> <p><b>Transposition Am, Differenzierung J2m, Konklusion in Form einer rituellen Synthese</b>  Das fiktive Beispiel von J2m wird weiter ausgeschmückt („Wasserdichtes Handy unter Wasser halten dann taucht das auf“) und gleichzeitig aufgrund des mangelnden Enaktierungspotenzials verworfen. Am entwirft eine Alternative zum realen Vor-Ortsein im Central Park und dem Risiko, das Handy unter Wasser zu beschädigen: „Kannst ja einfach hacken.“ Damit spannt Am einen neuen Orientierungsrahmen auf, der die Begrenzung von Raum und Zeit infrage stellt. J2m beschränkt diese Orientierung in seiner Differenzierung sogleich („Ich kann aber nicht reinspringen“). Hier stellt er der Orientierung, dass man mit „hacken“ alles möglich machen kann, den negativen Horizont gegenüber, dass dadurch nicht das körperliche Erleben („reinspringen“) nachempfunden werden kann. Am kann dieses Dilemma nicht auflösen und verweist auf den vorherigen Schauplatz, der sich zwar als ebenso wenig tragfähig erwiesen hat, ihm aber die Gelegenheit bietet, das Thema hier abzuschließen („Halt dein Handy einfach nur unter Wasser@“).</p> <p><b>Immanente Nachfrage Cf, Elaboration im Modus der abstrahierten Beschreibung Am</b>  Die Interviewerin knüpft an das von der Gruppe initiierte Thema „Hacken“ an und fragt nach, ob „das denn so einfach“ gehe. Durch die knappe Antwort von Am („Ja GPS“) wird deutlich, dass hier von der Interviewerin ein schwieriges Terrain betreten wird. Es scheint, als muss durch die Gruppe erst geklärt werden, inwiefern Cf Zugang dazu erhalten soll. Die Informationen werden bruchstückhaft und in einsilbig wirkender, distanzierender Formulierung weitergegeben („Kann man sich runterladen als App“). Hierbei kommt zum Ausdruck, dass die Gruppe über ein implizites geteiltes Wissen verfügt, mit dem das „Hacken“ zumindest Erwachsenen gegenüber negativ konnotiert wird. Die Haltung innerhalb der Gruppe, also ihres Referenzsystems, wird zu diesem Zeitpunkt noch nicht deutlich. Aufgrund des evtl. nicht ganz ernst gemeinten Ratschlags, sich in den Teich des Centralparks in N.Y. zu hacken und die Nennung der dazugehörigen technischen Voraussetzung, liegt es nahe, dass hier Erfahrungen vorliegen. Obgleich die Nachfrage durch Cf zunächst nur zögerliche Antworten evoziert kommt im folgenden Verlauf ein äußerst selbstläufiger, parallel und teilweise univoker Diskursverlauf mit hoher Interaktionsdichte und Fokussierungsmetaphern in Gang.</p>
<p>UT 541-551</p>	<p><u>Haupt-Account und Cheat-Account</u></p>

	<p><b><i>Proposition und Elaboration J1m, Km, Am</i></b></p> <p><i>J1m</i> beginnt, die bis hierher spärliche Information mit eigenen Erfahrungen zu ergänzen. Er berichtet davon, sich extra einen zweiten Account angelegt zu haben um zu cheaten („kann ich mich halt irgendwo hin teleportieren“). Auf dem Haupt-Account wird „richtig gespielt“ wie <i>Km</i> den Satz unterbricht ohne dass dies von <i>J1m</i> als Störung aufgefasst wird. Seine Äußerungen schließen übergangslos an <i>Km</i> an und <i>J1m</i> berichtet detailliert von seinem Vorgehen. Dass hier eine dichotome Unterscheidung von richtigem und falschem Spiel getroffen wird und dies nicht nur immanent bearbeitet sondern dieses als unterschiedliches aufgefasste Handeln explizit auf zwei Accounts stattfindet, weist den Orientierungsrahmen aus. Cheaten ist etwas, das im Verborgenen stattfindet. Man kann sich nicht damit rühmen. Durch das „richtige“ Spielen, das vor allem die „Belastung“ der Bewegung einfordert, wird auf dem „Haupt-Account“ vollzogen. Der Spieler behält seine ‚weiße Weste‘. Der Reiz der Erfahrung, Grenzen von Raum und Zeit zu überwinden und auf einem anderen Kontinent spazieren zu gehen und ungewöhnliche Pokémon zu fangen ist dennoch groß und kann ebenso leicht umgesetzt werden. <i>J1m</i> klärt auf, dass er dazu die Website „Pokesniper“ besucht, auf denen die Koordinaten von Orten stehen, an denen die Pokémon gefangen werden können. Nachdem diese Auswahl getroffen ist, „geht“ man dorthin und kann das Pokémon fangen. Dies erfordert zunächst einmal die Kenntnis dieser Seite, der Koordinaten und Umgangsweise mit der Software. Hier zeigt sich ein hohes Maß an ‚digital literacy‘. An dieser Stelle bringt sich <i>Am</i> wieder ins Gespräch ein und ergänzt <i>J1m</i> mit „Fake-GPS-Location“. Er knüpft dabei an seinen letzten Beitrag an, so als würde die Interviewerin immer noch auf den genauen Namen der App warten. Als ob er die Künstlichkeit dieses ‚einfachen Hingehens‘ unterstreichen wollte, nennt er als Beispiel „Vegas“. Ein Ort mitten in der Wüste, weit weg von Düsseldorf und fern von allem Alltäglichen. In dem er den vollständigen Ortsnamen verkürzt, verstärkt dies den Eindruck des Vertrauten, so als handle es sich um eine Bezeichnung von Insidern, die genau wissen, das „Las Vegas“ gemeint ist. Dieser vertraute Umgang mit Koordinaten und dem durch die Welt gleiten („kannst einfach eingeben wo du hinwillst, Vegas, wo auch immer“) drückt aus, wie nah die Orte dieser Welt zusammen rücken und wie selbstverständlich die Spieler damit umgehen. Diese Flexibilität und Mobilität und den damit verbundenen Erfahrungen der Grenzüberschreitungen spannt sich als positiver Horizont auf.</p>
<p>UT 552-574</p>	<p><b><i>Cheaten als akzeptable oder verwerfliche Methode</i></b></p> <p><b><i>Elaboration im Modus des Arguments und der Exemplifizierung, Km, Am, J1m</i></b></p> <p><i>Km</i> bearbeitet die aufgeworfene Orientierung weiter und argumentiert „also so wie J. das macht finde ich das auch okay, weil Zweitaccount da kannst du auch mal eben was machen“ was übergangslos parasprachlich von <i>Am</i> bestätigt wird. Dieses transparente Vorgehen ist für die Gruppe akzeptabel. Die zuvor aufgeworfene Orientierung wird im univok verlaufenden Diskurs bestätigt und weiter ausgearbeitet. <i>Km</i> wirft einen negativen Gegenhorizont auf und beschreibt die Handlungspraxis eines anderen, <i>Am</i>, <i>J1m</i> und <i>Km</i> bekannten Jungen („aber so wie es F. macht finde ich es nicht okay“). Die Kritik an F.s Vorgehen validiert <i>Am</i> sofort mit einem Ausruf „Boah F. ey“ ohne dass dies die Ausführungen von <i>Km</i>, der in dieser Passage als Hauptredner fungiert, stören würde. Es unterstreicht vielmehr deren Gültigkeit. Auch als <i>Km</i> F.s Vorgehen näher beschreibt und er dabei von <i>J1m</i> ergänzt wird („er hat sich halt einen Account gekauft für fünf Euro“) und <i>Am</i> dies sofort negativ bewertet („Ist der dumm?“) unterbricht dies nicht den Beitrag von <i>Km</i> sondern vervollständigt ihn. Es ist offensichtlich, dass das Gespräch auf Basis homologer Erfahrungen stattfindet. <i>Km</i> führt sein Argument weiter aus, dass F.s Verhalten nicht „okay“ ist, in dem er mehrere Accounts aufzählt, die F. benutzt. Dabei nutzt er keinen einzigen in der Art wie J. zum „richtigen“ Spielen sondern alle nur zum Cheaten („Also er cheatet überall“). Diese Handlungspraxis wird von der Gruppe als verwerflich angesehen. Cheaten ist akzeptiert um bewusst Grenzen zu überschreiten und Neues</p>

	auszuprobieren, z.B. mit einem Extra-Account. Es ist inakzeptabel, ausschließlich zu Cheaten und sich somit nie innerhalb von Grenzen zu bewegen.
UT 575-590	<p><i>Teleportieren und Leveln versus Leveln ohne Cheaten</i></p> <p><b>Fortsetzung der Elaboration (Proposition) im Modus der Beschreibung Km, Validierung J1m, Km</b></p> <p>Km unterstreicht mit der Erzählung einer Begebenheit mit F. und dessen schnellen Levelaufstieg durch Cheaten dessen Grenzüberschreitungen und bewertet diese („von Level null aus hat sich F. in den Central Park teleportiert und ist von dort aus bis zu Level 15 aufgestiegen. Das ist doch nicht das Gleiche, wie wenn du läufst in Düsseldorf (.) dir das ersparen willst! (...) Das ist einfach unlogisch und einfach auch unfair (...)“). Hier kommt deutlich und wiederholt der Orientierungsrahmen zum Ausdruck. Das Spiel funktioniert innerhalb eines bestimmten Regelsystems, dem man sich verpflichten sollte, sobald man das Spiel beginnt. Werden diese Regeln bewusst und permanent verletzt und damit sogar höhere Spielerfolge als innerhalb des Regelsystems erzielt, wird dieses Verhalten von der Gruppe geächtet. Die Spielstandverbesserung muss innerhalb der Spielregeln erarbeitet werden („ist doch nicht das Gleiche wie wenn du läufst“), sonst sind die wertlos. J1m bestätigt die Erzählung von Km und validiert die im Diskurs elaborierte Orientierung.</p>
UUT 591-609	<p><i>Glaubwürdigkeitsverlust durch Cheaten</i></p> <p><b>Konklusion im Modus einer Generalisierung der Orientierung Am, Km, J1m</b></p> <p>Am zeigt mit seiner prosodisch auffälligen Bewertung von F.s Verhalten gleichzeitig die Konsequenzen dessen auf („?Bo::ah:: der Typ <b>labert</b> auch immer nur“). Indem F. permanent Grenzen überschreitet, setzt er seine Glaubwürdigkeit aufs Spiel. Es zeigt sich, dass F. diese bereits verloren hat („hat er selber Pech gehabt, dass wir es ihm nicht glauben, weil er einfach seinen Ruf durch sein (.) er cheatet überall- zerstört hat“). Die generalisierende Formulierung von Am („labert <u>immer</u> <u>nur</u>“) deutet darauf hin, dass F. seine Glaubwürdigkeit nicht nur im Rahmen des Spiels sondern ganz grundsätzlich als Spiel- und Gesprächspartner verloren hat. Dies bildet den negativen Gegenhorizont zum positiven Horizont der Spielstandverbesserung. Diese stellt für die Gruppe jedoch keinen großen Anreiz dar, was in der Diskussion um die Möglichkeiten, dass F. zum finalen Champion aufsteigt deutlich wird. Es entsteht eine Diskussion über die Grenzen des Cheaten um zum Champion aufzusteigen, in der Fachtermini und spezifisches Wissen über die Server- und Spielstruktur ausgetauscht werden. Es kann nicht eindeutig geklärt werden, ob der Spielerfolg (Finaler Champion) über Cheaten beeinflusst werden kann oder nicht. Die Gruppe kommt zu dem Schluss, dass man dazu den „Server hacken“ muss, was eine wesentlich höhere Herausforderung als das normale Cheaten darstellt, die F. offensichtlich nicht zugetraut wird. Es scheint, als wäre dies eine Form der Gerechtigkeit, auf die die Gruppe gestoßen ist. Die Orientierung tritt in diesem univok verlaufenden Diskurs wiederholt in Erscheinung und wird zum vorläufigen Abschluss gebracht: Grenzüberschreitungen und Regelverletzungen sind akzeptabel, wenn sie als solche deklariert und bewusst erprobt werden. Werden sie hingegen stillschweigend eingesetzt, verliert man seine grundsätzliche Glaubwürdigkeit.</p>
UUT 610-626	<p><i>Körperliche Aktivitäten als Spielsinn</i></p> <p><b>Transposition J2m in Kooperation mit Km, Am, Konklusion im Modus einer Validierung einer Orientierung</b></p> <p>J2m wirft ein, dass er keine Erfahrung mit Teleportieren hat. Dieser ‚Mangel‘ wird jedoch als nicht relevant eingestuft. Km leitet einen Satz ein, mit dem er auf J2m reagieren will, wird von diesem jedoch unterbrochen. J2m begründet seinen Mangel an</p>

	<p>Erfahrung selbst und liefert gleichzeitig das Argument warum es auch nicht erstrebenswert ist, sich zu teleportieren („dann macht das Spiel für mich keinen Sinn“). Hier wirft er einen neuen Orientierungsgehalt auf, der zwar an die vorherige Proposition anknüpft und der gleichen Orientierung folgt, aber nun den Aspekt der Spielaufrechterhaltung betont. Hier kommt eine Hintergrundkonstruktion zum Ausdruck, die das Spiel auf einer abstrakten Ebene betrachtet. Erst wenn das Regelwerk akzeptiert wird, kann das Spiel überhaupt gelingen und aufrechterhalten werden. Erst dann wird das Spiel zum Spiel. Diese Orientierung wird sehr deutlich in dem Dialog, der sich zwischen <i>Km</i> und <i>Am</i> vollzieht. Hier fassen sie die Äußerung von <i>J2m</i> zusammen und bringen sie beinahe formelhaft auf den Punkt:</p> <p><i>Km</i>: Es heißt Pokémon <b>Go</b>::</p> <p><i>Am</i>: nicht Pokémon <b>Hack</b>@@</p> <p><i>Km</i> wirft ergänzend in das Lachen von <i>Am</i> ein („und“), dass sich das Gefühl, etwas „geschafft“ zu haben, beim Cheaten sicher nicht einstellen würde. Ein Versprecher („einen Pokédex zu vollführen also äh zu vervollständigen“) deutet auf den performativen Aspekt hin, der einer körperlichen Arbeit wie dem Laufen immanent ist. Diese Sichtbarkeit des Handelns und die erlebte Selbstwirksamkeit wird beim Cheaten obsolet. Dort zählt das Ergebnis, nicht der Prozess. Dies ist für <i>Km</i> unbefriedigend („weil ich halt nichts dafür getan hab“). Damit wird die zuvor elaborierte Orientierung validiert. <i>J2m</i> arbeitet diese weiter aus und beschreibt die Besonderheit, an einem Platz zufällig ein besonderes Pokémon zu finden. Dies wird von <i>Am</i> unterbrochen („Ja ne“), noch bevor <i>J2m</i> mit seinen Ausführungen zum Ende kommt, was den Redefluss aber nicht weiter stört. <i>Am</i> scheint schon vorher zu wissen was <i>J2m</i> sagen will. Der homologe Erfahrungsraum tritt in diesem parallel geführten Diskurs deutlich zum Vorschein. Der proponierte Orientierungsgehalt des „Zufälligen“ wird validiert und erweitert die gesamte bisherige Orientierung der Glaubwürdigkeit und Körperlichkeit und bringt das Thema zum Abschluss. Zufall, Überraschung, Unberechenbarkeit und Glück sind letztendlich die spaßauslösenden Faktoren eines Spiels, um die sich derjenige bringt, der cheatet. Körperliche Anwesenheit und Bewegung ist Voraussetzung dafür, diese Faktoren in ihrer Ausprägung zu erleben.</p>
--	--

Abb. 1: Tabelle, Auszug aus reflektierender Interpretation Gruppendiskussion

## 8.8 Ergebnisse

Nachfolgend werden die Ergebnisse der Gruppendiskussion vorgestellt. Aufgrund des weitestgehend geteilten konjunktiven Erfahrungsraums der Gruppe lassen sich nur bedingt minimale Kontraste skizzieren. Eine maximale Kontrastierung kann in Bezug auf die Kategorie Körper zwischen Fall A und B beschrieben werden (siehe Tabelle A.4 im Anhang). Zur besseren Übersicht werden die Ergebnisse in Form einer Gliederung präsentiert, die sich an den Themen orientiert, die in der Gruppendiskussion von den Diskutanten aufgeworfen und bearbeitet wurden.

### 8.8.1 Erfahrungsraum Körper // Leistung versus Simulation

Die Unterschiede von Pokémon Go gegenüber anderen Computerspielen werden einerseits als körperlich-ganzheitliches Erlebnis beschrieben, was sich in Form von Bewegung und häufigen Ortswechseln manifestiert („sitz ich nicht die ganze Zeit so stumpf da sondern laufe halt auch und bin an verschiedenen Orten“ Z 74-79). Diese Aktivität wird durch die vorgegebene Spielstruktur evoziert. Jedoch wird diese Körper- und Umgebungswahrnehmung nicht von allen Diskutanten gleichermaßen geteilt, so dass dem ein Spielerlebnis gegenübersteht, das sich

nahezu ausschließlich auf visuelle sowie kognitive Aspekte bezieht (*„man macht ja eigentlich immer noch das selbe, als wenn man vorm PC sitzen würde“* Z 80-83). Die auszuführenden Tätigkeiten des Spiels sind mit der „Belastung“ (Z 119-124) vergleichbar *„als würde man am PC sitzen“*. Im Begriff „Belastung“ wird eine Orientierung erkennbar, die den Vergleich zur „Arbeit“ nahe legt.

Es müssen Spielanforderungen gelöst und Steuerungseingabegeräte bedient werden, was soviel Konzentration erfordert, dass die Wahrnehmung des eigenen Körpers und der Umgebung in den Hintergrund tritt. Die Fokussierung auf die virtuelle Spielumgebung, die in Form der stilisierten Karte (Google Maps) gleichzeitig ein abstraktes Abbild der materiellen Umgebung darstellt, dominiert selbst im Augmented Reality-Modus. Die durch die Kamera eingeblendete und mit den Spielfiguren (Pokémons) vermischte Umgebung wird zum „coolen Hintergrund“ (Z 101-103) ernannt. Die Involvierung in das Spielgeschehen variiert zwar von Spieler zu Spieler, kann jedoch insgesamt als hoch bezeichnet werden und hebt sich offenbar wenig von anderen Spielen ab. Die Wahrnehmung des eigenen Körpers und der Umwelt wird hier zunächst bis auf eine Ausnahme (Fall A) als nicht besonders relevant eingestuft.

Jedoch dient der Körper nach Adamowsky als Voraussetzung, den immateriellen Raum des Spiels – der im Fall von Pokémon Go auch gleichzeitig der materielle ist – überhaupt betreten zu können. Insofern spielt der Körper bei allen Computerspielen eine zentrale Rolle, insbesondere bei Pokémon Go. Diese Auffassung wird jedoch erst an anderer Stelle sichtbar und von den Diskutanten intensiv bearbeitet: Als das Thema „Cheaten“ zur Sprache kommt wird die Orientierung deutlich, dass der virtuelle Körper den materiellen nicht ersetzen kann. Die (körperliche) Arbeit muss real verrichtet werden um zu gelten, da sonst der Verlust der Glaubwürdigkeit droht (*„das glaubt ihm halt kein mensch selbst wenn es stimmen würde, hat er selber pech gehabt, dass wir es ihm nicht glauben, weil er einfach seinen ruf durch sein (.) er cheatet überall- zerstört hat.“* Z 592-595).

Explorationen (*„kannst einfach eingeben wo du hin willst, Vegas, wo auch immer“* Z 550-551) und Experimente mit fingierten GPS-Koordinaten werden zwar akzeptiert und praktiziert, jedoch nur unter Voraussetzung, dass diese Praktiken transparent gemacht werden (*„ich hab mir einen zweiten account dafür gemacht also dass ich nicht auf dem hauptaccount bin“/„und auf dem zweiten account kann ich mich halt irgendwo hin teleportieren“* Z 541-550). Hier wird ein unfehlbarer Idealtyp entworfen, der durch ehrliche Arbeit bzw. körperlich und kognitiv erbrachte Leistung (laufen, Pokémons fangen, entwickeln, trainieren) zum Ziel kommt. Arbeit, Anstrengung und Leistung werden als positiver Horizont entworfen. Gleichzeitig wird das begrenzte Enaktierungspotenzial deutlich, dass mit der Umgehung der Regeln auf einem eigens dafür geschaffenen Zweitaccount eigenmächtig erhöht wird (*„weil zweitaccount da kannst du eben auch mal was machen, Pokédex vervollständigen und so“* Z 553-556). Das ultimative Spielziel eines vollständigen Pokédex ist möglicherweise ohne Cheaten nicht erreichbar. Beim Cheaten werden die Spielregeln umgangen, es wird *„so getan als ob‘* und utopische Szenarien durchgespielt, die sich von Spielregeln und Grenzen von Zeit und Raum nicht beeindrucken lassen (*„dann gucke ich auf so anderen webseiten wo dann die koordinaten stehen, pokésnipper*

*heisst das, und dann suche ich mir ein pokémon aus was ich jetzt fangen will, dann gehe ich halt da hin und versuch das“ Z 546-549).*

Umgekehrt können die Situationen, die SpielerInnen durch regelkonformes Spiel erleben, nicht durch Cheaten hergestellt werden. Dazu zählt z.B. ein Sprung ins Wasser („*Kannst ja einfach hacken“/“Ich kann aber nicht reinspringen“ Z 530-531*), der auf sinnlicher Ebene nicht durch eine Stellvertreterfigur erlebt werden kann. Auch auf psychologischer Ebene lassen sich Erlebnisse von Selbstwirksamkeit ohne körperliche Leistung nicht erzeugen („*wenn ich cheaten würde hätte ich jetzt nicht gefühl ja ich habs geschafft einen pokédex zu vollführen also äh zu vervollständigen weil ich halt nichts dafür getan hab.“ Z 620-623*). Neben der Bewegung sind beim Cheaten spielimmanente Aspekte wie Überraschung und Zufall ausgehebelt („*dann macht das spiel für mich keinen sinn“ Z 616*). Zudem wird die Zusammenstellung des Pokédex unglaublich, da sich durch Cheaten das Vorkommen der ortsspezifischen Pokémons stark von denen unterscheidet, die am realen Wohnort vorkommen („*wäre er level null, also hat halt null angefangen und hat sich dann in den central park tel- teleportiert und hat von dort aus dann angefangen sich auch auf level fünfzehn zu bringen. Was halt überhaupt nicht das gleiche ist wie wenn du läufst in düsseldorf (,) dir das ersparen willst. Weil im central park gibt es ganz andere besondere (.) besonderere pokémons“ Z 575-580*). Somit wird körperliche Leistung von der gesamten Gruppe als positiver Horizont entworfen. Den negativen Gegenhorizont stellt das Cheaten dar – eine Praktik, mit der sich Spieler diese Arbeit „ersparen“ (Z 579) wollen.

Der Horizont ‚Leistung‘ im Sinne eines echten körperlichen Erlebens versus ‚Simulation‘ im Sinne einer fingierten Bewegung und Ortswechseln findet hierbei seinen Ausdruck. Wird dies nun aus der Perspektive einer entwicklungspezifischen Dimension betrachtet, könnte hinter beiden Praktiken – cheaten vs. non-cheaten – ein Leistungsanspruch identifiziert werden, der nur durch unterschiedliche Wege seine Erfüllung findet, aber beiden Horizonten zugrunde liegt. Dabei steht beim regelkonformen Spiel der Prozess, beim Cheaten das Ergebnis im Vordergrund. Beide Strategien verfolgen jedoch das Ziel, zu zeigen, etwas geleistet zu haben. Dahinter ist wiederum nach dem Wunsch nach Anerkennung zu suchen, die den SpielerInnen einerseits durch Peers, gfls. andere Spieler und andererseits durch Eltern zuteil wird. Anhand von Kilometerangaben, Pokédex-Einträgen, erfolgreichen Arenenkämpfen und weiteren Merkmalen wird der Grad der Leistung gemessen, der entsprechend seiner ‚Werte‘ in mehr oder weniger Anerkennung mündet („*ich wollte damit so keine ahnung meine eltern irgendwie beeindrucken.“ Z 299-300/“ich wollte damit nur zeigen dass ich dann am tag rausgehe und dann mal neun kilometer oder so am tag laufe“ Z 304-306*). Die Angabe der gelaufenen Kilometer im ‚Tagebuch‘ von Pokémon Go sowie das Sammeln von Pokébällen, Items und Pokémons gibt den SpielerInnen die direkte Rückmeldung über ihre Leistung. Das sichtbare, unmittelbare und positive Feedback bei einer zurückgelegten Wegstrecke trägt zur Spielmotivation von Pokémon Go bei und ist ohne das Spiel abgesehen von Fitness-Trackern o.ä. nicht so einfach möglich („*also wenn ich irgendwo hin laufen soll dann nehme ich das halt auch als möglichkeit dann halt auch noch mal ein paar kilometer zu laufen mit pokémon go, also ja“ Z 331-334*). Das Gefühl der Selbstwirksamkeit wird so gestärkt.

## >> Der Spielraum wird zum Raum des selbsterlebten Handelns und der Anerkennung.

### 8.8.2 Erfahrungsraum Peer-Kultur // Identifikation versus Abgrenzung

Das Spiel Pokémon Go (PG) evoziert durch seine Spielstruktur Face-to-Face-Kontakte. Gründe hierfür sind einerseits darin zu finden, dass das Spiel grundsätzlich draußen stattfindet, was den Kontakt zu anderen Menschen impliziert. Außerdem verfügt PG bis dato über keinerlei Kommunikationsfunktionen innerhalb des Spiels, wie z.B. Teamspeak oder der Möglichkeit, sich andere befreundete Spieler auf dem Spielfeld anzeigen zu lassen. Dies bedeutet, dass eine bewusste Entscheidung darüber getroffen werden muss, ob mit Freunden gespielt werden soll oder nicht. Spontane Treffen unterwegs oder die Bekanntschaft mit Fremden sind darüber hinaus denkbar. Das Spiel mit Freunden nimmt einen hohen Stellenwert ein, da es dem Spiel zusätzliche Attraktivität verleiht. Bis auf den grundsätzlichen Informationsaustausch über Pokémons, Fundorte, Entwicklungen und evtl. gemeinsame Angriffe und Einnahme von Arenen, bietet das Spiel wenig Anreiz und Möglichkeiten in Teams zu spielen. Vielmehr ist Pokémon Go im Einzelspielermodus angelegt (*„man sieht zwar die anderen aber beim pokémon go braucht man die anderen nicht zum spielen“/„bei anderen spielen macht es dann halt (.) also dann ist der spaßeffect noch mal (..) höher wenn man mit anderen spielt als bei pokémon go, dann macht es halt spaß in der gruppe zu gehen aber jetzt (..)“* Z 139-148).

Die mit dem „draußen sein“ verbundene Interaktion mit Freunden und Fremden, sowie der Kommunikation, die unabhängig von spielrelevanten Themen stattfindet, wird von den Diskutanten hoch geschätzt und können als eine der wichtigsten Merkmale der Spielmotivation gelten. Die Gemeinsamkeit erzeugenden Erlebnisse und identitätsstiftenden Momente werden über die verschiedenen Gesprächsthemen inner- und außerhalb des Spiels und Erlebnisse entlang des Spiels gefunden (*„also allein gehe ich ziemlich selten nur raus/also da spricht man ja so gar nicht. Und äh wenn man zu zweit ist also man spricht ja nicht nur über pokémon sondern auch ganz normal über andere dinge wie schule“* Z 149-155).

F2F

Neben der Kommunikation werden gruppendynamische Prozesse wie „Gruppenrennen“ (Z 236) von den Spielern, die diese kollektive Jagd auf besondere Pokémons bereits erlebt haben, als besondere Ereignisse dargestellt. Es wird von „Gruppenzwang“ gesprochen und gleichzeitig beschrieben, dass man sich ebenso gut davon lösen könne. Die Freiwilligkeit an der Teilnahme und die wiederholte Betonung des Begriffs ‚Gruppe‘ lässt den positiven Horizont des gemeinschaftlichen Gefühls einer Gruppe anzugehören erkennen.

Die Identifikation mit der Gruppe der Pokémon-SpielerInnen wird durch gemeinschaftliche Erlebnisse wie den angesprochenen Gruppenrennen gestärkt und für andere sichtbar gemacht. Die Bedeutung der Inszenierung dieser Zugehörigkeit wird besonders an der Stelle deutlich, als die Diskutanten ihr großes Unverständnis gegenüber Spielern äußern, die auf der Giradet-Brücke (*„Pokémon Brücke“* Z 445) einem anderen Computerspiel nachgehen (*„das einzige was ich echt nicht verstehen kann warum man dahin fährt um irgendein anderes(.) ja also dann diese pokémon brücke hinfährt um irgendein anderes spiel zu spielen“* Z 443-446). Selbst wenn die Clash-Royale-Spieler an der Kö wohnen würden, spricht ihnen die Diskussionsgruppe die

Sinnhaftigkeit ihres Tuns ab, da sie zuhause bessere technische Bedingungen vorfinden („ja dann musst du ja nicht extra trotzdem auf die brücke gehen!“ Z 472-473/ „ja kann man ja einfach zuhause sitzen bleiben“ Z 476).

Durch Äußerungen wie diese wird deutlich, dass einerseits einem Ort eine spezifische Eigenschaft zugeordnet wird (Pokémon Brücke) und er damit zu einem exklusiven Ort gemacht wird. D.h. mit dem Aufenthalt an diesem Ort wird die Anerkennung dieser Eigenschaft/Nutzung (Pokémon Go spielen) verbunden und vorausgesetzt. Wird die hergestellte Verbindung zwischen Pokémon Go und der Giradet-Brücke nicht anerkannt sondern durch andere Spiele wie z.B. Clash Royale umgangen, sind diese SpielerInnen nicht mehr Teil der Eigengruppe (Ingroup) sondern werden als Fremdgruppe (Outgroup) identifiziert (vgl. Theorie der sozialen Identität, Tajfel, 1978). Die Abgrenzung zur Fremdgruppe stärkt die Identifikation mit der Eigengruppe und erhöht das Selbstkonzept des Individuums (Oerter, 2008, S. 258), was die Empörung über diesen Sachverhalt erklären kann.

**>> Der Spielraum wird zum Kommunikations- und Inszenierungsraum, der Identifikation mit Peers und Abgrenzung ermöglicht.**

### **8.8.3 Erfahrungsraum Stadt // Jugendwelt versus Erwachsenenwelt**

Das Spiel Pokémon Go wird – abgesehen von der abweichenden Praktik des Cheaten - im öffentlichen Raum gespielt. Dabei wird die nähere Umgebung von der Gruppe per pedes erschlossen, für weitere Strecken werden öffentliche Verkehrsmittel genutzt oder diese zumindest in Betracht gezogen („eigentlich hat man so eine standardroute also von hier in den hofgarten-“ Z 339-340). Bestimmte Orte und Plätze der Innenstadt sowie einzelne Stadtteile, die bisher wenig bis gar keine Relevanz für die Diskutanten besaßen, haben durch das Spiel Pokémon Go an Attraktivität gewonnen („also ohne grund würd ich jetzt nicht irgendwo hingehen. Also ich glaube ohne das spiel (..) hätte ich jetzt nicht den wunsch nach wersten zu fahren“ Z 324-327). Orte wie die Königsallee (Kö) in der Düsseldorfer Innenstadt, die das Image über die Stadtgrenzen hinaus prägen, wurden bisher vor allem mit „shoppen“ (Z 424) oder „Baustelle“ (Z 427) attribuiert. Mit der Zuschreibung „Baustelle“ und „Shopping“ wird ein negativer Horizont aufgespannt, der die Kö zu einem bisher unattraktiven Ort für die Gruppe werden lässt. Ebenso bietet der Ort kein bzw. wenig Enaktierungspotenzial kindlich-jugendlicher Bedürfnisse wie etwa nach Bewegung, Spiel, Kommunikation, Gemeinschaft und Identifikation. Durch das Spiel Pokémon Go hat sich das „Bild“ (Z 421) der Kö verändert („es war nicht so schön wie jetzt mit Pokémon Go, es ist etwas positiver weil ich Pokémons fangen kann“ Z 435-436). Der Ort wird nun mit einem relevanten Nutzen belegt und ist an positive Erfahrungen gebunden. Das eigene Interesse an einem Computerspiel wird durch die große Anzahl von anderen SpielerInnen auf der Brücke gespiegelt und bietet Identifikationspotenzial. Konsumenten mit Gucci-Einkaufstaschen oder lärmende Baustellenfahrzeuge bieten dies weniger. Hier wird die Veränderbarkeit eines Ortes durch individuelle bzw. kollektive Umdeutung und das so entstandene Identifikationspotenzial deutlich („das kann doch nicht sein dass da so viele leute sind nur wegen pokémon go aber (..) ist schon cool“ Z 222-224).

Diese Umdeutung wird anhand sprachlicher Merkmale offenkundig. So werden feststehende Ortbezeichnungen umbenannt und die Giradet-Brücke wird kurzerhand zur „Pokémonbrücke“, was auch von verschiedenen Medien aufgegriffen wurde (vgl. Twitterbeitrag von @nafunda „Wie heißt eigentlich die Allee an der Pokémonbrücke?“), aus dem Apolloplatz der „Alpollo“ („ich sag schon wieder alpollo wegen dem pokémon alpollo“ Z 286-287).

Es wird außerdem deutlich, dass die umgebungsspezifischen Eigenschaften der Pokémons zur Auseinandersetzung mit der Umgebung anregen. Auf der Suche nach Regelmäßigkeit kommt die Gruppe zu dem Ergebnis, dass dicht bebaute Orte („an Häusern“ Z 503) mehr Rattfratze (in Anlehnung an Ratten) beheimaten und ländlichen Regionen („auf dem Land“ Z 506) eher das Habitat von Taubsis (einem vogelähnlichen Pokémon) und anderen Pokémons sind, die „mehr in der Freiheit“ (Z 510) leben. Die dichte Bebauung („aber in düsseldorf sind überall häuser“ Z 512) sorgt für ein hohes Aufkommen der gewöhnlichen und deshalb recht unbeliebten Rattfratze („ja eben deshalb gibts auch überall rattfratze“ Z 513), die als typische Repräsentanten urbaner Lebensräume gesehen werden. Diese Einseitigkeit und Eintönigkeit kann als negativer Horizont aufgefasst werden. Den positiven Horizont bildet die „Freiheit“ der weniger bebauten Regionen, in der andere Pokémons leben. Die Vergleiche zu New York zeigen jedoch, dass innerhalb der urbanen Zentren differenziert werden muss („Das ist ja wahrscheinlich- in einer Straße ist wahrscheinlich so jede fünf Zentimeter ein Rattfratz“ Z 517-518/ „Und was wenn man im Central Park ist?“ Z 519). Hier kommt zum Ausdruck, dass es auch innerhalb extrem dicht besiedelter Städte Zonen der Freiheit bzw. Unvorhersehbarkeit geben kann.

Insgesamt stellen Aneignung und Veränderbarkeit von öffentlichen Räumen durch das Spiel einen positiven Horizont dar und betonen die Verantwortlichkeit und Autonomie des einzelnen Spielers. Diese wird von der Gruppe in Bezug zum Straßenverkehr und möglichen Unfallgefahren durch das Spiel gesetzt („manche sagen ja auch ja man guckt auf den bildschirm und rennt dann vor ein auto“ Z 679) und auf die Handynutzung allgemein ausgeweitet („es ist insgesamt das handy oder das digitale dasein“ Z 694/„du kannst musik hören und vom auto überfahren werden“ Z 695). Die Gruppe steigert im Diskursverlauf diese Gefahr dahingehend, dass sie zur Erkenntnis kommt, auch ohne Handynutzung überfahren werden zu können („das auto kann auf den bürgersteig fahren und dich überfahren“ Z 697/„du kannst ja auch ohne handy auf die straße laufen und überfahren werden“ Z 704-706). Das Auto stellt einen Aggressor dar, dem die Gruppe der Fußgänger machtlos gegenüber steht. Dies spiegelt den konjunktiven Erfahrungsraum der Diskutanten wider, die alle in einem Stadtteil leben, das von großen Straßen durchzogen ist. Dennoch folgt die Gruppe nicht einer Logik der Ohnmacht (vgl. nächstes Thema ‚Technik‘), die einen fatalistischen Handlungsstil begünstigen würde in dem Sinne, dass man ‚sowieso nichts dagegen tun kann‘. Die Gruppe differenziert und betont die Verantwortung des einzelnen Spielers („naja es liegt daran wie es passiert. Z 711/ „ja klar ist es ein fehler von einem wenn man bei rot oder einfach irgendwo über irgendeine hauptstraße läuft, dann vom lkw, bus, motorrad was auch immer@“. Z 712-714).

**>> Der öffentliche Raum wird veränderbar und kann zum Spielraum/Aktionsraum umgedeutet werden. Durch Straßenverkehr wird er gleichzeitig zum Gefahrenraum – ob mit oder ohne Spiel.**

#### **8.8.4 Erfahrungsraum Technik // Logik der Autonomie versus Logik der Ohnmacht**

Das Gefühl der Ohnmacht spiegelt sich noch stärker im Themenkomplex ‚Datenschutz‘ wider, der von der Gruppe aufgeworfen wurde. Die Abhängigkeit von Technik wird gleich im ersten Interviewabschnitt deutlich (vgl. Transkription Z 54-69). Eine ausreichende oder mangelhafte technische Ausstattung bestimmt den Zugang zum Spiel und damit verbundenen Spielspaß sowie Spielerfolg. Technische Voraussetzungen sind also nötig um das Spiel nutzen zu können, bergen jedoch gleichermaßen Risiken. Diese sind im Bereich des Datenschutzes zu finden. Über die permanente Ortung über GPS wird der Standort gemessen und weitergegeben. Wer EmpfängerIn dieser Daten ist, bleibt für die Gruppe unklar. Es wird gemutmaßt, dass dies „Firmen“ sind. D.h. es werden vor allem wirtschaftliche Interessen vorausgesetzt, ohne genau zu wissen, inwiefern diese durch die Generierung von Daten genutzt und monetär umgesetzt werden können (*„ich denke mir nur was sollen die denn bei mir ausspionieren?“ Z 644-645/„selbst wenn die wissen wo du wohnst (.) was sollen also was- was sollen die damit machen? sollen die werbung hinschicken?“ Z649-653*). Als mögliche Verwendung wird „Werbung“ genannt. Dies stellt jedoch keinen Bedrohungshorizont für die Gruppe dar. Strategien, die Ortung zu umgehen, wie z.B. das GPS-Signal auszuschalten, werden genannt und damit die eigenen Handlungspotenziale expliziert. Dieser Autonomiegewinn bedeutet jedoch gleichzeitig die Dysfunktionalität des Spiels. Außerdem kann das Verhalten beim Deaktivieren von GPS interpretiert werden und wiederum Aufschluss über den Standort geben.

Die Diskutanten gehen also davon aus, dass sämtliche Internet-NutzerInnen vielfältigen Kontrollen über den Standort, Bewegungs-, Kauf- und Kommunikationsverhalten unterliegen und diesen nur sehr eingeschränkt oder gar nicht ausweichen können (*„die wissen eh wo ich wohne.“ Z656-657/ „wenn die das wissen wollen finden die das schon raus“ Z 659-660*).

Hier kommt der negative Horizont der allwissenden Macht als Orientierung zum Ausdruck (*„also S. benutzt kein whatsapp der wirklich alles damit keiner weiß was er macht und so weiter, trotzdem, wenn das jemand wissen will oder=bestimmt=wissen=das auch=schon=firmen was weiß ich wo er ist und was er macht- alle informationen“ Z 661-665*). Dadurch zeigt sich, dass die Reflexion über das Thema Datenschutz weit über das Spiel hinaus geht und im Internet allgemein sowie durch sämtliche Aktivitäten im virtuellen Raum Datenspuren hinterlassen und aufgezeichnet werden.

Diese Orientierung folgt einer Logik der Ohnmacht, denn wo keine oder nur sehr eingeschränkte Handlungsoptionen in Anspruch genommen werden können, muss die Situation scheinbar als gegeben hingenommen werden und kann nicht verändert werden (*„also wenn jemand wissen will wo S. sich aufhält gibt es schon wege wie man das herausfinden kann, ohne pokémon go und whatsapp und so weiter“ Z 673-675*).

**>> Der Spielraum wird zum kontrollierten und vermarkteten Raum.**

### **8.9 Zusammenfassung**

Die Ergebnisse der Gruppendiskussion zeigen, dass der Körper bei Pokémon Go eine wesentliche Rolle einnimmt. Dabei ist es nicht die Spielhandlung im virtuellen Raum selbst, sondern die durch die körperliche Präsenz entstehenden Interaktionen mit anderen SpielerInnen im materiellen Raum. Dazu zählen Kommunikation durch Face-to-Face-Kontakte, Gespräche, die über Spielthemen hinaus gehen, Erlebnisse wie „Gruppenrennen“ und der performative Charakter des gemeinsamen Spielens an öffentlichen Plätzen. Diese Wahrnehmung kann nicht durch Simulation wie etwa durch ‚cheaten‘ erzeugt werden. Das Zusammentreffen mit anderen SpielerInnen macht aus dem Spiele eine Performance. Zusammenfassend werden die Erkenntnisse aus den zuvor erörterten Ergebnissen noch einmal aufgegriffen um diese nachfolgend in Bezug auf die theoretischen Konzepte zu interpretieren und diskutieren.

>> Der Spielraum wird zum Raum des selbsterlebten Handelns und der Anerkennung.

>> Der Spielraum wird zum Kommunikations- und Inszenierungsraum, der Identifikation mit Peers und Abgrenzung ermöglicht.

>> Der öffentliche Raum wird veränderbar und kann zum Spielraum/Aktionsraum umgedeutet werden. Durch Straßenverkehr wird er gleichzeitig zum Gefahrenraum – ob mit oder ohne Spiel.

>> Der Spielraum wird zum kontrollierten und vermarkteten Raum.

### **9. Diskussion**

Nach dieser detaillierten Untersuchung des Diskursverlaufs unter den befragten Jugendlichen wandert der Blick nun im letzten Kapitel dieser Arbeit noch einmal zu seiner anfänglichen Ausgangsposition zurück. Der Gegenstand wird zunächst im großen Maßstab global betrachtet: Es geht um das Erkunden und Erleben des öffentlichen Raums von Kindern und Jugendlichen anhand des Computerspiels Pokémon Go. Ziel der Arbeit war es, Näheres über die Raumwahrnehmungen von Jugendlichen zu erfahren, die sich durch die Überlagerung des medial erzeugten Spielraums von Pokémon Go und dem gleichzeitig materiell erfahrbaren Raum der gebauten Stadt ergeben. Die zuvor generierten Ergebnisse werden mit dem durch das Literaturstudium erarbeiteten wissenschaftlichen Kenntnisstand, der Perspektive der Forschenden als teilnehmende Beobachterin sowie der Perspektive eines Verantwortlichen der Stadt Düsseldorf (Wirz) in Bezug gesetzt.

Die Auseinandersetzung mit Theorien und empirischen Befunden hat gezeigt, dass Aspekte des Computerspielens wie sich in Wettkämpfen zu messen und mit anderen zu vergleichen, Anerkennung durch Peers, die Abgrenzung von Eltern oder NichtspielerInnen sowie das Erleben von Selbstwirksamkeit insbesondere für Jugendliche eine wichtige Rolle spielen. Dies trifft auch auf das Spiel Pokémon Go zu. Gesammelte Pokémons, gelaufene Kilometer, gewonnene Arnenkämpfe und ein möglichst vollständiger Pokédex stellen Aufgaben dar, deren Erfüllung zu

Belohnungen führt, die wiederum ein Gefühl der Selbstwirksamkeit und gfls. Flow-Erlebnisse (Kap. 2.2.3) erzeugen. Die eigene Tätigkeit wird durch das Spiel sichtbar und durch die automatisch generierten „Tagebuch“-Einträge dokumentiert.

Durch die Erkenntnisse aus der Gruppendiskussion sowie der teilnehmenden Beobachtung soll besonders auf die Bedeutung der Peers hingewiesen werden. Zwar bietet die Spielhandlung selbst keine Anreize oder Möglichkeiten des Teamplay, evoziert jedoch durch das Spiel im öffentlichen Raum bestimmte Erlebnisse und Wahrnehmungen. So tritt durch die große Anzahl von SpielerInnen an einem Ort wie der Kö offensichtlich zu Tage, dass sich die SpielerIn/der Spieler in einer Gesellschaft wiederfindet, die zumindest das Interesse an Pokémon Go eint. D.h. ein Teilaspekt der Identität (das ComputerspielerInnen-Ich) wird dem Individuum positiv gespiegelt (Kap. 6.1).

Selbst wenn andere Computerspiele über hohe Nutzerzahlen verfügen und innerhalb eines Spiels in Gruppen, Clans oder Gilden mit- und gegeneinander gespielt wird, so stellt dies eine abstrakte Größe dar, die lediglich auf einem Bildschirm in Form von Zahlen, Nicknames oder Avataren angezeigt wird. Die körperliche Präsenz der SpielerInnen am gleichen Spielort zu erleben spricht dagegen alle Sinneswahrnehmungen an, nicht nur die visuelle und kognitive Ebene. Hierbei kann sich das Individuum seiner selbst vergewissern und seinen Platz in der Welt verorten („*das kann doch nicht sein dass da so viele leute sind nur wegen pokémon go aber (..) ist schon cool*“). Eine gleichzeitige Sicht auf die Innen- und Außenwelt wird so möglich (Kap. 6.3).

Die Selbstverortung im Spiel findet somit nicht nur im medialen Raum von Pokémon Go statt sondern ebenso im materiellen Raum. Es entsteht mit den Worten Callejas (siehe Kap. 2.1.3) ein Handlungsraum, der über den Bildschirm hinausgeht. Diese Verortung kann ebenso auf den Platz in der Gesellschaft bezogen werden, die ein/e SpielerIn einnimmt und sich dessen durch die Spiegelung durch andere bewusst wird. Diese Überlegung findet Anschluss an die Ausführungen Lackners, der die vorgebrachte Kritik an Computerspielen sozial hegemonialer Gruppen als einen Faktor beschreibt, der das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe von Computerspielern/spielerinnen eher noch verstärkt (Kap. 6). Die Abgrenzung zu Nicht-SpielerInnen oder Kritikern kann infolgedessen weniger als Unhöflichkeit oder mangelnde Kooperation denn als Verstärkung der Identifikation mit der Eigengruppe der Pokémon-Go-SpielerInnen gedeutet werden. Damit ist möglicherweise die mangelnde Rücksicht auf Nicht-Spieler zu deuten, die der Verantwortliche der Stadt bemängelt. Passanten, Mütter mit Kinderwagen oder Touristen bieten weniger Identifikationspotenzial als die Eigengruppe der SpielerInnen, die als äußerst heterogen zu bezeichnen ist.

Somit kann der Prozess der Vergemeinschaftung an Spielorten wie der Kö als identitätsstiftend beschrieben werden. Dabei geht es nicht vorrangig um das gemeinsame Spiel im Sinne von Interaktionen, die von der Spielstruktur vorgegeben werden. Es geht vielmehr um die gemeinsame Präsenz, die Performanz und die Inszenierung der spielenden Körper – dem Spacing, welches z.B. auch in der Skater-Szene einen hohen Stellenwert einnimmt (vgl. Binder, 2000) (Kap. 2.3.3 u. 2.3.4).

Die Bedeutung einer solchen Vergewisserung, mit seinem ganzen ‚Sein‘ wahrgenommen und akzeptiert zu werden, kann ebenso anhand dem immer größer werdenden Zulauf der Gamescom in Köln beobachtet werden. Diese Annahme stützt die These Lackners, der von einer Renaissance der großen Live-Events spricht (Kap. 5). Dementgegen steht die Auffassung Wirz‘ (Stadt Düsseldorf), dass es sich bei Events wie der Gamescom oder sog. Battles um eine Form von Interaktionen handelt, die durch das gemeinsame Teamplay entsteht und den Reiz des Zusammenkommens ausmacht. Hierbei wird die Neuartigkeit von Pokémon Go, bei dem das Computerspiel aus den privaten oder kommerziellen Räumen heraus tritt zwar anerkannt, die Relevanz der Öffentlichkeit jedoch unterschätzt. Das gemeinschaftliche Erlebnis des Spiels ist womöglich deshalb nicht so leicht erkennbar, weil das gemeinschaftsstiftende Element nicht im Spiel selbst integriert ist (Einzelspielermodus) und von jedem Spieler/jeder Spielerin auf einem eigenen Smartphone gespielt wird.

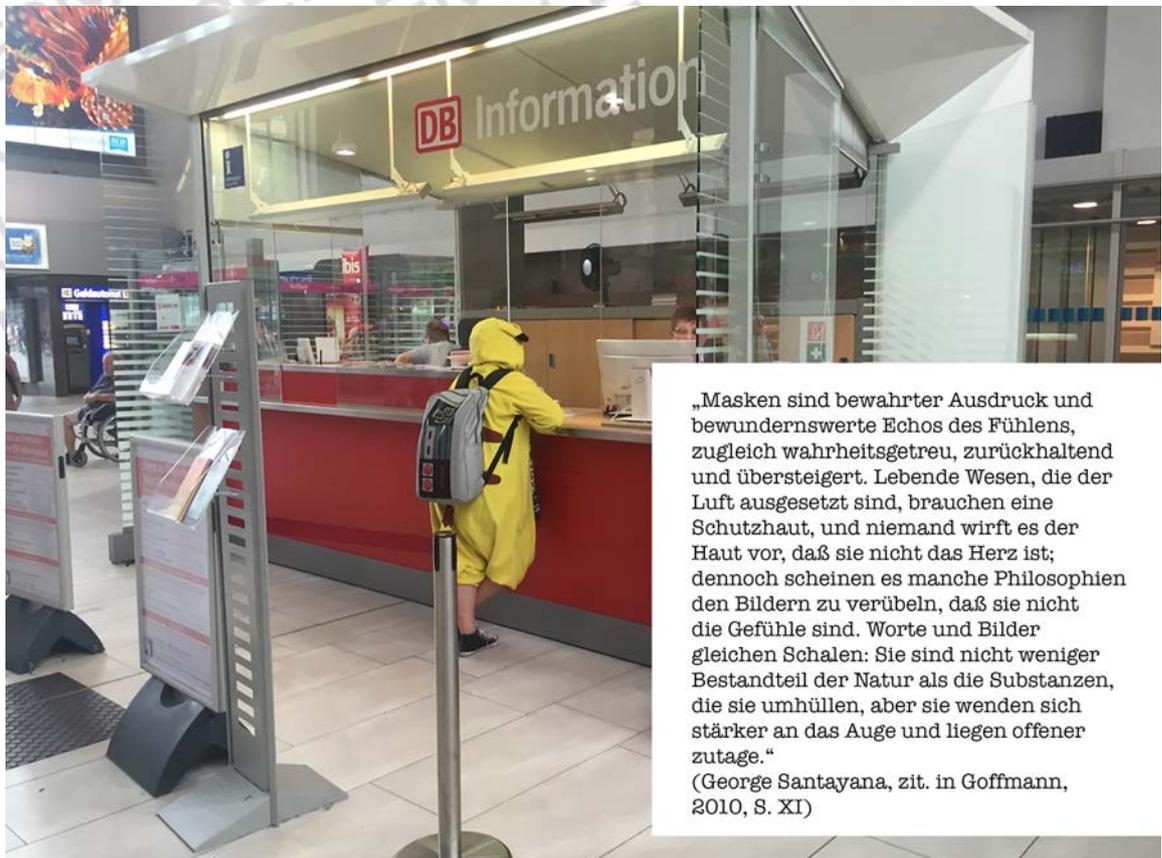
Der Fokus ist jedoch auf ein anderes Merkmal zu richten: Das eigentätige Herstellen von Räumen in Form körperlicher Performance im öffentlichen Raum – Spacing (Kap. 2.3.4) – stellt nach Auffassung der Autorin das größte und wichtigste Enaktierungspotenzial des Spiels dar. Die Praxis der Platzierung mit all ihren diskursiven Handlungen beinhaltet für die SpielerInnen einen Wert an sich, unabhängig vom Spiel, dessen Game- oder Teamplay. Das Spiel dient eher als Vehikel, um die Enaktierungspotenziale freisetzen zu können, Gleichgesinnte zu treffen, das Gefühl der Zugehörigkeit zu erleben, sich von anderen abzugrenzen, sich unterhalten zu können u.a.m. (Kap. 6).

Um die Worte eines Diskussionsteilnehmers aufzugreifen, ist es vordergründig der „Hype“, der dazu motiviert, dabei sein zu wollen. Der dahinter liegende Orientierungsgehalt ist jedoch in dem Wunsch nach Zugehörigkeit zur Peergroup und Verortung in der Gesellschaft zu finden. Diese Hypothese stützt die Ergebnisse der Studie von Ernst & Ernst, in der unter Bezugnahme auf den Uses & Gratification-Ansatz das Gefühl des „need to belong“ als die größte Spielmotivation identifiziert wurde (Kap. 2.2.1). Zwar beziehen sich diese Ergebnisse auf die klassischen Nintendo-Videospiele, können jedoch auf Pokémon Go ausgeweitet werden. Hier zeigt sich interessanterweise, dass die Zugehörigkeit zur Pokémon-Go-Gemeinschaft nicht nur durch die „komplizenhafte Sprache“ (Kap. 6), Gruppenrennen und ganz allgemein durch das Spielen von PG selbst hergestellt wird, sondern manchen die räumliche Nähe zu den PG-SpielerInnen ausreicht, um eine Verbindung zu dieser Gruppe herzustellen. Diese Praxis wurde durch die Diskutanten beobachtet, indem sich einige Spieler auf der „Pokémonbrücke“ aufhielten, jedoch ein anderes Computerspiel (Clash Royale) spielten. Dies wird aufgrund der Erkenntnisse dieser Arbeit dahingehend interpretiert, dass die Vergemeinschaftungsprozesse und der performative Charakter, die das Spiel im öffentlichen Raum evoziert, von enormer Bedeutung für die Jugendlichen sind (Kap. 5). So scheint es diesen Spielern gleichgültig zu sein, was sie dort spielen – vielmehr zählt das Dabeisein und der Anschluss an die Mehrheitsgruppe. Demgegenüber kann aus den verständnislosen und empörten Reaktionen der Diskussionsteilnehmer entnommen werden, dass sie sich von jenen Spielern abgrenzen, die an diesem spezifischen Ort („Pokémonbrücke!“) etwas anderes spielen. Durch diese Abgrenzung zur Outgroup tritt der Wunsch nach Zugehörigkeit und Identifikation mit der Ingroup jedoch

umso deutlicher hervor. Insofern kann der Aspekt der Vergemeinschaftung und der Performance-Charakter nicht hoch genug geschätzt werden und stellt ein deutliches Unterscheidungsmerkmal von Pokémon Go gegenüber anderen Spielen dar.

Dem steht die Auffassung Wirz' gegenüber, der den SpielerInnen ein Gemeinschaftserlebnis eher abspricht bzw. dem ein Computerspiel als verbindendes Element als Identifikationsmerkmal Unbehagen bereitet. Er vertritt die These, dass der Spielort austauschbar ist und dessen Attraktivität sich durch die Anzahl der Pokéstops bemisst. Dieser Logik folgend müsste es mehrere beliebte Orte in der Stadt geben, die eine so große Zahl von SpielerInnen anzieht. Weder die eigene Beobachtung und Spielerfahrung, noch die Spielpraxis der Gruppendiskussionsteilnehmer oder Berichte aus den Medien können über einen vergleichbar beliebten Ort wie die Kö bzw. Giradet-Brücke berichten. Eine Fahrt nach Wersten, wo es nach Angaben der Diskutanten gleichviele Pokéstops (vier) in nächster Nähe gab, wurde zwar von einzelnen Spielern geplant aber immer wieder verworfen. Ob es an der Entfernung und dem Zeitaufwand lag oder das Ziel aus anderen Gründen nicht angesteuert wurde, kann hier leider nicht erruiert werden.

Es besteht jedoch Grund zur Annahme, dass der Ort, an dem das Spiel stattfindet, nicht austauschbar ist. Denn – um die diskutierten Erkenntnisse an dieser Stelle zusammenzufassen – im Vordergrund steht weniger das Spiel, sondern vielmehr die Inszenierung. Das Spiel als performative Praktik von Spacing kann nur dort stattfinden, wo es auf ein Publikum aus Gleichgesinnten (Nutzen: Zugehörigkeit und Anerkennung) und Andersdenkenden (Abgrenzung) trifft. Dies stützt die These Adamowskys, die dem Aspekt der ‚Performance‘ der SpielerInnen im Karneval des Cyberspace ebenso eine hohe Bedeutung beimisst (Kap. 2.1.2).



Auch in Anlehnung an die Spieltheorie (Kap. 2.1), insbesondere an Goffmans Überlegung (Kap. 2.1.2), das Spiel als Vorbereitung auf das Erwachsenenleben zu betrachten, kann die Bedeutung des Spielortes Kö interpretiert werden. So kann das Jagen nach Pokémons und der damit angestrebten Anerkennung nach der Lesart des „So tun als ob“ als Spiegel oder Vorstufe des konsum- und erfolgsorientierten Treibens auf der Kö verstanden werden. Bisher sind die Kinder und Jugendlichen dazu gezwungen, sich durch Freizeitaktivitäten am städtischen Leben zu beteiligen, weil sie (noch) nichts produzieren. Sie stellen Produktion und Ertrag jedoch im virtuellen Raum nach, indem sie bei Pokémon Go jagen, sammeln, fangen, erwirtschaften, ausbilden. Der Konsum gilt in westlichen Gesellschaften als Wirtschaftsmotor und wird zum Lebensstil erhoben (Exkurs: Computerspiele und Sucht). Neumann bezeichnet Konsum als ritualisiert, so dass Treffpunkte von Jugendlichen wie etwa Shoppingmalls gleichzeitig als Konsumräume gelten. Inwieweit die SpielerInnen auf der Kö diesen Aspekt wahrnehmen konnte hier nicht untersucht werden. Dennoch kann festgestellt werden, dass mehr als andere zu haben (Pokémons, gewonnene Kämpfe oder in anderen Spielen Gold, Steine, Leben, Truppen, Waffen usw.), besser als andere zu sein und dadurch Anerkennung zu finden zu den grundlegende Elemente zahlreicher Computerspiele zählen. Die Kö als Kristallisationspunkt von Kapitalströmen in Form von Geschäften und Banken stellt für die metaphorische Inszenierung dieser Praktiken die ideale, beinahe schon überzeichnete Bühne bereit (Kap. 5.1 u. 5.2).

Gleichzeitig nutzen manche SpielerInnen die Möglichkeit, die eigene Körperlichkeit im virtuellen Raum nur zu simulieren (cheaten) und teleportieren sich durch die Eingabe von Koordinaten an weit entfernte Orte ohne physisch dort gewesen zu sein (You are there) (Kap. 2.1.4). Auch diese Praktik unterstützt die vorherigen Überlegungen. Denn beim Cheaten tritt die Jagd nach schnellen Ergebnissen und der erwarteten Anerkennung nach einer besonders guten ‚Leistung‘ besonders deutlich hervor.

Die dem Pokémon Go-Stil angepasste Karte von Google Maps ist konstituierend für das Spiel. Der Spielraum wird jedoch erst durch den Bezug auf die Bildansicht und Interaktion konstruiert. Aarseth beschreibt dieses interaktive Gesamtbild als ergodischen Raum, der sich infolge von Arbeit (ergon) und den eingeschlagenen Wegen (hodos) konstruiert (Kap. 4). Der Bezug zur Arbeit wird als Konstruktion in der Gruppendiskussion deutlich und stark mit dem physischen Erleben des Gehens und Bewegens verbunden, auch wenn die Tätigkeit der Eingabe nach Spielaufforderungen weitestgehend die gleiche bleiben.

Der Fokus auf das physische Erleben folgt dem Verständnis Gameberinis & Spagnollis (Kap. 2.1.3), die den Raum eher als Resultat von Involvierung begreifen. Demnach wird der Spielraum weniger durch die auf Google Maps basierende Karte definiert, die eine territoriale Abgrenzung vorgibt, sondern aufgrund der Involvierung der SpielerInnen. Diese ist einerseits auf die Tätigkeit eines Input-/Out-Loops (Kap. 2.2.4) zu beziehen, wobei sich hierbei Pokémon Go durch seine Spielstruktur wenig von anderen Computerspielen unterscheidet und eher geringe Herausforderungen bietet. Es ist vielmehr die Involvierung der SpielerInnen mit Interaktionen,

die außerhalb des Spiels stattfinden oder durch das Spiel initiiert werden. Hier wäre das „Gruppenrennen“ zu nennen, das nicht explizit Teil des Spiels ist, jedoch durch gruppenspezifische Prozesse entsteht. Der Spielraum wird so erweitert und der Raum im Sinne der Aneignungspraktik de Certeaus durch Bewegung konstruiert (Kap. 2.3.1).

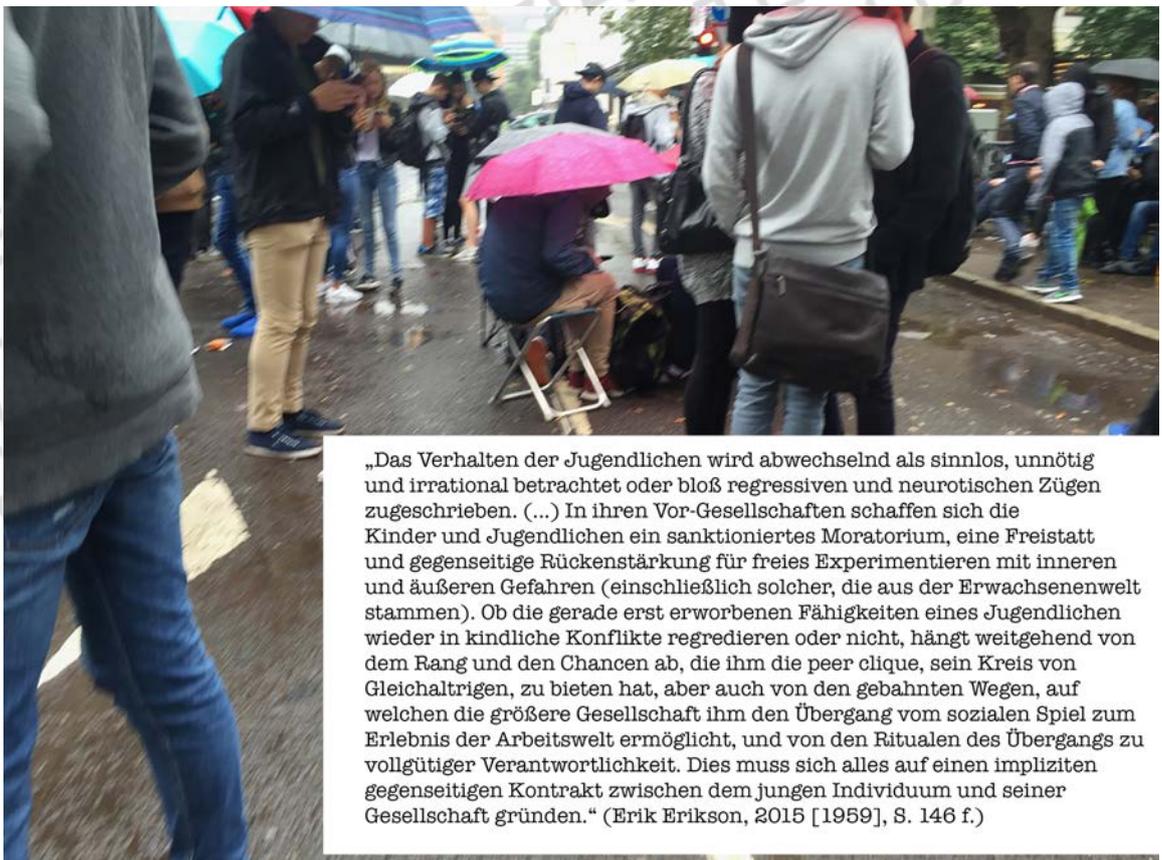
Die Theorie von der Verinselung der Lebensräume von Kindern und Jugendlichen und damit einhergehende Diskontinuität von Raum (Kap. 2.3.3) erhält durch Pokémon Go eine neue Interpretationsebene. So kann der Raum, in dem die befragten Jugendlichen leben, durch die eigenständige, autarke Bewegung des Gehens und den sich ständig erweiternden Aktionsraum als zusammenhängend erlebt werden („Standardroute“ T 1, Z). Der Raum wird vom Körper aus konstruiert, die Orte und deren Zusammenhänge werden durch biografische Erfahrungen verknüpft. Das gleichzeitige Agieren im virtuellen Raum stellt eine Syntheseleistung dar, in der beide Welten verbunden werden (Kap. 2.3.3).



Abb. 3: Spieler am Strand in Bergen an Zee, 09.09.2016, (Foto privat)

Dabei ist der Spielraum von Pokémon Go nicht wie in anderen Games als ein „relativ herrschaftsfreier Kommunikationsraum“ zu verstehen den Jeffrey Wimmer als „third place“ bezeichnet (Kap. 5.1). Durch die ubiquitäre Verfügbarkeit des Spiels auf einem Mobiltelefon vermischen sich vielmehr die „first“, „second“ und „third places“. Die Aufgaben, die früher Marktplätze, Kaffeehäuser und andere Einrichtungen im öffentlichen Raum einnahmen, können durch die Fokussierung auf die Bedürfnisse einer automobil-gerechten Stadt nicht mehr adäquat erfüllt werden. Diese Funktionen übernehmen Wimmer zufolge zunehmend die virtuellen Kommunikationsräume.

Bei Pokémon Go treffen jedoch virtueller Spielraum und materieller Raum zusammen. Im Sinne des Konzepts der virealen Aneignung (Kap. 2.3.6) ist eine Trennung dieser Orte einerseits nicht notwendig, da es sich immer um Erfahrungs- und Kommunikationsräume ergo um soziale Räume handelt (Kap. 2.3.2). Wirz zufolge nehmen die SpielerInnen eher den virtuellen als den sozialen Raum um sie herum wahr, da sie dem materiellen Raum sowie seinen Bewohnern wenig Respekt zollen. Mögliche Gründe hierfür wurden bereits im Rahmen des Spacing-Konzepts, dessen Praktiken in der Jugendkultur verankert sind, erläutert. Andererseits ist ein eklatanter Unterschied zwischen dem virtuellen und materiellen Spielraum festzustellen: Das Gefühl von Macht, Kontrolle und Selbstwirksamkeit sowie der Sicherheit vor Gefahren wirkt innerhalb des vorgegebenen Rahmens entfaltet im medialen Raum eine andere – womöglich größere – Wirkung als in der Verbindung des materiellen Raums bei Pokémon Go. Denn die Sicherheit, dass jeder Schritt reversibel ist, ohne dramatische Folgen bleibt, jede Rolle angenommen werden kann, es außer den Spielregeln wenig Beschränkungen gibt, wird im öffentlichen Raum nicht eingelöst. Vielmehr ist den Jugendlichen die Gefahr des automobilen Verkehrs selbst bei regelkonformen Verhalten permanent bewusst. Ebenso stellen die Reaktionen der nicht-spielenden Bevölkerung, die sonst keinen Zugang als Zuschauer zu den virtuellen Spielwelten erhält, einen neuen Aspekt beim Spielerleben dar.



„Das Verhalten der Jugendlichen wird abwechselnd als sinnlos, unnötig und irrational betrachtet oder bloß regressiven und neurotischen Zügen zugeschrieben. (...) In ihren Vor-Gesellschaften schaffen sich die Kinder und Jugendlichen ein sanktioniertes Moratorium, eine Freistatt und gegenseitige Rückenstärkung für freies Experimentieren mit inneren und äußeren Gefahren (einschließlich solcher, die aus der Erwachsenenwelt stammen). Ob die gerade erst erworbenen Fähigkeiten eines Jugendlichen wieder in kindliche Konflikte regredieren oder nicht, hängt weitgehend von dem Rang und den Chancen ab, die ihm die peer clique, sein Kreis von Gleichaltrigen, zu bieten hat, aber auch von den gebahnten Wegen, auf welchen die größere Gesellschaft ihm den Übergang vom sozialen Spiel zum Erlebnis der Arbeitswelt ermöglicht, und von den Ritualen des Übergangs zu vollgütiger Verantwortlichkeit. Dies muss sich alles auf einen impliziten gegenseitigen Kontrakt zwischen dem jungen Individuum und seiner Gesellschaft gründen.“ (Erik Erikson, 2015 [1959], S. 146 f.)

Abb. 4: Sit in auf der Giradet-Brücke, 02.08.2016, (Foto privat)

Wenn Adamowsky vom Karneval des Virtuellen spricht (Kap. 2.1.2), in dem groteske Gegenentwürfe zur Gesellschaft und neue Möglichkeiten der Identifikation geschaffen werden,

so lässt sich diese Grenzüberschreitung teilweise auf den materiellen Pokémon Go Spielraum übertragen. Sie entspinnen ein ‚Netz der Antidisziplin‘ im Sinne de Certeaus. Sie übertreten Grenzen, stehen und sitzen jenseits von Begrenzungen an Straßen, Fahrrad- und Gehwegen und sitzen auf Geländern. Die Umdeutung und Umnutzung der Orte – auf der Parkbank ruhen nun nicht mehr vom Kö-Shopping erschöpfte Besucher sondern sitzen Pokémon Go SpielerInnen, über die Brücke fahren nun keine roten Busse mit staunenden Touristen sondern sitzen Pokémon Go SpielerInnen im Klappstuhl – kann im Sinne de Certeaus als „Taktik“ beschrieben werden (Kap. 2.3.1). Der für bestimmte Handlungen vorgesehene Raum wird durch andere Handlungen, Praktiken und Platzierungen (Kap. 2.3.4) verändert. Dem gegenüber stehen die Strategien der Institutionen mit ihren Straßen, Denkmälern, Verkehrsordnungen, Denkmalschutzbestimmungen, Veranstaltungsrecht, Versammlungsrecht – kurz: Macht und Raum (Kap. 2.3.2).



„Die Leistungen der Urbanität, die die große Stadt dem Städter abverlangt, sind dieselben, die in der modernen Gesellschaft von gelungener Identität generell verlangt sind, nämlich der Umgang mit Unsicherheit, Ambivalenz und Fremdheit.“  
(Häußermann/Siebel, 1997, S. 305).

Abb. 5: Mit der Picknickdecke zur Kö, 03.09.2016, (Foto privat)

In welcher Weise das Verhalten im öffentlichen Raum reglementiert ist zeigt ein Auszug aus der Düsseldorfer Straßenordnung (DStO), § 5, Absatz 4: „Der Aufenthalt auf Kinderspielplätzen ist nur Kindern und Jugendlichen bis zur jeweils freigegebenen Altersgrenze und deren Begleitung gestattet.“ Das Ziel verfolgend, Gefahren für die öffentliche Sicherheit und Ordnung abzuwehren, untersagt die genannte Verordnung in § 6 unter anderem Belästigungen folgender Art: „Lärmen“ oder „Lagern in Personengruppen, wenn sich diese an denselben Orten regelmäßig ansammeln und dabei Passanten bei der Nutzung des öffentlichen Straßenraums im

Rahmen des Gemeingebrauchs behindern (Riekenbrauk, 2009, S. 218; vertiefend dazu Knopp/Münch, 2007).

Die gesetzliche Bestimmung wann, wo und welchen Personengruppen welche Orte zugänglich sind und wie sie genutzt werden dürfen, unterstreicht die Relevanz der Kritik Lefèbvres, der die Vermessung, Produktion und Kontrolle von Raum als Kolonialisierung bezeichnete (Kap. 2.3.2).

Der Vorwurf der Kolonialisierung kann nicht nur auf Staaten und Institutionen angewendet werden, sondern sich ebenso gegen Unternehmen richten. In diesem Fall betrifft dies Google mit seiner proprietären Karten-Software, die als Grundlage von Pokémon Go dient. So wird die Bewegung nicht nur im materiellen Raum erzeugt sondern ebenso mittels der Karte im Spiel dargestellt. Die nahezu stufenloses Zoomen wird ein sinnliches Gefühl der Bewegung vermittelt, das dem „Herumwandern“ im Sinne de Certeaus gleicht. Die eingeschränkte Sicht des Fußgängers wird mithilfe von Googlemaps bzw. der Karte in Pokémon Go zum Blick des „Voyeurs“ der in den klaren Text der geplanten und leicht lesbaren Stadt eindringen kann. Die bereits im Mittelalter erfundene Perspektive des schwebenden Auges und seiner „alles sehenden Macht“ scheint hier nicht nur auf die panoptische Perspektive der Kartenansicht zuzutreffen, sondern kann im Zeitalter des Data-Minings metaphorisch als Beobachtungs- und Kontrollinstanz verstanden werden, die jede Handlung speichert und verarbeitet.



Abb. 6: PokémonspielerInnen zwischen Kö und Giradet-Brücke, 03.09.2016, (Foto privat)

Im öffentlichen Raum gab es bis dato keinen Ort für ComputerspielerInnen. Dieser war bisher im virtuellen Raum verortet und als Privatangelegenheit hinter verschlossenen Türen nur für jene sichtbar, die ebenfalls in das Spiel involviert waren. Lediglich zu besonderen Events wie etwa der Gamescom, die einmal im Jahr in Köln stattfindet oder privat organisierten Veranstaltungen finden die SpielerInnen ein Forum für ihr Interesse. Nun tritt es durch Pokémon Go aus den heimischen Wänden hervor in die Öffentlichkeit. Die ist erschrocken über soviel scheinbar sinnloses Tun. Das zeigen u.a. die von Wirz zitierten Beiträge von Bürgerinnen und Bürgern, die sich fragen ob die Stadt „demnächst auch Autobahnen sperren würde, für irgendwelche bescheuerten Spiele“ (B.1, Z 214-215).



Abb. 7: Fahren und Lagern, 03.09.2016, (Foto privat)

Die Stadt verweist auf das Veranstaltungsrecht, das der Spielehersteller Niantic missachtete und keine Verantwortung zeigte. Dieser Vorwurf ist einerseits nachvollziehbar, da sich die Stadt verantwortlich zeigte und zunächst kooperativ im Interesse aller Beteiligten handelte. An dieser Stelle ist jedoch einzuwenden, dass es in diesem Fall eine nachvollziehbare Autorenschaft des Spiels gab, die zurückverfolgt werden konnte. Ob die Positionierung der vier Pokéstops an der Kö auf einen Algorithmus zurückgeht oder in einem partizipativen Akt von Ingress-SpielerInnen vorgeschlagen und aufgenommen wurde, bleibt jedoch unklar.

In Zukunft könnte es von Nutzern generierte Inhalte und Spiele geben (wie dies bereits durch location-based-Services wie etwa Tinder, Foursquare oder Biparcours möglich ist), die an bestehende Strukturen anknüpfen (z.B. Google Maps) und durch die Orte verändert werden,

ohne dass dies wirtschaftlichen Interessen entspringt und dafür ein bestimmter Autor/eine Autorin zur Rechenschaft gezogen werden kann. Diese Unplanbarkeit macht gerade die Eigentümlichkeit und Qualität des Urbanen aus. Ein Merkmal, an dem die Stadt Düsseldorf durch Konzepte wie Smart City und als Hochburg des Karneval durchaus Interesse zu haben scheint. Doch den Ausführungen Löws (Kap. 5.2) folgend, ist es nicht damit getan, technische Zugänge zu Informationen und Institutionen zur Verfügung zu stellen sondern vor allem die soziale Dimension zu berücksichtigen. Die Motive, sich als Smart City zu etablieren sind eher im ökonomischen, organisatorischen denn im diskursiven, demokratischen Feld zu suchen. Dabei würden sich gerade hier interessante Perspektiven eröffnen, die im abschließenden Kapitel dieser Arbeit skizziert werden.

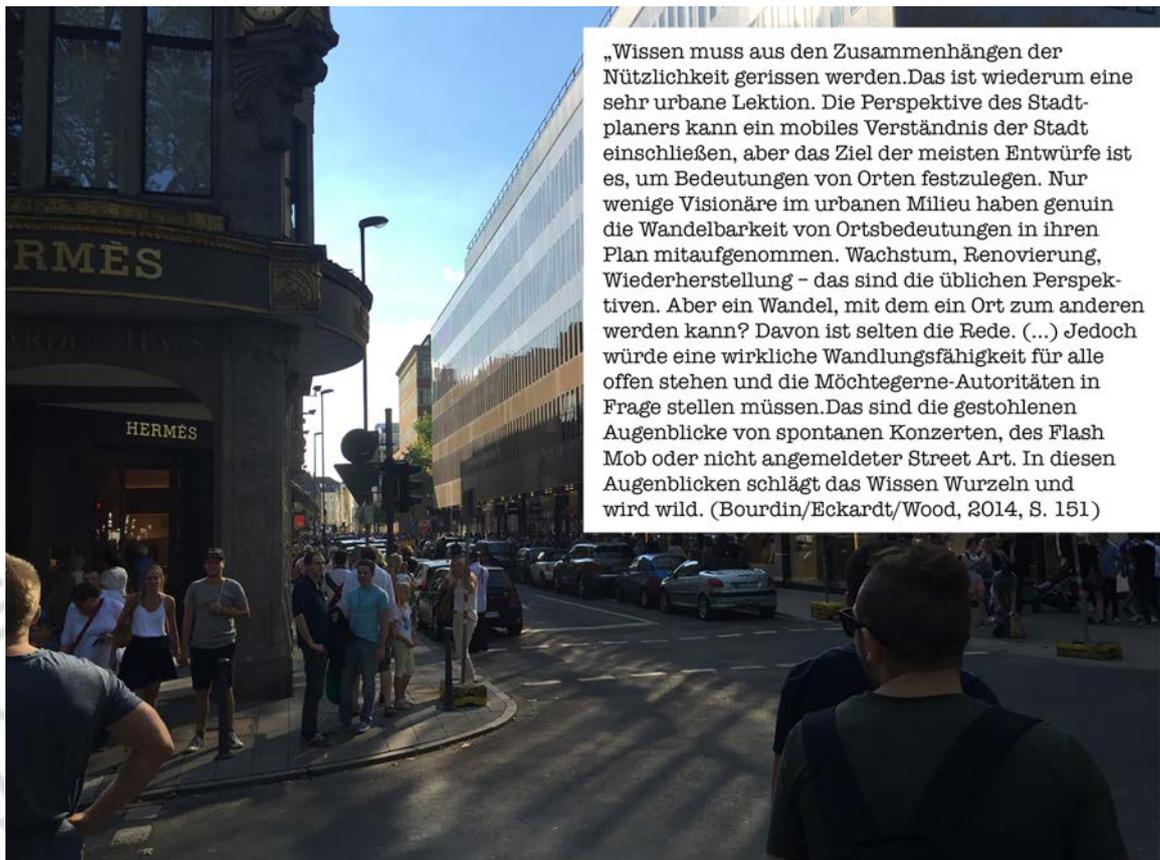


Abb. 8: Gruppenrennen in der City, 03.09.2016, (Foto privat)

### 9.1 Methodenkritik

Die Überlegung, welche Theorien und Ansätze als relevant gelten und vorab durch das Literaturstudium vertieft wurden, lassen im Mannheimschen Sinne die Standortgebundenheit der Forschenden erkennen. Hierbei wird deutlich, dass vorab ein starker Akzent auf Computerspiele und ihre psychologische Wirkung mit den damit einhergehenden Chancen und Risiken gelegt wurde. Dies resultiert aus der Mediensozialisation der Forschenden, den eigenen Spielerfahrungen sowie Fragestellungen aus dem beruflichen Kontext der Kindheitspädagogik. Zudem spielt der Diskurs in den Medien eine Rolle, in dem das Spiel Pokémon Go häufig unter dem Aspekt der Spielsucht, der Unaufmerksamkeit und der Gefahr im Straßenverkehr, der Dichotomie des Virtuellen gegenüber des Realen und weiteren negativ konnotierten Merkmalen

betrachtet wurde. Diese Prägung und Vorannahmen konnten bereits durch die Annäherung an das Feld im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung an besonderen Spielorten wie der Kö differenziert und reflektiert werden. Dies eröffnete neue Zugänge zu den Jugendlichen und ein tieferes Verstehen ihrer Äußerungen.

So stellten sich im Zuge der Gruppendiskussion weitere bzw. andere Themen als besonders relevant heraus oder verschoben zumindest den Fokus und erforderten eine intensivere Auseinandersetzung als bis dato erfolgt. Hier sind Prozesse der Vergemeinschaftung und Inszenierungen im öffentlichen Raum als besondere Stichworte zu nennen. Die Gewichtung des gemeinsamen Erlebens, die immer mit körperlicher Präsenz verbunden ist (versus Cheaten) sorgte für eine der überraschendsten Einsichten im Rahmen dieser Arbeit und bietet Anknüpfungspunkte zu weiterführenden Fragen. Dies gilt gleichermaßen für die Ernsthaftigkeit und gleichzeitige Ohnmacht gegenüber den Kontrollmechanismen durch digitale Medien, insbesondere dem Smartphone in Verbindung mit Ortungsdiensten. Diese technischen, location-basierten Aspekte in Verbindung mit ihren sozialen Dimensionen zu untersuchen stellt ein weiteres Forschungsdesiderat dar.

Die Auswertung mit der Dokumentarischen Methode fand erstmals im Rahmen dieser Arbeit Anwendung. Dabei hat sie sich als geeignet und gleichzeitig sehr aufwändig erwiesen. Im Sinne eines hermeneutischen Zirkels konnten bei den einzelnen Arbeitsschritten das Verständnis permanent vertieft werden. Zu den bestehenden Erkenntnissen konnten neue hinzugewonnen und diese in einem weiteren Schritt abstrahiert werden. Aufgrund der fehlenden Vergleichsgruppen wurde eine sinngenetische und soziogenetische Typenbildung nicht vorgenommen. Dies würde den Rahmen dieser Arbeit überschreiten und kann ebenso als Ausblick auf eine weitere Forschungsarbeit verstanden werden.

## **9.2 Fazit und Ausblick**

Mit dem Spiel Pokémon Go tritt erstmals in prominenter Weise ein Computerspiel hinter den heimischen Wänden hervor, hinaus auf die Straßen der Städte. Dadurch ergeben sich neue Bedingungen für die SpielerInnen: Sie handeln nicht mehr nur im virtuellen Raum, in dem es weder Autos noch Denkmalschutz gibt und in dem die SpielerInnen unter sich bleiben. Der mediale Spielraum wird nicht nur am Bildschirm simuliert sondern ist in Echtzeit physisch erfahrbar. Im Sinne des Presence-Konzepts „It is here“ (Kap. 2.1.4) wird der mediale Spielinhalt nicht nur auf psychologischer Ebene im gleichen Raum wie die Spielerin/der Spieler erlebt, sondern kann physikalisch betreten werden. „It“ (der Spielraum) kann durch die eingeblendete Umgebung, in der sich die Spielerin gerade aufhält, als realer Ort aufgesucht werden. Zudem ermöglicht dieser neuartige Spielraum Face-to-Face-Kontakte, was sich als äußerst wichtiger Aspekt im Rahmen der Gruppendiskussion heraus stellte und die Erkenntnisse anderer Autoren, wie z.B. Thomas Lackner, bestätigt (Kap. 6 u. 6.1).

Im Spielraum von Pokémon Go treffen die SpielerInnen auf Gleichgesinnte, was ihnen ein Gefühl von Zugehörigkeit vermittelt (Kap. 8.7.2). Das Spiel bietet Anregungsmaterial um die Zwischenräume der verinselten Lebensräume zu füllen. Durch Pokémons, Pokéstops und

Arenen werden Strecken ‚bespielt‘, mehr und längere Strecken zu Fuß zurück gelegt und bisher unbekannte Stadtviertel entdeckt bzw. bekannte neu entdeckt (Kap. 8.7.1).

Der öffentliche Raum erweitert den Handlungsraum der Jugendlichen und ist als informeller Bildungsraum zu verstehen (Kap. 2.3.5). Die Fremdheit von Menschen und Situationen erfordern ein neues Handlungsrepertoire, in dem Syntheseleistungen erbracht sowie mediale und materielle Räume verbunden werden. Diese Leistungen werden z.B. über den Abgleich von GPS-Koordinaten und der Ortung auf der Karte (Googlemaps, Pokémaps u.a.), der Navigation und Orientierung im materiellen Raum, durch die Entfernungsbestimmung, dem Abschätzen von Entfernungen, der Wahl des geeigneten Verkehrsmittels, dem Austausch über Kommunikationswege über das Spiel oder dem Herstellen/Rezipieren/Bewerten/Teilen von Letsplay-Videos. erbracht. Verschiedene Aneignungsformen gehen über den Zeitraum der eigentlichen Spieltätigkeit hinaus und werden in das Handlungsrepertoire aufgenommen. Hierbei werden vor allem Lernprozesse angestoßen, deren soziale Dimensionen in Pokémon-Foren bereits nachgewiesen werden konnten und Aufschluss über die Aneignung von Literalität geben konnte (Kap. 2.1.1).

Mit dem Hervortreten des Spiels in den materiellen Raum der Öffentlichkeit wird der Spielraum jedoch durch „Planierungen“ im Sinne de Certeaus beschränkt. Den Jugendlichen werden Grenzen durch Verkehr, bauliche Elemente, Regeln, Verordnungen gesetzt, die bisher nicht in Zusammenhang mit einem Computerspiel standen. Mit Pokémon Go trifft der von Kindern und Jugendlichen besetzte virtuelle Spielraum auf den von Erwachsenen dominierten öffentlichen Raum (Kap. 8.8.3). Hier ändern sich die Bedingungen für die Akteure ebenso: So soll der öffentliche Raum plötzlich mit anderen geteilt werden, die bisher wenig Anspruch auf ihren Platz erhoben haben. Diese neuen Bedingungen schaffen Raum für Diskurse und Aushandlungen (Kap. 5.3).

Gerade an dieser Reibung entfalten sich die Potenziale. Über den umkämpften Raum muss verhandelt werden, soll er allen zur Verfügung stehen. Die Ernsthaftigkeit, mit der die Verantwortlichen Düsseldorfs eine Stadt für alle propagieren wird sich daran messen lassen müssen, wieviel Raum Kindern und Jugendlichen gewährt wird. Düsseldorf verfügt in der Tat über ein breites Angebot von sportlichen und kulturellen Aktivitäten, die jedoch aufgesucht werden müssen und immer schon eine vorbereitete Umgebung – ein ‚Angebot‘ – implizieren. Doch an dieser Stelle sind explizit nicht die funktionalisierten, institutionalisierten, pädagogisierten oder/und kommerziellen Räume gemeint, sondern wandlungsfähige Orte, die von diversen Gruppen unterschiedlich bespielt werden können.

Die Veränderbarkeit von Orten und die spontane Wandlungsfähigkeit hat sich im Sommer 2016 mitten in der Düsseldorfer Innenstadt gezeigt. Grund dafür war nichts weiter als ein Spiel, das seine SpielerInnen an Orten zusammenführte, die besonders genug waren, um aus einem nicht so anspruchsvollen Handyspiel und der Zusammenkunft vieler Menschen eine Performance werden zu lassen. Ob dabei Pokémons gefangen werden oder andere Objekte, ist zweitrangig. Es besteht Grund zur Annahme, dass weitere Spiele und Anwendungen folgen werden, die auf

ähnlichen Spielmechanismen beruhen bzw. die Umgebung noch wesentlich stärker miteinbeziehen werden (Kap. 4.3).

Die SpielerInnen handelten anstelle von KonsumentInnen im Sinne von „Prosumers“. Mithilfe geomedialer Informationen veränderten sie die Repräsentationen des Raums und den Raum selbst. Sie waren aktiv an dieser Herstellung und Veränderung beteiligt. Der Spielraum entstand erst durch die Aktivität der SpielerInnen bzw. wurde erst dadurch sichtbar. Wäre die Brücke nur im virtuellen Raum zugänglich oder würde durch cheaten ‚besucht‘ hätte dies keine Auswirkungen auf den materiellen Raum. Schroer bezieht sich zwar auf die medialen Räume des Internets, jedoch ist die Aussage auf die hier untersuchte Situation durchaus anwendbar. So machen ihm zufolge InternetnutzerInnen ständig die Erfahrung, Räume durch die eigene Aktivität entstehen und auch wieder verschwinden zu lassen. Dies ließ sich ebenso an der Giratdet-Brücke beobachten. Die vier Pokéstops waren Anziehungspunkt für viele Hunderte von SpielerInnen, die nicht nur während ihrer Anwesenheit und diskursiven Handlungen den Raum veränderten, sondern auch über die Spieldauer hinaus ein neues ‚Bild‘ von Düsseldorf erzeugten („coole Stadt“). Als die Brücke wieder für den Verkehr geöffnet wurde, die Sommerferien vorüber waren und zwei der vier Pokéstops auf Wunsch der Stadt entfernt wurden, sank die Anzahl der SpielerInnen rapide und der performative Charakter kam vollends zum Erliegen. Der Spielort verschwand.

Mit diesem Verschwinden sollte nicht gleichzeitig der Moment verpasst werden, die Herausforderungen ins Visier zu nehmen, die mit der zunehmenden Digitalisierung entstehen. Zwar zeigt sich die Stadt an einer Beschleunigung dessen interessiert, scheint aber im Verständnis von Löw (Kap. 5) nur an einem technischen, infrastrukturellen, ökonomisch-organisatorischen Fortschritt beteiligt zu sein. Eine Reflexion darüber, welche Folgen allein die Nutzung eines Spiels wie Pokémon Go haben kann, sollte zu einem inter- und transdisziplinären Austausch zwischen Akteuren aus dem sozialen, pädagogischen, städteplanerischen und technologischen Feld führen. „Everything that moves in the city is >public</Everyone who moves in the city is >public</Every gesture made in the city is political!“ (Kuball, S. 2011, 115). Vorreiter sind die Jugendlichen, die sich bereits während der Gruppendiskussion über die Grenzen von privatem und öffentlichen Sphären kritische Gedanken machten (Kap. 8.7.4). Das Wissen über die Kontrolle von GPS, einem bis zum Jahr 2000 rein militärisch genutzten Navigationssystem, steht den Jugendlichen zwar nicht als explizites Wissen zur Verfügung, sie zeigen im Diskursverlauf jedoch deutlich ein Gespür dafür und vermuten permanente Beobachtung, Ortung und Kontrolle. Dass der Standort auch ohne GPS durch die Ortung der Funk- und Wifi-Zellen, in denen sich der Nutzer/die Nutzerin mit dem Smartphone aufhält bestimmt werden kann, ist ein weiterer Aspekt, der durch eine verstärkte Nutzung von Online-Devices in der „Smart City“ Gewicht erhält. Mithilfe der generierten Nutzerdaten können Strategien für ortsbasierte Services und Werbung entwickelt und präzisiert werden.

Durch die Nutzung von Smartphones sind die Menschen bereits heute „always on“. Die Spären des Internets werden mit den Sphären des öffentlichen Raums immer stärker miteinander verwoben. Privates mischt sich mit Öffentlichem, die Kommunikations- und Handlungsräume überlagern sich, die Perspektive, mit der Menschen den Raum ‚lesen‘ und darin navigieren, verändert sich. Nach Humphreys & Evans bewegen wir uns zunehmend in „hybrid spaces“ (Kap. 2.3.3). Der sozialen Dimension sowie die Suche nach Antworten auf die Frage, ob die Technologie eine Gesellschaft eher zusammenhält oder auseinanderbringt, muss die allergrößte Beachtung zukommen.

Der zunehmend mediatisierte Raum generiert technische Artefakte wie etwa die Karte (Kap. 4), durch die die Vorstellung des Raums mitkonstruiert und stark beeinflusst wird. So hat dies Auswirkungen auf das „cognitive mapping“ (3.4), mit dem Jameson die körperbezogene Wahrnehmung des Raumes bezeichnet und für die er in Anlehnung an die Kartografie eine eigene Ästhetik fordert. Diese Selbstverortung hätte Jameson zufolge nicht nur Auswirkungen auf die Wahrnehmung des Raums bzw. der sozialen Räume, in denen sich die Person bewegt, sondern ebenso auf die Bildung der Identität. Eine solche Ästhetik zu entwerfen sollte nicht allein in den Händen von wenigen Unternehmen liegen, die nach rein ökonomischen Gesichtspunkten handeln und unter dessen Diktat die Menschen lediglich „Taktiken“ entwickeln können, um sich nicht vollends den unternehmerischen „Strategien“ zu unterwerfen. Auch die Stadt verlangt nach Empowerment, selbst zu bestimmen, wer die Verantwortung für eine „Veranstaltung“ im öffentlichen Raum trägt, auch wenn diese nicht mit den Verantwortlichen abgestimmt wurde. Sich verschiebende Grenzen, neue Definitionen von „hier“ (Kap. 4.2) werden jedoch auch in Zukunft vermehrt Autoritäten infrage stellen und die Bedeutung von Orten verändern. Deren Wandlungsfähigkeit von Anfang an stadtplanerisch mitzudenken und möglichst alle Akteure im öffentlichen Raum über interaktive Dialoge miteinzubeziehen ist eine erstrebenswerte Perspektive.

Spiele wie Pokémon Go und andere AR-Spiele, die noch folgen werden sowie Apps wie z.B. „Biparcours“ für außerschulische Lernorte dienen als Aufhänger für Stadt- und Sozialraumerkundungen und Gespräche über die Wahrnehmung seiner selbst im umgebenden Raum. Gedanken zum Potenzial der geoweb-Techniken für die Bildung sind im gleichnamigen Beitrag von Tilman Rhode-Jüchtern zu vertiefen (2015, S. 145 ff.).

Wie soll der ‚soziale Layer‘ aussehen, der bereits über der Welt liegt, aber infolge von nutzergenerierten Inhalten und LBS weiter gestaltet werden kann und muss? Hier sollten möglichst unterschiedliche Akteure aus Forschung, Sozialem, Kunst, Informatik und Verantwortlichen der Stadt eine aktive Rolle einnehmen und diese wichtige Aufgabe nicht nur Unternehmen überlassen.

Kinder und Jugendliche als Gestalter der Zukunft sind die ersten, die zur Verschmelzung von virtuellen und materiellen Räumen und deren Gestaltung gefragt werden sollten. Sie bewegen sich ganz selbstverständlich darin. Und manchmal werden sie auch von Monstern begleitet.



Abb. 9: Spiel und Gesellschaft n auf der Pokémon-Brücke, 03.09.2016, (Foto privat)

## Literatur

Aarseth, Espen (2008): Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. In: Friedrich von Borries, Steffen Walz, Matthias Böttger (Hrsg.); (2007): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level. Basel: Birkhäuser. S. 44-47.

Ackermann, Judith (Hrsg.) (2016): Phänomen Let's Play-Video. Wiesbaden: Springer VS.

Adamowsky, Natascha (2000): Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt am Main: Campus Verlag.

Angermüller, Johannes (2006): Frederic James: Marxistische Kulturtheorie. In Stephan Moebius, Dirk Quadflieg (Hrsg.): Kultur. Theorien der gegenwart. Wiesbaden: VS Verlag. S. 297-308.

Azuma, Ronald, T. (1997): A Survey of Augmented Reality. In ‚Presence‘: Teleoperators and Virtual Environments 6, 4 (August 1997), S. 355-385. Abrufbar unter: <http://www.ronaldazuma.com/papers/ARpresence.pdf> [Zuletzt abgerufen: 15.10.2016]

Baudrillard, Jean (2013): Das radikale Denken. Berlin: MSB Matthes & Seitz.

Behr, Katharina-Maria (2010): Kreativer Umgang mit Computerspielen. Die Entwicklung von Spielmodifikationen aus aneignungstheoretischer Sicht. Boizenburg: vwh.

Beil, Benjamin (2013) Game Studies – eine Einführung. Berlin: LIT Verlag.

Beutel, Manfred E. et al. (2010): Computerspiel und Internetnutzung. In: Clemes Bohrer & Bernadette Schwarz-Boenneke (Hrsg.). Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: kopaed. S. 17-28.

Bimber, Oliver; Raskar, Ramesh (2005) Spatial Augmented Reality. Merging real and virtual worlds. Wellesley: A K Peters Ltd.

Binder, Jana (2000): Ich leb' mit ‚nem Skateboard in der Hand. In Johannes Moser: Jugendkulturen. Recherchen in Frankfurt am Main und London. Frankfurt am Main.

Biparcours – Bildungspartner NRW. Abrufbar unter: <https://biparcours.de/> [Zuletzt abgerufen: 15.10.2016]

Bohnsack, Rolf; Nentwig-Gesemann, Iris; Nohl, Arnd-Michael (2013) Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Wiesbaden: Springer.

Bohrer, Clemes; Schwarz-Boenneke, Bernadette (Hrsg.) (2010) Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: kopaed.

Bonfadelli, Heinz; Friemel, Thomas N. (2011) Medienwirkungsforschung. (4. Aufl.) Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Bopp, Matthias (2006) Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz; in: Neitzel, Nohr

Bourdin, Alain; Eckhardt, Frank; Wood, Andres (21014): Die ortlose Stadt. Über die Virtualisierung des Urbanen. Bielefeld: transcript.

Buckingham, David, Sefton-Green, Julian (2003): Gotta catch 'em all: structure, agency and pedagogy in childrens's media culture. Abrufbar unter: [https://www.sfu.ca/.../Buckingham-Sefton-Green%20\(2003\).pdf](https://www.sfu.ca/.../Buckingham-Sefton-Green%20(2003).pdf) [Zuletzt abgerufen: 20.09.2016]

Buschauer, Regine; Willis, Katharine S. (Hrsg.) (2013): Locative Media. Medialität und Räumlichkeit. Bielefeld: transcript.

Butler, Mark (2007): Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kadmos.

Caillos, Roger (1982 [1958]): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt am Main: Ullstein.

Calleja, Gordon (2011): In Game. From Immersion to Incorporation. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Calleja, Gordon (2007): A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game. Abrufbar unter: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.10496.pdf> [Zuletzt abgerufen: 07.10.2016]

Czauderna, André (2014) Lernen als soziale Praxis im Internet. Objektiv hermeneutische Rekonstruktionen aus einem Forum zum Videospiel Pokémon. Wiesbaden: Springer VS.

Csikszentmihalyi, Mihaly (2010): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. (11. Aufl.). Stuttgart: Klett-Kotta.

De Certeau, Michel (1988): Die Kunst des Handelns. Berlin: Merve Verlag.

Deinet, Ulrich (2014): Vom Aneignungskonzept zur Activity Theory. Transfer des tätigkeitsorientierten Aneignungskonzepts der kulturhistorischen Schule auf heutige Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen. Abrufbar unter: <http://www.socialnet.de/materialien/197.php> [Zuletzt abgerufen: 13.10.2016]

Deinet, Ulrich (Hrsg.) (2009): Methodenbuch Sozialraum. Wiesbaden: VS Verlag.

Deinet, Ulrich; Reutlinger (Hrsg.) (2014) Tätigkeit – Aneignung – Bildung. Positionierungen zwischen Virtualität und Gegenständlichkeit. Wiesbaden: Springer VS.

Deinet, Ulrich; Okroy, Heike; Dodt, Georg; Wüsthof, Angela (Hrsg.) (2009): Betreten erlaubt! Projekte gegen die Verdrängung Jugendlicher aus dem öffentlichen Raum. Opladen: Verlag Barbara Budrich.

De Souza e Silva, Adriana (2017): Dialogues on mobile communication. New York: Routledge.

De Souza e Silva, Adriana; Frith, Jordan (2012): Mobile interfaces in public spaces. Locational privacy, control, and urban socialbility. New York: Routledge.

Dodge, Martin & Kitchin, Rob (2001) Mapping cyberspace. London: Routledge.

Döring, Nicola (2007): Vergleich zwischen direkter und medialer Individualkommunikation. In: Ulrike Six/ Uli Gleich / Roland Gimmler (Hrsg.): Kommunikationspsychologie – Medienpsychologie. Weinheim: Beltz PVU. S. 297-313.

Erikson, Erik, H. (2015): Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main: Suhrkamp.  
Übersetzung vom Original (1959): Identity an the Life Cycle. New York: International Universities Press.

End, Rebecca (2016): Pokémon Go. Weniger Aufregung, mehr Kompetenz. In: merz Medien und Erziehung Zeitschrift für Medienpädagogik. 60. Jg., Nr. 5 (2016). S. 54-60. München: kopaed.

Ernst, Claus-Peter H. & Ernst, Alexander W. (2016): Whay People Play Pokémon: The Role of Perceived Belonging. Full Paper. Verfügbar unter: <https://www.frankfurt-university.de/zielgruppen/presse/pressemitteilungen/news/detail/News/pokemon-go-aus-wissenschaftlicher-perspektive.html> [Zuletzt abgerufen am 20.08.2016]

Farman, Jason; Frith, Jordan (2017): Location-Based-Media. In Adriana de Souza e Silva: Dialogues on mobile communication. New York: Routledge.

Fischer, Florian (2013): Playful Augmentations of Space: Differenzenerfahrungen im urbanen Raum? In Inga Gryl/Tobias Nehrdich/Robert Vogler (Hrgs.): geo@web. Medium, Räumlichkeit und geografische Bildung. Wiesbaden: Springer VS. S. 127-141.

Flohé, Alexander; Knopp, Reinhold (2009): Umkämpfte Räume. Städtische Entwicklungen, öffentliche Räume und die Perspektiven Jugendlicher. In Ulrich Deinet, Heike Okroy, Georg Dodt, Angela Wüsthof (Hrgs.): Betreten erlaubt! Projekte gegen die Verdrängung Jugendlicher aus dem öffentlichen Raum. Opladen: Barbara Burdrich. S. 29-40.

Flusser, Vilém. Räume. In: Jörg Dünne & Stephan Günzel (Hrgs.) Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp. S. 274-303.

Friedrich, Katja (Hrgs.) (2005) Stadt spielt Stadt. Experimente computer- und webgestützter Bürgerbeteiligung und Planung. Dresden: Thelem.

Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Band 67. Berlin: Vistas. Verfügbar unter: [lfmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf\\_download.php?products\\_id=254](http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=254)  
[Zuletzt abgerufen am 30.09.2016]

Fritz, Jürgen (2007): Virtuelle Spielwelten und viruelle Gewalt. In: tv diskurs. 4/2007, 11. Jhg., S. 34-39. Abrufbar unter: [http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/42/fritz034\\_tvd42.pdf](http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/42/fritz034_tvd42.pdf)  
[Zuletzt abgerufen am 29.09.2016]

FSPE – Forschungsstelle für sozialraumorientierte Praxisforschung und Entwicklung. Abrufbar unter: <http://soz-kult.hs-duesseldorf.de/fspe> [Zuletzt abgerufen: 12.10.2016]

Gamesbusiness – Die News-Zentrale der Spieleindustrie: Pokémon Go ist das erfolgreichste US-Mobile-Game aller Zeiten. Abrufbar unter: <http://www.gamesbusiness.de/2016/07/15/pokmon-go-ist-das-erfolgreichste-us-mobile-game-aller-zeiten/> [Zuletzt abgerufen: 15.10.2016]

GamesCoop (2012): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius.

Games + Learning + Society (GLS). Abrufbar unter: <https://www.gameslearningsociety.org>  
[Zuletzt abgerufen: 13.10.2016]

Ganguin, Sonja (2010): Digitale Spielkultur. München: kopaed.

Geisler, Martin (2009): Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim: Juventa.

Gibson, William/Leary, Timothy (2014): „William Gibson and Timothy Leary in conversation.“ In Patrick A. Smith: Conversations with William Gibson. University Press of Mississippi. Erstabdruck in der Zeitschrift Mondo 2000, No. 7, (Fall 1989), S. 58-64.

Goffman, Erving (2010): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. [Im Original 1959]. München: Piper.

Gröschner, Alexander (2010): Suchtkultur versus Lernkultur? In Clemes Bohrer & Bernadette Schwarz-Boenneke (Hrsg.): Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel. München: kopaed. S. 83-102.

Gryl, Inga; Nehrlich, Tobias; Vogler, Robert (2013): geo@web. Medium, Räumlichkeit und geografische Bildung. Wiesbaden: Springer VS.

Günzel, Stephan (2009): „Simulation und Perspektive: Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung“, in: Bopp, Matthias u.a. (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, Münster: LIT 2009, S. 331–352.

Hall, Stuart (1999): Kodieren/Enkodieren. In Roger Bromley, Udo Göttlich, Carsten Winter: Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung. Lüneburg: zu Klampen. S. 92-110.

Häußermann, Hartmut/Siebel, Walter (1997): Stadt und Urbanität. In: Merkur. (Jg. 51, Heft-Nr. 4). Stuttgart: Klett-Cotta. S. 293-307.

Heimlich, Ulrich (2001): Einführung in die Spielpädagogik. (2. überarb. u. erw. Aufl.). Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Heise (2016a): Pokémon Go verbucht über 75 Millionen Downloads. Verfügbar unter: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Pokemon-Go-verbucht-75-Millionen-Downloads-3278437.html> [Zuletzt abgerufen am 02.09.2016]

Heise (2016b): Pokémon Go: Update mit Kumpel. Verfügbar unter: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Pokemon-Go-Update-mit-Kumpel-3317866.html> [Zuletzt abgerufen am 21.09.2016]

Heise (2015): Ingress-Entwickler Niantic Labs verlässt Google. <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Ingress-Entwickler-Niantic-Labs-verlaesst-Google-2778114.html> [Zuletzt abgerufen am 16.10.2016]

Herlyn, Ulfert; von Seggern, Hille; Heinzelmann, Claudia; Karow, Daniela (2003): Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt. In: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.). Wüstenrot Stiftung Ludwigsburg und Leske & Burdrich.

Hickethier, Knut (2007): Fernsehen in der Erinnerung seiner Zuschauerinnen und Zuschauer. Medienbiografien, historische Rezeptionsforschung und die Verhäuslichung des Fernsehens in den 1950-er Jahren. In: Jutta Röser. MedienAlltag. Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien. Wiesbaden: VS Verlag. S. 57-70.

Huizinga, Johan (2011): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. (22. Aufl.). Reinbek: Rowohlt.

Humphreys, Lee; Sarah Evans (2017): Mobile social networks. In: Adriana de Souza e Silva (Hrsg.) Dialogues on mobile communication. New York: Routledge. S. 121-138

IPQ Presence Items, Link!

Jenkins, Henry (2004): Narrative Spaces. In Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger (Hrsg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next level. Basel: Birkhäuser. S. 56-60.

Juul, Jesper (2005): Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Juul, Jesper (2010) A casual revolution. Reinventing video games an their players. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Klimmt, C (2006): Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem.

Kuball, Mischa (2011): The Laboratory of public space. In Marco Hemmerling (Hrsg.): Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität. München: Fink. S. 115-123.

Lackner, Thomas (2014) Computerspiel und Lebenswelt- Kulturanthropologische Perspektiven. Berlin: transcript.

Loebel, Jens-Martin (2013): Geolokation mittels GPS – Überwachung im Selbstversuch. In: Regine Buschauer & Katharine S. Willis (Hrsg.): Locative Media. Medialität und Räumlichkeit. Bielefeld: transcript. S. 151-166.

Löw, Martina (2005): Raumsoziologie. (1. Aufl., 4. Nachdr.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Lombard, Mathew & Ditton, Theresa, B. (1997): Measuring Presence: A literatur-based approach to the development of a standardized paper-and-pencil instrument. Abrufbar unter: [http://matthewlombard.com/research/p2\\_P2000.html](http://matthewlombard.com/research/p2_P2000.html) [Zuletzt abgerufen: 10.10.2016]

Jameson, Frederic (1989): Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe (Hrsg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. S. 45-102.

Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: N.Y. University Press.

Jörissen, Benjamin; Zirfas, Jörg (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. Wiesbaden: VS Verlag.

McLuhan, Marshall (1995): Die magischen Kanäle. Originaltitel „Understanding Media (1964). (2., erw. Aufl.) Dresden: Verlag der Kunst.

Milgram, Paul; Kishino, Fumio (1994): A taxonomy of mixed reality visual displays. Abrufbar unter: [https://cs.gmu.edu/~zduric/cs499/Readings/r76JBo-Milgram\\_IEICE\\_1994.pdf](https://cs.gmu.edu/~zduric/cs499/Readings/r76JBo-Milgram_IEICE_1994.pdf)

[Zuletzt abgerufen: 08.10.2016]

Moser, Johannes (Hrsg.) (2000): Jugendkulturen. Recherchen in Frankfurt am Main und London. Frankfurt am Main.

Nake, Frieder (2000): „Vilém Flusser und Max Bense des Pixels angesichtig werdend. Eine Überlegung am Rande der Computergrafik“, in: Jäger, Gottfried (Hrsg.): Fotografie denken. Über Vilém Flussers Philosophie der Medienmoderne, Bielefeld: Kerber. S. 169–182.

Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hrsg.) (2010): „See? I’m real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Münster: LIT Verlag.

Neitzel, Britta (2010): Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hrsg.) Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag. S. 107-126.

Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop. Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius. S. 75-103.

Nexiga (2016): Pokémon Go – Geodaten sind alles. Abrufbar unter: <http://www.nexiga.com/geomarketing-blog/pokemon-goes-ahead/> [Zuletzt abgerufen: 16.10.2016]

Oerter, Rolf (2008): Kindheit. In: R. Oerter & L. Montada (Hrsg.) Entwicklungspsychologie. (6., vollst. überarb. Aufl.). Weinheim: Beltz PVU. S. 225-270.

Pias, Claus (Hrsg.); Holtorf, Christian (2007): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau.

Pietschmann, Daniel (2009): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Boizenburg: vwh.

PokéWiki – Die deutsche Pokémon-Enzyklopädie. Liste der Pokémon-Spiele. Abrufbar unter: [http://www.pokewiki.de/Liste\\_der\\_Pok%C3%A9mon-Spiele](http://www.pokewiki.de/Liste_der_Pok%C3%A9mon-Spiele)  
Typen: <http://www.pokewiki.de/Typen> [Zuletzt abgerufen: 15.10.2016]

Poplow, Laura; Scherfig, Lasse (2013): Locative Arts – neue Erzählung des Raums? In: Regine Buschauer & Katharine S. Willis (Hrsg.): Locative Media. Medialität und Räumlichkeit. Bielefeld: transcript. S. 277-295.

Przyborski, Aglaja; Wohlrab-Sahr, Monika (2014): Qualitative Sozialforschung. (4., erw. Aufl.). München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.

Przyborski, Aglaja (2004): Gesprächsanalyse und dokumentarische Methode. Wiesbaden: VS Verlag.

Reicher, Christa (2009): Stadt für alle. In Ulrich Deinet, Heike Okroy, Georg Dodt, Angela Wüsthof (Hrsg.): Betreten erlaubt! Projekte gegen die Verdrängung Jugendlicher aus dem öffentlichen Raum. Opladen: Barbara Burdrich. S. 235-244.

Reichert, Ramón (2008): Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0. Bielefeld: transcript.

- Röser, Jutta, Thomas, Tanja & Pell, Corinna (Hrsg.) (2010): *Alltag in den Medien – Medien im Alltag*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Roesler-Keilholz, Silke (2013): „Maps that watch“. Zur immersiven Kartographie am Beispiel von Google. In: Regine Buschauer & Katharine S. Willis (Hrsg.): *Locative Media. Medialität und Räumlichkeit*. Bielefeld: transcript. S. 167-182.
- Roesler, Silke (2009): *Medium. Map. Mobility*. In: Ingo Köster; Kai Schubert (Hrsg.). *Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen*. Bielefeld: transcript. S. 175-191.
- Röll, Franz Josef (2009): *Virtuelle und soziale Räume*. In: Ulrich Deinet (Hrsg.): *Methodenbuch Sozialraum*. Wiesbaden: VS Verlag. S. 267-279.
- Rötzer, Florian (2003): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover: Heise.
- Rhode-Jüchtern, Tilman (2013): *Weltwissen und Weltverstehen 2.0? Gedanken zum Potenzial der geoweb-Techniken für die Bildung*. In Inga Gryl/Tobias Nehrdich/Robert Vogler (Hrsg.): *geo@web. Medium, Räumlichkeit und geografische Bildung*. Wiesbaden: Springer VS. S. 145-161.
- Sandbothe, Mike (2010): *Computerspiesucht und Suchtkultur*. In: Clemes Bohrer & Bernadette Schwarz-Boenneke (Hrsg.). *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*. München: kopaed. S. 75-82.
- Schilling, Natalie; Vietze, Florian (2013): *Visualisierte Räume. Eine wissenssoziologische Perspektive auf Geomedien*. In Inga Gryl, Tobias Nehrdich, Robert Vogler (Hrsg.): *geo@web*. Wiesbaden: Springer VS. S. 215-232.
- Schindler, Christoph (2013): *Im Alpenraum*. In Marco Hemmerlong (Hrsg.): *Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität. Perception Lab Nr. 1*. München: Wilhelm Fink Verlag. S. 207-219.
- Schlitte, Annika (2014) *Philosophie des Ortes: Reflexionen zum Spatial Turn in den Sozial- und Kulturwissenschaften*. Bielefeld: transcript.
- Schroer, Markus (2003): *Raumgrenzen in Bewegung. Zur Interpretation realer und virtueller Räume*. In: Christiane Funken/Martina Löw (Hrsg.): *Raum – Zeit – Medialität*. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 217-236.
- Sheller, Mimi; Rendon, Hector (2017): *Mobilities*. In: Adriana de Souza e Silva (Hrsg.) *Dialogues on mobile communication*. New York: Routledge. S. 51-66
- Sülzle, Almut (2001): *Einsame neue Welt? Einsamkeitsmythos und Alltagspraxis - kulturwissenschaftliche Anmerkungen zur Internetnutzung*. In: *kommunikation @ gesellschaft 2*. Abrufbar unter: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0228-200102036> [Zuletzt abgerufen am: 16.09.2016]
- Statista (2016): *Anzahl der Downloads und aktiven Nutzer von Pokémon Go im Jahr 2016 (in Millionen)*. Abrufbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/590645/umfrage/downloads-und-aktive-nutzer-von-pokemon-go-in-deutschland/> [Zuletzt abgerufen: 15.12.2016]
- SuperData Research – *Games and interactive Media Intelligence*. Abrufbar unter: <https://www.superdataresearch.com/> [Zuletzt abgerufen: 15.10.2016]

Sutherland, Ivan E. (1965): The Ultimate Display. Proceedings of IFIP Congress, pp. 506-508, 1965. Abrufbar unter: <http://www8.informatik.umu.se/~jwworth/TheUltimateDisplay.pdf> [Zuletzt abgerufen: 14.12.2016]

Toben, Ingo (2016): Mazing Cities. Abrufbar unter: <http://www.fftduesseldorf.de/0910/mazingcitiesfftd.html> [Zuletzt abgerufen: 14.12.2016]

Turkle, Sherry (1998) Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internets. Reinbek: Rowohlt. 11 OFS 24

Venus, Jochen (2017): Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's play-Videos. In Judith Ackermann (Hrsg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination auf gezeichneten Computerspielhandeln. Wiesbaden: Springer VS.

Venus, Jochen (2012): Erlebtes Handeln in Computerspielen. In GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius. S. 104-127.

Von Borries, Friedrich; Walz, Steffen; Böttger, Matthias (Hrsg.); (2007): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level; Basel, Boston, Berlin

VGChartz (2015): „Game Database – Global sales (in millions of units) per game.“ Abrufbar unter: <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Pokemon> [Zuletzt abgerufen am 21.09.2016]

Virilio, Paul (2006) Die Auflösung des Stadtbildes. In: Jörg Dünne & Stephan Günzel (Hrsg.) Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt: Suhrkamp. S. 261-273.

Wagner, Ulrike (2014): Aufwachsen in mediatisierten Sozialräumen. Anmerkungen zur Sozialraumforschung aus medienpädagogischer Perspektive. In Ulrich Deinet; Christian Reutlinger (Hrsg.): Tätigkeit – Aneignung – Bildung. Positionierungen zwischen Virtualität und Gegenständlichkeit. Wiesbaden: Springer VS. S. 285-297.

Wimmer, Jeffrey (2011): Computerspielwelten als soziale Kommunikationsräume und „dritteOrte“. In: Marco Hemmerling (Hrsg.) Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität. München: Wilhelm Fink Verlag. S. 147-162.

We Are AR – Blog for Augmented and Virtual Reality. Abrufbar unter: <https://www.wearear.de/was-ist-augmented-reality-definition/Tech> [Zuletzt abgerufen: 15.10.2016]

Wink, Stefan/Lindner, Katharina (2002): Kids und Computerspiele: eine pädagogische Herausforderung. Mainz: Logophon.

Wirtschaftswoche (2016): Pokémon Go: Ein Lehrstück für erfolgreiche Innovation. Artikel von Oliver Voß vom 22.07.2016. Abrufbar unter: <http://gruender.wiwo.de/pokemon-go-lehrstueck-fuer-erfolgreiche-innovation/> [Zuletzt abgerufen: 16.10.2016]

## Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich meine Master-Thesis zum Thema

„**Eine Stadt voller Monster?** Eine empirische Untersuchung über das Erkunden und Erleben des öffentlichen Raums von Kindern und Jugendlichen anhand des Computerspiels Pokémon Go.“

selbständig verfasst und keine anderen Hilfsmittel, als die angegebenen benutzt habe. Alle Stellen, die von Autoren wörtlich oder sinngemäß übernommen sind, habe ich durch Angabe von Quellen als Zitat kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in Teilen noch insgesamt einer andern Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Ich bin damit einverstanden, dass ein Exemplar meiner Master-Thesis zur Einsicht ausgelegt wird.

Düsseldorf, 20.12.2014

---

Christine Nowak

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

Anhang

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

*Ausgabe ohne Transkription!*

## **Inhaltsverzeichnis Anhang**

	Seite
A: Transkription Gruppendiskussion	103-122
A.1: Thematische Gliederung	123-124
A.2: Formulierende Interpretation	125-129
A.3: Reflektierende Interpretation	130-139
A.4: Fallinterner Vergleich und Kontrastierung	140-142
A.5: IPQ Items Presence	143
B: Fragen Leitfaden-Interview	144
B.1: Transkription Leitfadeninterview	145-152
B.2: Thematische Gliederung	153
B.3: Formulierende Interpretation	154-157

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

## A: Transkription Gruppendiskussion

Gruppendiskussion

Datum: 24.09.2016

Dauer: 00:44:44

Anzahl Diskutanten: 4

Transkriptionshinweise:

Die angewandten Regeln der vorliegenden Transkription orientieren sich an den Transkriptionsrichtlinien nach Rolf Bohnsack (*Bohnsack, 2013, S. 399 f.*).

⌊ Beginn einer Überlappung bzw. direkter Anschluss beim Sprecherwechsel

(.) Pause bis zu einer Sekunde

(2) Anzahl der Sekunden, die eine Pause dauert

betont

laut (in Relation zur üblichen Lautstärke des/der Sprechers\_in)

°nee° sehr leise (in Relation zur üblichen Lautstärke des Sprechers/der Sprecherin)

? stark steigende Intonation

viellei- Abbruch eines Wortes

oh=nee Wortverschleifung

nei:n Dehnung, die Häufigkeit vom : entspricht der Länge der Dehnung

(doch) Unsicherheit bei der Transkription, unverständliche Äußerung

( ) Unverständliche Äußerungen, die Länge der Klammer entspricht etwa der Dauer der unverständlichen Äußerung

((stöhnt)) Kommentare bzw. Anmerkungen zu parasprachlichen, nicht-verbalen oder gesprächsexternen Ereignissen; die Länge der Klammer entspricht im Falle der Kommentierung parasprachlicher Äußerung (z.B. Stöhnen) etwa der Dauer der Äußerung.

@nein@ lachend gesprochen

@@@ starkes Lachen (je nach Anzahl der @)

## A.1: Thematische Gliederung Gruppendiskussion

Thema Nr.	Zeile	OT/ UT	Thema/Inhalt
	1-34		<i>Eröffnung der Diskussion</i>
	35-71		<i>Warm-Up: erster Spielkontakt</i>
<b>1.</b>	<b>72-73</b>	<b>OT</b>	<b>Computerspiele draußen spielen</b>
	74-79	UT	Unterschied durch Bewegung und versch. Spielorte
	80-83	UT	Gleiche Spieltätigkeiten
	84-91	UT	Starke Spielkonzentration, wenig Umgebungswahrnehmung
	93-105	UUT	VR als Mittel, die Umgebung wahrzunehmen
	107-124	UT	Merkmale der Außenwelt
<b>2.</b>	<b>125-133</b>	<b>OT</b>	<b>Als Gruppe rausgehen und spielen</b>
	134-138	UT	Augenkontakt als besonderes Merkmal
	139-148	UT	Kommunikation nur als Mittel zum Spaß, nicht strategisch
	149-161	UT	Kommunikation unabhängig vom Spiel
	162-181 186-190	UT	Kommunikation mit anderen unbekanntem SpielerInnen
	182-185	UUT	Karte als Hilfestellung zur Lokalisierung
<b>3.</b>	<b>191-211</b>	<b>OT</b>	<b>Besondere Spielorte: Kö</b>
	212-221	UT	Rauchen und Kiffen am Spielort Kö
	222-223	UT	Spieleransammlung und Begeisterung für Pokémons
	225-230	UT	Gruppenzwang und Gruppenrennen
	235-246	UUT	Misserfolge beim Gruppenrennen
	247-265	UUT	Motivation beim Gruppenrennen
	266-290	UUT	Möglichkeiten, Gruppenzwang zu entgehen
<b>4.</b>	<b>291-298</b>	<b>OT</b>	<b>Nutzenerwartung von Pokémon Go: Rausgehen</b>
	299-306	UT	Eltern beeindruckt
	307-313	UT	Sammeleffekt, Spieleentwicklung
	314-315	UT	Hype
	316-317	UT	Pokémon-Fan
	318-334	UUT	Zweckgebundene Ortserkundung
<b>5.</b>	<b>335-359</b>	<b>OT</b>	<b>Attraktivität von Orten nach deren Nutzen</b>
	360-391	UT	Entfernungen zu Orten, Ortskenntnis
	393-406	UT	Ortskenntnisse über Youtube
<b>6.</b>	<b>407-414</b>	<b>OT</b>	<b>Wahrnehmung der Umgebung</b>
	415-438	UT	Orte erhalten neuen Charakter (Kö)
	439-456	UT	Erlebnisse mit Passanten oder SpielerInnen
	457-471	UUT	Spielraum / Wohnraums
	472-478	UUT	Vorteile techn. Ausstattung im Wohnraum
	479-488	UUT	Langeweile mit PG, deshalb Ablenkung durch andere Spiele
<b>7.</b>	<b>489-495</b>	<b>OT</b>	<b>Entwicklungsstadien Pikachu</b>
<b>8.</b>	<b>496-513</b>	<b>OT</b>	<b>Ortsspezifische Pokémons</b>
	515-518	UT	Stadtspezifische Pokémons
	519-531	UUT	Unterbrechung von Bebauung/Grünanlagen
<b>9.</b>	<b>533-40</b>	<b>OT</b>	<b>Hacken/Cheaten um an spezielle Orte zu gelangen</b>
	541-551	UT	Haupt-Account und Cheat-Account
	552-574	UT	Cheaten als akzeptable oder verwerfliche Methode
	575-590	UT	Teleportieren und Leveln versus Leveln ohne Cheaten
	591-609	UUT	Glaubwürdigkeitsverlust durch Cheaten
	610-626	UUT	Körperliche Aktivitäten als Spielsinn

	627-635		<i>Unterbrechung durch Störung</i>
<b>10.</b>	<b>636-641</b>	<b>OT</b>	<b>Andere Meinungen zum Spiel</b>
	642-660	UT	Datenschutz als Kritikpunkt
	661-678	UUT	Weitere mögliche Datenlücken und Datenverwendung
<b>11.</b>	<b>679-690</b>	<b>OT</b>	<b>Andere Risiken durch Handynutzung</b>
	691-718	UT	Risiko Verkehr
<b>12.</b>	<b>719-793</b>	<b>OT</b>	<b>Holland als guter Fundort für Pokémons</b>
	794-810	UT	Pokémap als Werkzeug Fundorte zu identifizieren
<b>13.</b>	<b>811-846</b>	<b>OT</b>	<b>Pokédex, Pokémons und ihre Entwicklungen</b>
	847-874	UT	Kontinentale Pokémons
	878-891	UT	Eigene Bezeichnungen für Pokémons
	892-903	OT	<i>Abschluss der Diskussionsrunde</i>

*Abb. A.1: Tabelle Thematische Gliederung Gruppendiskussion*

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

## A.2 Formulierende Interpretation

- 1-30 Eröffnung der Diskussion Klärung des Ablaufs, Gesprächsregeln, offene Fragen durch die Diskussionsleiterin, Cf
- 32-34 Anschauungsmaterial  
Hier liegen Computerzeitschriften, die angeschaut werden können. („FSK ab 16“).
- 35-71 Warm-up-Frage nach dem ersten Kontakt mit dem Spiel  
Die TN berichten von ihren ersten Spielkontakten und der teilweise unzureichenden, technischen Ausstattung bzw. Verfügbarkeit.
- 72-73 OT: Computerspiele für draußen  
Macht es einen Unterschied ein Computerspiel draußen zu spielen?  
Ja, auf jeden Fall.
- 74-79 UT: Unterschied durch Bewegung und verschiedene Spielorte  
Das herkömmliche Computerspielen ist eine sitzende Tätigkeit, bei der man auf den Bildschirm guckt und eine Tastatur bedient. Im Unterschied dazu sitzt man bei Pokémon Go nicht „stumpf“ da sondern bewegt sich und ist an verschiedenen Orten.
- 80-83 UT: Gleiche Spieltätigkeiten  
Dennoch sind die Unterschiede nicht allzu groß, weil die Tätigkeiten des Spiels noch immer die gleichen sind.
- 84-87 UT: Starke Spielkonzentration, deshalb wenig Umgebungswahrnehmung  
90-91 Die Konzentration auf das Spiel ist groß, deshalb wird die Umgebung „nicht so sehr“ wahrgenommen. Die Konzentration auf „das Virtuelle“ überwiegt.
- 93-100 UUT: VR als Mittel, die Umgebung wahrzunehmen  
Die VR-Technologie, bzw. die Kamera, dient als Mittel, die Umgebung während des Spiels wahrzunehmen und sich darin zu bewegen. Das bezieht die Umgebung zwar mit ein, der Unterschied zur herkömmlichen Spieleumgebung ist dennoch nicht sehr groß.
- 101-103 Das Kamerabild der realen Umgebung dient als „cooler Hintergrund“ für die Pokémon.
- 104-105 Es gibt auch „Fotos“, die zeigen, wie „nervös“ die Pokémon sind.
- 107-108 UT: Merkmale der Außenwelt  
Wann wird die Umgebung wahrgenommen? Wann ist „draußen“ bemerkbar?
- 109-117 Vor die Haustür zu gehen markiert das Draußensein.
- 118 Vogelgezwitscher ist ein Merkmal des Draußenseins.
- 119 Es ist so eine Belastung als würde man am PC sitzen.
- 120-121 Man merkt zwar durch die Luftveränderung, dass man draußen ist,
- 122-124 dennoch ist der Unterschied nicht so groß, egal ob man sitzt, steht, läuft.
- 125-131 OT: Als Gruppe rausgehen und PG spielen  
Wie ist es mit mehreren rauszugehen? Gibt es Unterschiede zu anderen PC-Spielen?
- 132-133 Mit mehreren rauszugehen und PG zu spielen macht einen Unterschied zu herkömmlichen Computerspielen, weil man die Leute sieht.
- 134-138 UT: Augenkontakt als besonderes Merkmal  
Es finden Face-to-Face-Kontakte (F-2-F) statt („man sieht die, man hört die“). Im Gegensatz zu den Kommunikationsformen des „Team speak“ oder „Skype“, die bei

Leagues of Legends (LoL) genutzt werden, macht der Augenkontakt hier den Unterschied.

UT: Kommunikation nur als Mittel zum Spaß, nicht zur Strategie

- 139-141 Die Bedeutung der F-2-F-Kontakte ist jedoch nicht groß, weil diese für das Spiel PG nicht notwendig ist („man braucht die anderen nicht zum Spielen“).  
142-145 Es macht bei anderen Spielen mehr Spaß mit anderen zu spielen als bei PG. Da macht es einfach Spaß in der Gruppe zu gehen.  
146-148 Bei LoL ist ein Teampartner für die Weiterentwicklung des Spielverlaufs und die Verständigung darüber hingegen wichtig, bei PG nicht.

UT: Kommunikation unabhängig vom Spiel

- 149-153 Ich gehe alleine nur sehr selten raus um PG zu spielen, weil man dabei nicht spricht  
154-155 („da spricht man ja so gar nicht.“). Zu zweit ist Kommunikation möglich, auch außerhalb des Spiels. Dabei wird nicht nur über das Spiel gesprochen sondern auch über andere Themen wie z.B. Schule.  
156-158 Die Schule ist ein mögliches Gesprächsthema, aber doch kein gutes Beispiel.  
159-161 Es geht um andere Sachen.

UT: Kommunikation mit anderen (unbekannten) SpielerInnen

- 162-166 Gibt es in der Gruppe oder fremden SpielerInnen gegenüber auch Hilfestellungen oder Gespräche?  
167-170 Wir sind mit einem Mann gegangen, als uns vier Leute entgegen kamen.  
171-174 Sie waren ungefähr in unserem Alter und fragten uns, ob wir das Glumanda suchen.  
175-179 Wir wussten zwar wo es ist, aber sie haben uns nochmals den Weg erklärt.  
180-181 Auch Erwachsene, die uns entgegen kamen haben uns nach Fundorten bestimmter Pokémon gefragt.

UUT: Karte als Hilfestellung zur Lokalisierung

- 182 Warum haben die Erwachsenen nicht auf die Karte geschaut?  
183 Die Karte zeigte das Pokémon nicht an.  
184-185 Die Karte ist jedoch besser geworden.

UT: Kommunikation mit anderen (unbekannten) SpielerInnen

- 186-189 Man verständigt sich mit fremden Leuten.  
190 Es werden neue Freundschaften geknüpft.

**OT: Besondere Spielorte: Kö**

- 191-192 *Habt ihr schon einmal an einem Ort gespielt, wo besonders viele SpielerInnen waren?*  
193-195 Die Kö ist ein Ort, wo besonders viele Leute spielen bzw. spielten („aber das ist ja jetzt wieder weg“).  
196-197 Ich war erst dort, nachdem die vier Pokéstops abgebaut waren, oder zwei oder drei.  
198 *Gab es dort etwas auffälliges?*  
199-200 Dort gab es zwei Pokéstops oder drei, es wurde noch einer hinzugefügt.  
201-203 Das habe ich nicht mitbekommen.  
204-211 Der Pokéstopp ist nicht direkt da, zwei sind unter der Brücke. Es sind ca. 15 Meter Entfernung zu jedem der zwei Pokéstops, wenn man sich in die Mitte der Brücke stellt. Dann kommt man an beide heran.

UT: Rauchen und Kiffen am Spielort Kö

- 212-213 *Welche spontanen Eindrücke hattet ihr, als ihr zum ersten Mal dort ankamt?*  
214-218 Am Spielort auf der Kö wurde viel gekifft.  
219-221 Es besteht ein Unterschied zwischen Rauchen und Kiffen.  
Dort wurde beides gemacht.

UT: Spieleransammlung und Begeisterung für Pokémons  
222-223 Dass so viele Leute wegen Pokémons zur Kö kommen ist verwunderlich („Das kann doch nicht sein, das da so viele Leute sind nur wegen Pokémon Go, aber .. ist schon cool.“).

224 Es gab jedoch auch wirklich viele Pokémons zu fangen.

UT: Gruppenzwang und Gruppenrennen  
225-230 Es gibt auch immer diesen Gruppenzwang, sich einem Rennen anzuschließen, wenn irgendwo seltene Pokémons auftauchen. Dann bewegen sich manchmal 200-300 Leute dorthin.

231-234 Rote Ampeln und hupende Autos wurden nicht beachtet, alle laufen.

UUT: Misserfolge beim Gruppenrennen

235-236 Ich habe noch nie etwas dabei gefangen.

237-239 Warst du überhaupt schon mal bei einem Gruppenrennen dabei?

240-241 Ja, mit J. Ich bin bestimmt schon fünfmal mitgerannt.

242-246 Ich war einmal dabei. Trotz weit zurück gelegter Sprints („vom Burgplatz bis runter zum Apollo Theater komplett durchgesprintet“) habe ich nie etwas besonderes gefangen bzw. ist das Pokémon am Ende „abgehauen“. Das war eine Enttäuschung.

UUT: Motivation beim Gruppenrennen

247-248 Was motiviert euch dazu, mitzurennen?

249-251 Wenn so viele Leute loslaufen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass es sich um seltene Pokémons handelt.

252-265 Die Seltenheit, Wettkampfstärke oder ein neuer Pokedex-Eintrag eines Pokémons lohnen den Weg („weil es kann halt klappen“).

UUT: Möglichkeiten, Gruppenzwang zu entgegen

266-270 Gibt es überhaupt eine Möglichkeit, sich dem Gruppenzwang zu entziehen?

271-273 Ich laufe eigentlich immer mit, aber L. ist mal zurück geblieben.

274-280 Ihm war es zu voll und er ist dann ganz gemütlich zum Treffpunkt gegangen.

281-282 Wie war das Treffen mit L. dann?

283-290 Da wir das Pokémon auch nicht gefangen hatten, war es nicht schlimm. Sonst hätte er sich wahrscheinlich geärgert.

**OT: Nutzenerwartung**

291-292 Warum spielt ihr Pokémon?

293-298 Rauszugehen und dabei viele Kilometer zu laufen ist einer der Motivationsgründe um PG zu spielen.

UT: Eltern beeindrucken

299-300 Mit vielen gelaufenen Kilometern wollte ich meine Eltern beeindrucken, die allgemein die Spieldauer von Computerspielen oft zu lang finden.

310-303 In Abgrenzung zu anderen (z.B. F. oder S.) ist die Dauer jedoch nicht so lang.

304-306 Ich wollte den Eltern zeigen, dass ich neun Kilometer am Tag laufe. Das fanden sie auch gut.

UT: Sammeleffekt

307-311 Mir macht der Sammeleffekt Spaß, außerdem die Pokémons zu verbessern und zu entwickeln. Das Spiel spornt außerdem dazu an, viele Kilometer zu laufen und dabei

312-313 draußen zu sein.

UT: Hype

314-315 Grund PG zu spielen ist nur der Hype („Ich spiele es eigentlich hauptsächlich nur, weil es gerade so gehyped ist“).

UT: Pokémon-Fan  
316-317 Grund PG zu spielen ist allgemeine Affinität zu Pokémon („weil ich ein Pokémon Fan bin“).

UUT: Zweckgebundene Ortserkundung  
318-327 Ohne Grund besteht kein Interesse andere Ortsteile wie Wersten oder Kaiserswerth zu erkunden („Ohne Grund würde ich jetzt nicht irgendwo hingehen“/„hätte ich nicht den Wunsch nach Wersten zu fahren“).  
328-330  
331-334 Ich würde auch nicht einfach so nach Kaiserswerth gehen, wenn überhaupt, dann mit dem Fahrrad.  
Wenn ich wohin laufen soll, nutze ich die Möglichkeit, Kilometer für PG zu sammeln.

OT: Attraktivität von Orten nach deren Nutzen  
335-337 *Lasst ihr euch beim Gehen mit PG vom Spiel leiten oder sucht ihr gezielt Orte auf?*  
338-343 Es gibt eine Standardroute, die von zuhause aus startet und sich über Rhein und Hofgarten bis zur Kö hinzieht.  
344-349 Vielleicht gehen wir heute noch Pokémons suchen. Die Poke-App zeigt am Rheinturm bestimmte Pokémons an („ich gucke ab und zu auf die Map“).  
350-359 Ebenso Wersten, dort sind fünf Pokéstops und fünf Lockmodule verzeichnet („ist halt Ersatz für die Kö“).

UT: Entfernungen zu Orten, Ortskenntnis  
360-391 Wersten ist mit der Bahn in dreißig bis vierzig Minuten zu erreichen. Es können auch Kilometer gesammelt werden, wenn die Bahn nicht so schnell fährt.  
Es werden verschiedene Schätzungen über Dauer und Entfernung abgegeben und diskutiert.

UT: Ortskenntnisse über Youtube  
393-406 Wersten liegt nicht in Österreich („K, du hast doch immr gesagt, dass Wersten in Österreich ist“. „Hab ich nie gesagt“). Anders als Graz. Diese Stadt ist aus Videos eines Youtubers bekannt („so'n Youtuber, daher kennst du das auch“/„Nein Graz du Trottel“).

OT: Wahrnehmung der Umgebung  
407-408 *Nehmt ihr eure Umgebung mit PG manchmal anders wahr als vorher?*  
409-411 Nein. Die äußere Umgebung wird seit den Spielerfahrten mit PG nicht verändert  
412-414 wahrgenommen.

UT: Orte erhalten neuen Charakter (Kö)  
415-423 Die Kö wurde aus Mangel an Motivationsgründen bisher äußerst selten besucht, was sich mit PG geändert hat.  
424-425 Ein anderer Grund für einen Besuch der Kö könnte „Shoppen“ sein.  
426-427 Dieser Ort war jedoch eher mit dem Bild einer Baustelle verknüpft.  
428-435 Seitdem dort PG gespielt werden kann, wird der Ort als positiver wahrgenommen  
436-438 („es war nicht so schön wie jetzt mit Pokémon Go“).

UT: Erlebnisse mit Passanten oder SpielerInnen  
439-442 *Gab es Erlebnisse/Vorkommnisse mit Passanten?*  
443-456 Es ist vollkommen unverständlich, warum sich Leute an der Kö treffen um ein anderes Spiel als PG zu spielen. Es wurden zwei bis drei Spieler beobachtet, die Clash Royale auf der Brücke gespielt haben.

UUT: Erklärung, dass Spielraum nahe des Wohnraums liegt  
457-471 Eine mögliche Erklärung für dieses Verhalten liegt darin, dass die Spieler dort wohnen.

UUT: Vorteile technischer Ausstattung im Wohnraum  
472-478 Ganz in der Nähe zu wohnen stellt dennoch keinen Grund dar, sich genau auf der Brücke zu treffen („Das macht irgendwie keinen Sinn“, „also wenn man da extra hingeh, verstehe ich nicht“). Außerdem wird so die Flatrate unnötig verbraucht. Stattdessen könnte man zuhause sitzen und das W-LAN nutzen.

UUT: Langeweile mit PG und deshalb Ablenkung durch andere Spiele  
479 Habt ihr eine Vermutung warum sich die Spieler trotzdem für ein anderes Spiel dort treffen?

480-488 Eine Vermutung ist, dass sich die Spieler mit PG langweilen und die Zeit bis etwas Besonderes passiert mit einem anderen Spiel verbringen. Nachteil von Clash Royale ist jedoch, dass man bei einem Angriff nicht einfach aus dem Spiel aussteigen sollte.

OT: Entwicklungsstadien von Pikachu  
489-495 Pikachu heißt in seiner Vorentwicklung Pichu.

OT: Ortsspezifische Pokémons  
496-502 Über bestimmte Pokémons können Bezüge Orten hergestellt werden. Rattfratze sind eher an Häusern zu finden. Auf dem Land gibt es weniger davon, dafür mehr Taubisis und andere Pokémons, die „mehr in der Freiheit“ leben.  
503-513

UT: Stadtspezifische Pokémons  
515-518 Da es in Düsseldorf überall Häuser gibt, gibt es auch besonders viele Rattfratze. Bestimmt ist auch New York voller Rattfratze („jede fünf Zentimeter“).

UUT: Unterbrechung von Bebauung/Grünanlagen  
519- Welche Pokémons sind im Central Park zu finden? Im Wasser ein Jugong. Der Lebensraum der Pokémons ist dem der realen Umgebung ähnlich „Wasserdichtes Handy unter Wasser halten, dass taucht das auf“.  
528  
530 „Kannst ja einfach hacken“  
531 „Ich kann aber nicht reinspringen“

OT: „Hacken/Cheaten“ um an spezielle Pokémons/spezielle Orte zu gelangen  
533-536 Wie funktioniert „hacken“?  
537-540 Um sich an andere Orte bewegen zu können, ohne dort gewesen zu sein, braucht man GPS. Man kann sich eine App runterladen.

UT: Haupt-Account und Cheat-Account  
541-549 Auf dem Haupt-Account wird „richtig gespielt“ und auf dem zweiten Account gecheatet („kann ich mich halt irgendwo hin teleportieren“). Dazu werden Websites wie „Pokesniper“ besucht, auf denen die Koordinaten von Orten stehen, an denen die Pokémons gefangen werden können. Nachdem diese Auswahl getroffen ist, „geht“ man dorthin und kann das Pokémon fangen.  
550-551 Die App heißt Fake-GPS-Location. Man kann an jeden Ort gelangen, an den man möchte, z.B. Vegas.

UT: Cheaten als akzeptable oder verwerfliche Methode  
552- Die Methode mit einem Haupt-Account für das richtige Spielen und einem zweiten, um Sachen auszuprobieren oder den Pokédex zu vervollständigen ist akzeptabel.  
556 Andere (z.B. F.) üben eine andere Praxis aus. Um von Team Rot in Team Blau wechseln zu können, hat F. einen anderen Account genutzt. Er hat außerdem einen Account für fünf Euro gekauft („Ist der dumm?“). Insgesamt besitzt er drei oder vier Accounts, die alle zum Cheaten verwendet werden.  
557- Account für fünf Euro gekauft („Ist der dumm?“). Insgesamt besitzt er drei oder vier Accounts, die alle zum Cheaten verwendet werden.  
573  
574 („Also er cheater überall“).

### A.3: Reflektierende Interpretation

OT  
72-73

#### Computerspiele für draußen

##### **Interviewfrage mit propositionalem Gehalt Cf, Validierung der Proposition durch Interaktion der gesamten Gruppe**

Durch die Frage der Interviewerin ob es einen Unterschied gegenüber dem herkömmlichen Computerspielen macht, ein Computerspiel draußen zu spielen, bejaht die Gruppe die Frage spontan („Ja, auf jeden Fall.“). Einzelne Redebeiträge sind hier nicht mehr auszumachen, die Diskursorganisation verläuft parallel. Die Gruppe proponiert den Orientierungsgehalt, dass es einen Unterschied macht, ein Computerspiel draußen zu spielen. Dem liegt die Hintergrundkonstruktion zugrunde, dass Computerspiele mit Innenräumen, Bildschirmen und einem eingeschränkten Bewegungsradius verknüpft sind.

UT  
74-79

#### Unterschied durch Bewegung und verschiedene Spielorte

##### **Elaboration der Proposition im Modus einer Exemplifizierung Km**

Die Orientierung wird durch *Km* weiter ausgeführt und dadurch konturiert. Es wird beispielhaft beschrieben, wodurch sich das herkömmliche Computerspielen auszeichnet. Zu sitzen, auf den Bildschirm zu gucken und eine Tastatur zu bedienen steht im Kontrast zu Pokémon Go (PG), bei dem sich der Spieler bewegt und an verschiedene Orte gelangt. *Km* entwirft dabei einen negativen Horizont („sitz ich nicht die ganze Zeit so stumpf da“) und stellt diesem einen positiven Horizont von Bewegung und Exploration gegenüber („laufe halt auch und bin an verschiedenen Orten“), worin die Neuheit und Besonderheit von PG begründet werden kann.

UT  
80-83

#### Gleiche Spieltätigkeiten

##### **Differenzierung der Proposition Am**

Der Orientierungsgehalt wird weiter bearbeitet indem dessen Grenzen aufgezeigt werden. *Am* stimmte anfangs zwar spontan zu, dass es einen Unterschied macht, draußen ein Computerspiel zu spielen, relativiert diese Zustimmung jedoch sprachlich mit dem Adverb „eigentlich“ und indem er auf die Gemeinsamkeiten der Tätigkeiten beim Computerspiel unabhängig vom Spielort verweist („man macht ja eigentlich immer noch das selbe, als wenn man vorm PC sitzen würde“). Dieser Auffassung stimmen fast alle TN zu, einzelne Beiträge können nicht auseinandergehalten werden. Die Fokussierung auf das visuelle Erleben beim Computerspielen verhält sich divergent zum körperlichen Erleben, das *Km* in Bezug auf PG beschreibt. *Am* schränkt die Relevanz der Umgebungswahrnehmung stark ein und modifiziert damit den Orientierungsgehalt.

UT  
84-91

#### Starke Spielkonzentration, deshalb wenig Umgebungswahrnehmung

##### **Elaboration der Differenzierung im Modus der Beschreibung J1m, Fortsetzung der Elaboration der Differenzierung J2m**

*J1m* greift die Proposition noch einmal auf und validiert diese („Also ich finde es ist ein Unterschied, ...“). Dem schließt sich sofort eine Einschränkung an („... aber er ist nicht so groß, weil man konzentriert sich so sehr auf das Spiel, dass man die Umgebung zwar mitbekommt, aber nicht so sehr, so“), die sich differenziert zur Proposition verhält und an die modifizierte Orientierung von *Am* anknüpft. Diese wird von *J1m* weiter ausdifferenziert indem er die Konzentration auf das Spiel und die damit eingeschränkte Umgebungswahrnehmung erörtert, die *Am* durch die Vervollständigung des letzten Satzes von *J1m* validiert. *J2m* validiert diese

Beschreibung mit ähnlichen Worten und fasst abstrahierend zusammen, dass die Konzentration auf „das Virtuelle“ unabhängig vom Spielort überwiegt. Bei dieser Form der Interaktion, den Wiederholungen und unmittelbaren Bezugnahmen von einem Sprecher zum anderen kommt zum Ausdruck, dass es sich hier um ein implizites, geteiltes Wissen handelt, das während des Sprechakts zum ersten Mal explizit verhandelt wird. Die Erfahrung, vom Spiel eingenommen zu sein und von der Umgebung nicht viel wahrzunehmen wird im parallel verlaufenden Diskursmodus geteilt.

UUT VR als Mittel, die Umgebung wahrzunehmen

93-105 **Fortsetzung der Elaboration der Differenzierung im Modus des Arguments und der Beschreibung Am, Km, J1m**

Um die Einschränkung und Differenzierung der Proposition weiter zu untermauern, führt Am die VR-Technologie als Beispiel an. Da er sich dabei auf das Spiel Pokémon Go bezieht, ist hier der „AR-Modus“ gemeint (Augmented Reality), bei dem die Handy-Kamera die reale Umgebung während des Spiels sowie die Spielfiguren anzeigt. Selbst dieses offensichtliche Anzeigen der unmittelbaren Umgebung, in der sich die Spieler aufhalten, ist für Am kein Grund, dem Spiel deshalb ein allzu großes Unterscheidungsmerkmal gegenüber herkömmlichen PC-Spielen beizumessen.

Die Gruppe stimmt den Ausführungen zu. Km setzt die Elaboration von Am fort indem er das Kamerabild der realen Umgebung lediglich als „coolen Hintergrund“ für die Pokémons bezeichnet. Die Umgebung wird zur Dekoration degradiert. J1m schließt sich dem an und verweist auf „Fotos“, die zeigen, wie „nervös“ die Pokémons sind. Diesen Verweis scheinen bis auf die Interviewerin alle Diskutanten zu verstehen und zu teilen, was durch parasprachliche Elemente zum Ausdruck kommt.

UT Merkmale der Außenwelt

107-124 **Immanente Nachfrage Cf, Elaboration durch abstrahierte Beschreibung, Zwischenkonklusion**

Die Nachfrage nach wahrnehmbaren Merkmalen von „draußen“ wird mit amüsiertem Raunen, Lachen und akzentuiert betonter Antworten kommentiert. Diese parasprachlichen Interaktionsformen werden von der Interviewerin so verstanden, dass ihre Frage lächerlich ist. Dennoch lassen sich die TN darauf ein und zählen Merkmale auf („sobald ich vor die Haustür gehe“), wobei sich die jüngere Schwester eines TN einbringt und auf das Vogelgezwitscher verweist. Am bezieht diese Beschreibungen auf das Computerspiel und knüpft an seine vorherige Differenzierung an. Er setzt die „Belastung“, der man durch PG ausgesetzt ist, mit dem gleich, „als würde man am PC sitzen“. Im Begriff „Belastung“ wird eine Orientierung erkennbar, die den Vergleich zu „Arbeit“ nahe legt. Am verweist damit auf kognitive Anforderungen, die ein PC-Spiel stellt sowie den damit verbundenen ästhetischen Erfahrungen, die für ihn aufgrund der immersiven, visuellen Dominanz PG nur wenig von anderen PC-Spielen unterscheidet. Am differenziert zwar, dass man durch die Luftveränderung merkt, dass man draußen ist, relativiert jedoch gleich im Anschluss, dass der Unterschied nicht so groß sei, egal ob man sitzt, steht oder läuft. Der positive Horizont der Bewegung und dem körperlichen Erleben des Spiels, wie ihn Km zu Anfang entworfen hat, wird nicht geteilt. Die auszuführenden Tätigkeiten eines Computerspiels und der Fokus auf den visuellen Sinn werden wiederholt hervorgehoben. Dies kann als Zwischenkonklusion eingeordnet werden.

OT Als Gruppe rausgehen und PG spielen

125-

133

**Immanente Nachfrage mit propositionalem Gehalt Cf**

Die Interviewerin fragt nach Erlebnissen, wenn die Spieler in der Gruppe unterwegs

sind. Hierauf folgt eine hohe parasprachliche Interaktionsdichte. Hier wurden möglicherweise gemeinsam geteilte Erinnerungen an besondere Erlebnisse beim PG-Spielen in der Gruppe wachgerufen, die zunächst nicht in Worte gefasst werden. *Am* versucht Kontrolle in die Situation zu bringen („Ich schlag aber auf den Tisch“) worauf die Gruppe leiser wird und sich diszipliniert. *J1m* nimmt auf diese Maßnahme direkt Bezug und erklärt sich einverstanden („Okay“). Durch diese metakommunikative Interaktion wird einerseits deutlich, dass es ein unausgesprochenes Wissen in der Gruppe über das Spielen mit mehreren gibt. Es ist unklar, ob die Gruppe in genau dieser Konstellation bereits zusammen unterwegs war. Dennoch teilen sie eine Erfahrung. Ebenso wird deutlich, dass eine unausgesprochene Übereinkunft zwischen den Einzelnen besteht, wie eine Gruppendiskussion vollzogen werden sollte, ohne dass dies zuvor als Gesprächsregel besprochen wurde.

UT *Augenkontakt als besonderes Merkmal*

134-  
138

***Elaboration der Proposition durch Exemplifizierung Km und Am***

Die Gruppe ist sich einig, dass es einen Unterschied zu herkömmlichen Computerspielen macht, mit mehreren rauszugehen und PG zu spielen, weil man die Mitspieler dabei sieht. Dies kann als Konklusion der Proposition aufgefasst werden, in der die Orientierung deutlich wird, dass die gemeinsame körperliche Anwesenheit, Interaktion und Kommunikation auch unabhängig vom Spiel einen Unterschied zu herkömmlichen PC-Spielen darstellt. Die von *Am* zuvor mehrfach betonte geringe Unterscheidung durch die gleiche Spieltätigkeit und die Konzentration auf einen Bildschirm tritt nun in den Hintergrund.

Auf die Antwort von *Km* („man sieht die“) wiederholt *Am* dessen Worte validierend und führt sie detaillierter aus („man sieht die, man hört die“). Das Sehen als ästhetische Erfahrung wird dabei wiederholt hervorgehoben, jedoch werden auch andere Merkmale der Face-to-Face-Kontakte (F-2-F) wie das Hören benannt. Die Wiederholung bestätigt den gemeinsamen Orientierungsrahmen.

Zu den ästhetischen Erfahrungen im Rahmen von F-2-F-Kontakten wird ein Gegenhorizont zu anderen Spielen aufgespannt, bei denen man sich zwar hören und sogar sehen kann („entweder team speak oder auf skype“), jedoch scheint hier das vermittelnde Medium eine andere ästhetische Erfahrung zu vermitteln. Im Gegensatz zu den Kommunikationsformen des „Team speak“ oder „Skype“, die bei Leagues of Legends (LoL) genutzt werden, macht die Unmittelbarkeit in Form des direkten Augenkontakts hier den Unterschied für die Gruppe. Der Diskurs verläuft durch die beiden Elaborationen parallel und der gemeinsame Orientierungsgehalt (F-2-F-Kontakte haben eine eigene Qualität und beeinflussen das Spielerlebnis) kommt zum Ausdruck.

UT *Kommunikation nur als Mittel zum Spaß, nicht zur Strategie*

139-  
148

***Differenzierung im Modus des Arguments Km, Elaboration Km***

*Km* verarbeitet den aufgeworfenen Orientierungsgehalt weiter, indem er durch eine Differenzierung die Relevanz der Bedeutung der F-2-F-Kontakte einschränkt. Diese seien für das Spiel PG nicht notwendig („Man sieht zwar die anderen, aber beim Pokémon Go braucht man die anderen nicht zum Spielen“). F-2-F-Kontakte setzt er mit Kommunikation gleich, denn erst diese macht das gemeinsame Spiel (z.B. LoL) erfolgreicher, nicht das einander Sehen. Dies wird in seinem daran anschließenden Beitrag deutlich. Darin zeigt *Km* die Grenzen des Orientierungsrahmens durch exemplifizierte Ausführungen auf. Für ihn ist im gemeinsamen „in der Gruppe zu gehen“ der Spaßfaktor von PG auszumachen und stellt einen positiven Horizont dar. Demgegenüber steht ein höherer Spaßfaktor bei anderen Spielen, in denen die Kommunikation mit anderen mit Nützlichkeit verknüpft wird: „Bei LoL ist es

natürlich praktisch dann einen Teampartner zu haben, weil man sich dann auch verständigen kann. Da bringt es auch einem wirklich was und bei Pokémon Go halt (.) mittelmäßig“.

UT Kommunikation unabhängig vom Spiel

149-

161

***Elaboration der Proposition im Modus des Arguments und Exemplifizierung J1m, Km***

J1m hakt sofort ein und schränkt die Relevanz der Differenzierung von Km ein („Aber“), indem er argumentiert, Kommunikation auch ohne Nutzen im Sinne einer Spielstandverbesserung als Vorteil des gemeinsamen Spiels von PG zu begreifen:

J1m: „Aber alleine geh ich nur sehr selten raus- (.)

Km: L ja

J1m: -weil da hat man nicht so (.) also da spricht man ja so gar nicht.“

Km validiert diese Aussage mit einem „Ja“, das exakt auf die kurze Sprechpause von J1m folgt und Übereinstimmung sowie tieferes Verständnis für die Situation ausdrückt, die dann erst als genauere Beschreibung von J1m folgt. Km teilt die Orientierung von J1m und scheint genau zu wissen, wie dessen Äußerungen zu verstehen sind. Der Modus der Diskursorganisation verläuft parallel.

Zu zweit PG zu spielen ermöglicht Kommunikation und die stellt für J1m einen Wert an sich dar. Hier entwirft J1m einen positiven Horizont. Die Kommunikation kann sich dabei auch auf spielferne Themen beziehen, wie z.B. die Schule. Dies wird von der Gruppe mit parasprachlichen Interaktionen wie lautem Lachen und unverständlichen Beiträgen kommentiert, worauf J1m seine Äußerung lachend relativiert „@Also Schule jetzt nicht so-@ Schule ist jetzt nicht so das beste Beispiel“ worauf hin die Gruppe wieder in Lachen ausbricht und die Runde eine hohe Interaktionsdichte aufweist. Schule als Gesprächsthema wird als negativer Horizont aufgespannt. J1m lässt sich nicht davon abhalten, das Gespräch wieder auf das Thema Kommunikation zu bringen und ergänzt „@ aber über andere Sachen halt@“. Was mit anderen Sachen gemeint sein könnte, bleibt der Interviewerin unklar. Die Gruppe scheint jedoch damit einverstanden bzw. über ein geteiltes, implizites Verständnis zu verfügen, welche Themen im Gespräch mit Freunden beim PG spielen relevant sein könnten, weshalb eine nähere Erläuterung von „anderen Sachen“ in der Gruppe nicht weiter kommunikativ bearbeitet werden muss.

OT Wahrnehmung der Umgebung

407-

414

***Immanente Nachfrage Cf, Proposition Am, J2m, Elaboration im Modus der Erzählung Km***

Die Interviewerin knüpft an das vorherige Thema an, bei dem es um verschiedene Strecken und Fundorte von Pokémon ging. Cf fragt nach einer veränderten Wahrnehmung der Umgebung durch PG gegenüber vorher. Diese Frage wird von Am und J2m spontan, sachlich und einsilbig dicht aufeinander folgend mit „Nein“ beantwortet. Km fragt nach, wie diese Frage gemeint ist. Es wird deutlich, dass diese Frage keine Selbstläufigkeit evoziert, Verwirrung, vielleicht Ablehnung und eine Pause nach sich zieht, die durch Räuspern von Am unterbrochen wird. Es hat zunächst den Anschein, dass die Orientierung geteilt wird, die Umgebung durch das Spiel nicht anders wahrzunehmen. Km tastet sich in seinem Beitrag langsam suchend voran um seine Wahrnehmung genauer zu beschreiben. Hierbei wird deutlich, dass er bisher nur „sehr sehr sehr selten“ auf der Kö war und er kein „richtiges Bild davon“ hatte. Möglicherweise „wusste“ er bereits von Anfang, dass sich sein Bild verändert hat, wollte in der Gruppe seine Unkenntnis über diesen Ort jedoch nicht einräumen.

UT Orte erhalten neuen Charakter (Kö)

415-  
433

**Fortsetzung der Elaboration und Exemplifizierung Km, Am, Differenzierung J2m**

Die Kö wurde von Km aus Mangel an Motivationsgründen bisher äußerst selten besucht. Auf die rhetorische Frage von Km „Wieso soll ich jetzt auf die Königsallee?“ antwortet J2m lachend „Shoppen“, worauf sich Gelächter der ganzen Gruppe anschließt. Durch die Lautstärke und parasprachliche Interaktion der Gruppe kommt der gemeinsame Orientierungsgehalt zum Ausdruck, der die Kö mit dem Etikett der Shoppingmeile versieht und damit einen für diese Gruppe uninteressanten Ort darstellt. Anhand des Tonfalls interpretiert die Interviewerin, dass „Shoppen“ negativ konnotiert ist und es sich dabei um einen negativen Horizont handelt. Dieser Orientierung schließt sich Km nicht explizit an. Er spannt einen anderen, weiteren negativen Horizont auf, warum dieser Ort bisher kein attraktives Ziel darstellte. Für Km war dieser Ort mit dem Bild einer Baustelle verknüpft („Also da war mein Bild immer: Baustelle.“), was bei J1m auf Unverständnis stößt („Warum?“) und von Km als Erklärung das Gleiche wiederholt wird („Ja, Baustelle“). Am versucht die Frage fast gleichzeitig zu beantworten indem er auf „diese eine große“ Baustelle verweist, worauf Km validiert „Da ist diese riesige da (...)“.

434-  
438

**Fortsetzung der Elaboration Km, Differenzierung J2m, Konklusion**

Dem negativen Horizont (Kö=Baustelle und Kö=Shopping) und negativen Enaktierungspotenzial kindlich-jugendlicher Bedürfnisse wie hier nach Bewegung, Spiel und Kommunikation, stellt Km nun einen positiven Horizont gegenüber. Durch PG hat sich sein Bild der Kö verändert („es war nicht so schön wie jetzt mit Pokémon Go, es ist etwas positiver weil ich Pokémons fangen kann“). Der Ort wird nun mit einem für ihn relevanten Nutzen belegt und an positive Erfahrungen gebunden. J2m differenziert diese Beschreibung („aber immer noch Baustelle“) und begrenzt den positiven Horizont.

Insgesamt ist in dieser kurzen Passage eine hohe Interaktionsdichte durch Lachen, Gemurmel und anderen ins Wort zu reden zu verzeichnen. Daraus kann auf ein konjunktives Erfahrungswissen geschlossen werden, das die Kö als einen für Kinder/Jugendliche ungeeigneten Ort erscheinen lässt. Es kommt zur Konklusion und vorläufigen Abschluss des Themas, dass sich das Bild von der Kö trotz der vorhandenen Baustelle (die sich nicht direkt an der Kö befindet) durch PG und den damit verbundenen Erfahrungen ändert.

UT  
439-  
456

Erlebnisse mit Passanten oder SpielerInnen

**Immanente Nachfrage mit propositionalem Gehalt Cf, Divergenz der Proposition Am**

Die Interviewerin schließt mit ihrer Nachfrage an die Erfahrungen auf der Kö an und fragt nach besonderen Erlebnissen mit Passanten. Sie nennt Beispiele, die sie „in der Zeitung gelesen“ hat wie z.B. die Problematik mit hinterlassenem Müll oder dass SpielerInnen anderen Passanten den Weg versperren. Hier folgt die für sie überraschende Antwort von Am, dass es ihm vollkommen unverständlich sei, warum sich Leute an der Kö treffen um ein anderes Spiel als PG zu spielen („Das einzige was ich nicht verstehen kann warum man da hin fährt um irgendwas anderes (.) also dann auf diese Pokémonbrücke hinfährt um irgendein anderes Spiel zu spielen“). Diese Antwort bezieht sich zwar auf Erlebnisse mit SpielerInnen und/oder Passanten und es bleibt der propositionale Gehalt zunächst bestehen, dass es unterschiedliche Auffassungen und Interessen zwischen Menschen am Spielort gibt. Jedoch wird hier eine ganz andere Orientierung zum Ausdruck gebracht, die den negativen Horizont nicht zwischen SpielerInnen/Passanten sondern zwischen SpielerInnen untereinander aufzeigt. Der Begriff „Pokémonbrücke“ deutet auf den konjunktiven Erfahrungsraum hin, der sich in der ‚Umnutzung‘ einer Brücke in einen Spielort sowie

deren Umbenennung durch die Jugendlichen der ursprünglichen ‚Giradet-Brücke‘ in ‚Pokémonbrücke‘ zeigt. Die Brücke wird explizit zu einem Spielort von Pokémon Go ernannt, woran sich offensichtlich nicht alle SpielerInnen orientieren.

***Elaboration der Divergenz (Proposition) im Modus der Beschreibung Km, Am***

*Km* beschreibt ein solches Erlebnis, das er mit *Am* teilt. Dabei entsteht ein parallel verlaufender Diskurs, in dem *Am* und *Km* gegenseitig Sätze ergänzen und vervollständigen oder Satzteile und Begriffe des anderen wiederholen (*Km*: „die haben Clash Royale gespielt auf der Pokémon Brücke, das verstehe ich nicht“). Es wird sehr deutlich, dass sie in dieser ‚hitzig‘ verlaufenden Passage über ein geteiltes, implizites Wissen verfügen. Der Begriff ‚Pokémonbrücke‘ kommt wiederholt zum Ausdruck. Die Verwunderung bis hin zur Empörung über das Verhalten der anderen Spieler ist zunächst nicht zu erklären. Es besteht offensichtlich kein geteilter Erfahrungsraum mit den anderen Spielern, die sich an diesen Ort – der Pokémonbrücke – begeben und etwas anderes spielen, als *vorgesehen*. Es ist womöglich die erneute Umnutzung und damit ‚Regelverletzung‘, die hier zu Unverständnis und Unmut führt. Ebenso könnte die bewusste und selbstgesteuerte Abgrenzung zur Pokémon-Community für Verwirrung sorgen. Der parallele bzw univoke Modus des Diskurses zeigt sich durch Fokussierungsmetaphern wie parasprachlichen und performativen Äußerungen.

*UUT: Erklärung, dass Spielraum nahe des Wohnraums liegt*

457-  
471

***Divergenter Diskurs, Elaboration im Modus des Arguments J2m, Divergenz Km***

*J2m* findet eine mögliche Erklärung für dieses Verhalten darin, dass die Spieler dort wohnen und es „schön idyllisch“ finden. Anhand des Tonfalls wird davon ausgegangen, dass es sich hierbei um eine ironische Bemerkung handelt, die hervorhebt, wie wenig die Ansammlung von Hunderten von Menschen mit ‚Idylle‘ gemein hat. Dennoch kommt *J2m* wiederholt auf sein Argument zurück, dass jemand, der dort wohnt, berechtigt ist, seinen Wohnraum zu erweitern und weniger nutzungengebunden auf der ‚Pokémonbrücke‘ ein anderes Spiel spielen darf. Dies wird von *Km* ironisch kommentiert („Ja auf je::den Fall.“) und als Erklärung verworfen. Er stützt sich dabei auf die Erläuterung, dass bei diesem Erlebnis die Brücke bereits wieder für den Verkehr geöffnet war und damit anscheinend die Idylle endgültig vorbei. Selbst das hypothetisch konstruierte Beispiel, bei dem einer PG spielt und den etwas anderes spielenden Freund informiert, sobald ein „cooles“ Pokémon auftaucht, liefert keine plausible Erklärung für dieses Verhalten. *J2m* Einwand, man müsse ja nicht auf der Brücke Pokémon spielen, lässt die Orientierung aufscheinen, dass dieser spezielle Ort (die Giradet-Brücke) nun mit einem spezifischen Nutzen verknüpft ist (Pokémon Go spielen > Pokémonbrücke), der jedoch genauso aufgehoben oder umgenutzt werden kann. *Km* willigt zwar ein („Nein muss man nicht, aber ...“) kann sich von seinem Unverständnis jedoch nicht lösen („also wenn man da extra hingehst versteh ich nicht“). „Da“ und „extra“ verdeutlichen den exklusiven Charakter der Brücke, die dem PG-Spiel vorbehalten sein soll. Der Diskurs verläuft im divergenten Modus. *J2m* insistiert („Ja aber wenn du da wohnst?“) und durch seine Wiederholung und mangelnde Beschreibung erhält diese Äußerung beinahe einen provozierenden Charakter. Zumindest wird deutlich, dass es sich auch nur um einen hypothetischen Gedankengang handelt, weil „da“ (auf der Brücke) kein Wohnraum zur Verfügung steht.

*UUT: Vorteile technischer Ausstattung im Wohnraum*

472-  
478

***Elaboration der Divergenz im Modus des Arguments Km, Validierung J1m***

Die Diskussion kann zunehmend als rein hypothetisches Gedankenspiel verstanden werden indem ergründet wird, warum sich Spieler an diesen Ort begeben. In der

Nähe zu wohnen stellt für *Km* keinen Grund dar, sich genau auf der Brücke zu treffen („Das macht irgendwie keinen Sinn“). Als weiteres Argument dagegen führt er rationale Überlegungen an, wie z.B. den unnötigen Verbrauch der Flatrate. *J1m* validiert diese Äußerung („Ja kann man einfach zuhause sitzen bleiben“), was *Km* wiederum bestätigt („Eben, mit nem WLAN dann.“). Hier wird der homologe Erfahrungsraum deutlich, den *Km* und *J1m* in Bezug auf mangelnde technische Ausstattung oder schlechte Verbindungsqualität teilen. Dies wurde in der ersten Passage bei der Warm-Up-Frage beschrieben. Auch wird die Hintergrundkonstruktion (Computerspiele finden zuhause fernab der Öffentlichkeit und im Sitzen statt), die sich bereits in der ersten ausgewerteten Passage abzeichnet, wiederholt deutlich.

*UUT: Langeweile mit PG und deshalb Ablenkung durch andere Spiele*

479-  
488

***Immanente Nachfrage Cf, Elaboration im Modus der Beschreibung Km, Konklusion in Form einer rituellen Synthese***

Die Interviewerin fragt nach einer Vermutung für das Verhalten der anderen Spieler. Daraufhin äußern sich *Am* und *Km* zunächst parasprachlich murmelnd und zögernd. *Km* deutet eine Vermutung ein, schränkt deren Gültigkeit aber sofort ein („keine Ahnung“). Er meint, dass sich die Spieler mit PG langweilen und die Zeit bis etwas Besonderes passiert mit einem anderen Spiel verbringen. Hier führt er jedoch in dem univoken Diskursverlauf die Einschränkung an, die diese Erklärung nicht besonders plausibel erscheinen lässt. Bei einem Spiel wie Clash Royale (das bei anderen beobachtet wurde) erweist es sich als großer Nachteil, wenn man mitten in einem Angriff das Spiel unterbricht. Die Ausführungen von *Km* werden durch Geräusche und Lachen unterbrochen und die Aufmerksamkeit liegt nun auf einem Handy, auf dem ein TN das Spiel PG zeigt und auf ein bestimmtes Pokémon verweist. Es entsteht eine kurze Diskussion mit hoher Interaktionsdichte über die Aussprache von „Dankeschön“ und „Schankedön“, der die Interviewerin kaum folgen kann. In diesem abrupten Themenwechsel liegt möglicherweise der Wunsch, wieder zu gemeinschaftlichen, von allen geteilten Erfahrungen zu kommen, die sich nicht in hypothetischen Konstruktionen äußern, sondern sich aus handlungspraktischem Wissen speisen. In der Folge wird über verschiedene Entwicklungsstadien von Pikachu gesprochen und Fachgespräche darüber geführt. Der Diskursverlauf organisiert sich nun wieder parallel. Es wird deutlich, dass für die Gruppe das Thema als abgeschlossen gilt (Konklusion), auch wenn keine abschließende Antwort gefunden werden konnte. Das Interesse der Gruppe gilt nun nicht mehr den Spielern, über die gerade gesprochen wurde sondern wieder ihnen selbst.

OT  
489-  
495  
OT  
496-  
513

***Entwicklungsstadien von Pikachu***

Fachgespräch über Pikachu, das in seiner in seiner Vorentwicklung Pichu heißt.

***Ortsspezifische Pokémons***

***Immanenter Beitrag mit propositionalem Gehalt Cf, Elaboration Km, J2m, Am***

Die Interviewerin berichtet über eigene Erfahrung mit PG und dass sie bei der hohen Dichte der „Rattfratze“ an das tatsächliche, hohe Vorkommen von Ratten an einem Spielplatz denken muss. Dieser Beitrag wird von der Gruppe mit parasprachlichen und unverständlichen Äußerungen kommentiert, bis *J2m* daraus den halben Satz artikuliert „dass man sich daran orientiert“. Hier kann ein Herantasten zur Proposition beobachtet werden, dass über bestimmte Pokémon Bezüge zu Orten hergestellt werden können. Der folgende rege Diskurs zwischen *Km*, *Am* und *J2m* verläuft im parallelen Modus. Die Gruppe findet zu Regeln, die für das Vorkommen bestimmter Pokémon in bestimmten geografischen und topografischen Regionen sprechen. Dicht bebaute Orte („an Häusern“) beheimaten eher Rattfratze, weniger

dicht besiedelte Regionen („auf dem Land“) sind eher das Habitat von Taubsis (einem vogelähnlichen Pokémon) und anderen Pokémons, die „mehr in der Freiheit“ leben. Hier tritt die Orientierung deutlicher hervor. Die dichte Bebauung („aber in Düsseldorf sind überall Häuser“) sorgt für ein hohes Aufkommen der gewöhnlichen und deshalb recht unbeliebten Rattfratze („Ja eben, deshalb gibt’s auch überall Ratzfratze“), die als typische Repräsentanten urbaner Lebensräume gesehen werden. Diese Einseitigkeit und Eintönigkeit kann als negativer Horizont aufgefasst werden. Den positiven Horizont bildet die „Freiheit“ der weniger bebauten Regionen, in der andere Pokémons leben als Rattfratze. Hier werden mehrere Beispiele aufgezählt.

*UT* Stadtspezifische Pokémons

515-

518

***Elaboration der Proposition Am, Km, Differenzierung J1m***

*Am* steigert diese aufgeworfene Orientierung weiter indem er ein extremes Beispiel für dichte Bebauung findet („Boah Alter New:: York::“), dessen Dimensionen ihn selbst zu überraschen scheinen. Seine Äußerung kommt dem Ausruf einer Idee gleich – eine Vorstellung, die die übrigen TN sofort annehmen und weiterführen („da gibt’s auch jede Menge Rattfratze“). Obwohl niemand aus der Gruppe bisher in N.Y. PG gespielt hat, haben alle ein Bild davon im Kopf, das sie miteinander teilen. Dies kommt im Verlauf des parallelen Diskurses zum Ausdruck („Das ist ja wahrscheinlich- in einer Straße ist wahrscheinlich so jede fünf Zentimeter ein Rattfratz“). *J1m* greift den positiven Horizont auf und setzt ihn differenzierend in Bezug zum negativen Horizont („Und was wenn man im Central Park ist?“). Damit schränkt er die Reichweite der Orientierung ein, die sich nun nicht auf den einfachen Nenner Städte=Rattfratze bringen lässt, sondern einen differenzierten Blick nach den genauen geografisch topologischen Begebenheiten erfordert.

*UUT* Unterbrechung von Bebauung/Grünanlagen

519-

531

***Validierung der Differenzierung (Proposition) Am, Km, J1m, J2m, Konklusion***

Auf die Differenzierung von *J1m* ist *Am* zunächst nicht vorbereitet („da sind dann überall- keine Ahnung“) worauf hin ihm der Rest der Gruppe zur Hilfe kommt und abwechselnd verschiedene Pokémons aufzählt, die in dieser Grünanlage vorkommen könnten. In diese Aufzählung stimmt *Am* selbst mit ein. Die Differenzierung wird somit von der Gruppe validiert, der Diskurs verläuft im parallelen Modus. *Am* greift einen der genannten Namen auf und entwickelt eine fiktive Erzählung, in die *J2m* sofort einsteigt. Gemeinsam wird eine Vorstellung davon entwickelt, was passiert, wenn ein Jugong (Wasserpokémon) zu sehen ist. Hier wird deutlich, dass die TN Ortskenntnisse besitzen, ohne dabei auf empirische Erfahrungen zurückgreifen zu können. Die Proposition wird deutlich herausgearbeitet: Der Lebensraum der Pokémons ist dem der realen Umgebung ähnlich, die Umgebung muss aber im kleinen Maßstab betrachtet werden.

*OT* „Hacken/Cheaten“ um an spezielle Pokémons/spezielle Orte zu gelangen

533-

540

***Transposition Am, Differenzierung J2m, Konklusion in Form einer rituellen Synthese***

Das fiktive Beispiel von *J2m* wird weiter ausgeschmückt („Wasserdichtes Handy unter Wasser halten dann taucht das auf“) und gleichzeitig aufgrund des mangelnden Enaktierungspotenzials verworfen. *Am* entwirft eine Alternative zum realen Vor-Ortsein im Central Park und dem Risiko, das Handy unter Wasser zu beschädigen: „Kannst ja einfach hacken.“ Damit spannt *Am* einen neuen Orientierungsrahmen auf, der die Begrenzung von Raum und Zeit infrage stellt. *J2m* beschränkt diese Orientierung in seiner Differenzierung sogleich („Ich kann aber nicht reinspringen“). Hier stellt er der Orientierung, dass man mit „hacken“ alles möglich machen kann,

den negativen Horizont gegenüber, dass dadurch nicht das körperliche Erleben („reinspringen“) nachempfunden werden kann. *Am* kann dieses Dilemma nicht auflösen und verweist auf den vorherigen Schauplatz, der sich zwar als ebenso wenig tragfähig erwiesen hat, ihm aber die Gelegenheit bietet, das Thema hier abzuschließen („Halt dein Handy einfach nur unter Wasser@“).

***Immanente Nachfrage Cf, Elaboration im Modus der abstrahierten Beschreibung Am***

Die Interviewerin knüpft an das von der Gruppe initiierte Thema „Hacken“ an und fragt nach, ob „das denn so einfach“ gehe. Durch die knappe Antwort von *Am* („Ja GPS“) wird deutlich, dass hier von der Interviewerin ein schwieriges Terrain betreten wird. Es scheint, als muss durch die Gruppe erst geklärt werden, inwiefern *Cf* Zugang dazu erhalten soll. Die Informationen werden bruchstückhaft und in einsilbiger, distanzierender Formulierung weitergegeben („Kann man sich runterladen als App“). Hierbei kommt zum Ausdruck, dass die Gruppe über ein implizites geteiltes Wissen verfügt, mit dem das „Hacken“ zumindest Erwachsenen gegenüber negativ konnotiert wird. Die Haltung innerhalb der Gruppe, also ihres Referenzsystems, wird zu diesem Zeitpunkt noch nicht deutlich. Aufgrund des evtl. nicht ganz ernst gemeinten Ratschlags, sich in den Teich des Centralparks in N.Y. zu hacken und die Nennung der dazugehörigen technischen Voraussetzung, liegt es nahe, dass hier Erfahrungen vorliegen. Obgleich die Nachfrage durch *Cf* zunächst nur zögerliche Antworten evoziert kommt im folgenden Verlauf ein äußerst selbstläufiger, parallel und teilweise univoker Diskursverlauf mit hoher Interaktionsdichte und Fokussierungsmetaphern in Gang.

UT Haupt-Account und Cheat-Account

541-

551

***Proposition und Elaboration J1m, Km, Am***

*J1m* beginnt, die bis hierher spärliche Information mit eigenen Erfahrungen zu ergänzen. Er berichtet davon, sich extra einen zweiten Account angelegt zu haben um zu cheaten („kann ich mich halt irgendwo hin teleportieren“). Auf dem Haupt-Account wird „richtig gespielt“ wie *Km* den Satz unterbricht ohne dass dies von *J1m* als Störung aufgefasst wird. Seine Äußerungen schließen übergangslos an *Km* an und *J1m* berichtet detailliert von seinem Vorgehen. Dass hier eine dichotome Unterscheidung von richtigem und falschem Spiel getroffen wird und dies nicht nur immanent bearbeitet sondern dieses als unterschiedliches aufgefasste Handeln explizit auf zwei Accounts stattfindet, weist den Orientierungsrahmen aus. Cheaten ist etwas, das im Verborgenen stattfindet. Man kann sich nicht damit rühmen. Durch das „richtige“ Spielen, das vor allem die „Belastung“ der Bewegung einfordert, wird auf dem „Haupt-Account“ vollzogen. Der Spieler behält seine ‚weiße Weste‘. Der Reiz der Erfahrung, Grenzen von Raum und Zeit zu überwinden und auf einem anderen Kontinent spazieren zu gehen und ungewöhnliche Pokémons zu fangen ist dennoch groß und kann ebenso leicht umgesetzt werden. *J1m* klärt auf, dass er dazu die Website „Pokesniper“ besucht, auf denen die Koordinaten von Orten stehen, an denen die Pokémons gefangen werden können. Nachdem diese Auswahl getroffen ist, „geht“ man dorthin und kann das Pokémon fangen. Dies erfordert zunächst einmal die Kenntnis dieser Seite, der Koordinaten und Umgangsweise mit der Software. Hier zeigt sich ein hohes Maß an ‚digital literacy‘. An dieser Stelle bringt sich *Am* wieder ins Gespräch ein und ergänzt *J1m* mit „Fake-GPS-Location“. Er knüpft dabei an seinen letzten Beitrag an, so als würde die Interviewerin immer noch auf den genauen Namen der App warten. Als ob er die Künstlichkeit dieses ‚einfachen Hingehens‘ unterstreichen wollte, nennt er als Beispiel „Vegas“. Ein Ort mitten in der Wüste, weit weg von Düsseldorf und fern von allem Alltäglichen. In dem er den vollständigen Ortsnamen verkürzt, verstärkt dies den Eindruck des Vertrauten, so als handele es sich um eine Bezeichnung von Insidern, die genau wissen, das „Las Vegas“ gemeint

ist. Dieser vertraute Umgang mit Koordinaten und dem durch die Welt gleiten („kannst einfach eingeben wo du hinwillst, Vegas, wo auch immer“) drückt aus, wie nah die Orte dieser Welt zusammen rücken und wie selbstverständlich die Spieler damit umgehen. Diese Flexibilität und Mobilität und den damit verbundenen Erfahrungen der Grenzüberschreitungen spannt sich als positiver Horizont auf.

UT  
552-  
574

*Cheaten als akzeptable oder verwerfliche Methode*

***Elaboration im Modus des Arguments und der Exemplifizierung, Km, Am, J1m***

*Km* bearbeitet die aufgeworfene Orientierung weiter und argumentiert „also so wie J. das macht finde ich das auch okay, weil Zweitaccount da kannst du auch mal eben was machen“ was überganglos parasprachlich von *Am* bestätigt wird. Dieses transparente Vorgehen ist für die Gruppe akzeptabel. Die zuvor aufgeworfene Orientierung wird im univok verlaufenden Diskurs bestätigt und weiter ausgearbeitet. *Km* wirft einen negativen Gegenhorizont auf und beschreibt die Handlungspraxis eines anderen, *Am*, *J1m* und *Km* bekannten Jungen („aber so wie es F. macht finde ich es nicht okay“). Die Kritik an F.s Vorgehen validiert *Am* sofort mit einem Ausruf „Boah F. ey“ ohne das dies die Ausführungen von *Km*, der in dieser Passage als Hauptredner fungiert, stören würde. Es unterstreicht vielmehr deren Gültigkeit. Auch als *Km* F.s Vorgehen näher beschreibt und er dabei von *J1m* ergänzt wird („er hat sich halt einen Account gekauft für fünf Euro“) und *Am* dies sofort negativ bewertet („Ist der dumm?“) unterbricht dies nicht den Beitrag von *Km* sondern vervollständigt ihn. Es ist offensichtlich, dass das Gespräch auf Basis homologer Erfahrungen stattfindet. *Km* führt sein Argument weiter aus, dass F.s Verhalten nicht „okay“ ist, in dem er mehrere Accounts aufzählt, die F. benutzt. Dabei nutzt er keinen einzigen in der Art wie J. zum „richtigen“ Spielen sondern alle nur zum Cheaten („Also er cheatet überall“). Diese Handlungspraxis wird von der Gruppe als verwerflich angesehen. Cheaten ist akzeptiert um bewusst Grenzen zu überschreiten und Neues auszuprobieren, z.B. mit einem Extra-Account. Es ist inakzeptabel, ausschließlich zu Cheaten und sich somit nie innerhalb von Grenzen zu bewegen.

#### A.4: Fallinterner Vergleich und Fallkontrastierung

Fall	A (Km)	B (Am)	C (J1m)	D (J2m)	Theorien >
<b>Alter</b>	12	13	13	13	<i>Entwicklungsaufgabe; Identität</i>
<b>Computerspiel-erfahrung</b>	hoch	hoch	hoch	hoch	<i>Vireale Raumaneignung</i>
<b>Wohnort</b>	Innenstadt	Innenstadt	Innenstadt	Innenstadt	<i>Sozialisation</i>
<b>Expertise in PG</b>	hoch	mittel	hoch	hoch	<i>Aneignung</i>
<b>Selbstwahrnehmung</b>	Nimmt PG mit dem ganzen Körper wahr, Unterschied zu anderen Spielen groß	Nimmt PG nur visuell u. kognitiv wahr, daher wie andere PC-Spiele auch	Körperliche Wahrnehmung jedoch hohe Spielkonzentration	Hohe Konzentration aufs Virtuelle	<i>Presence; Immersion; Involvierung</i>
<b>Umgebungswahrnehmung</b>	Nimmt durch PG andere Orte (anders) wahr	Kein Unterschied zu anderen PC-Spielen	Wenig Unterschied zu anderen PC-Spielen	Wenig Unterschied zu anderen PC-Spielen	<i>Presence; Aneignung; Raumsoziologie</i>
<b>Kommunikation</b>	Nutzenorientiert	F-2-F wichtig	F-2-F, Kommunikation als Wert an sich		
<b>Nutzenerwartung</b>	Bewegung, draußen sein, Spielverbesserung	Hype	Bewegung, draußen sein, Anerkennung	Pokémon-Fan	<i>U &amp; G-Ansatz</i>
<b>Empir. Erfahrung im Cheaten</b>	Nein		Ja	Nein	<i>Aneignung</i>
<b>Haltung zum Cheaten</b>	Nur als Experimentierfeld, Verlust Glaubwürdigkeit	Nur als Experimentierfeld, Verlust Glaubwürdigkeit	Nur als Experimentierfeld	Spiel macht kein Sinn	<i>Spieltheorie</i>
<b>Datenschutz</b>	Internet als Datensammler	Internet als Datensammler	Internet als Datensammler	Internet als Datensammler	<i>Selbstwirksamkeit</i>
<b>Lebensraum Stadt</b>	Verkehr als Gefahrenquelle, ob mit o. ohne Handy/PG	Verkehr als Gefahrenquelle ob mit o. ohne Handy/PG	Verkehr als Gefahrenquelle ob mit o. ohne Handy/PG	Verkehr als Gefahrenquelle ob mit o. ohne Handy/PG	<i>Sozialisation; Selbstwirksamkeit</i>

Abb. 11: Rahmendaten, Kategorien und darauf verweisende Theorien der vier untersuchten Fälle im Überblick

## Fallanalyse

Die Tabelle stellt einen Überblick über die vier generierten Fälle aus der Gruppendiskussion dar. In der ersten Spalte werden zunächst einige soziodemografischen Daten der Teilnehmer (TN) wie Alter, Wohnort und Spiel-Expertise aufgeführt. Die danach folgenden Kategorien speisen sich aus den Themen, die in der Gruppendiskussion besprochen wurden und sich für die Beantwortung der Forschungsfrage besonders eignen. In der letzten, rechten Spalte werden Konzepte und Theorien aufgeführt, die als relevant erachtet und durch das Literaturstudium erarbeitet wurden. Diese theoretischen Überlegungen werden in Kapitel XY mit den empirischen Befunden verglichen und diskutiert.

Die analysierten Fälle beruhen auf der gleichen Ausgangssituation: Alle vier männlichen Spieler spielen das Computerspiel Pokémon Go (PG). Wie bereits in der Diskursanalyse festgestellt werden konnte, verfügen die Teilnehmer (TN) der Gruppendiskussion über homologe und teilweise identische Erfahrungen durch das gemeinsame Spielen von PG.

Durch die Suche nach minimalen und maximalen Kontrasten werden Reproduktionsgesetzmäßigkeiten der aufgeworfenen Orientierungen identifiziert, abstrahiert und ein Ausblick auf eine mögliche Generalisierung gegeben. Um diese gemäß den Gütekriterien der qualitativen Sozialforschung formulieren zu können, sind weitere Fallkontrastierungen sowie die Analyse entlang verschiedener Dimensionen wie etwa der Bildungs-, Generations- oder Milieutypik der Fälle notwendig (Pryzyborski/Wohlrab-Sahr, 2014, S. 382).

### Fall A (*Km*)

Der jüngste Spieler hat die meiste Spielerfahrung in Bezug auf PG in der Gruppe. Dies wird durch die Verwendung von Fachtermini, einem bereits gut ausgestatteten Pokédex und den meisten gelaufenen Kilometern (über 200 km) deutlich. Für ihn bestehen deutliche Unterschiede zwischen dem Spiel Pokémon Go (PG) und anderen Computerspielen. Ersteres ist mit körperlicher Bewegung und häufigen Ortswechseln verbunden, letztere mit „stumpfen“ Sitzen vor dem Bildschirm. Bei der Wahrnehmung der Umgebung scheint jedoch nicht relevant, was der Bildschirm anzeigt, sondern die körperlich-sinnlichen Erfahrungen, die mit der Bewegung und den Ortswechseln verbunden sind. Die Darstellung der Umgebung auf dem Bildschirm bzw. dem Handy-Display werden eher marginalisiert, z.B. um einen „coolen Hintergrund“ für die Pokémon zu haben. Die visuelle Wahrnehmung der Umgebung über die Kamera nimmt somit keine relevante Stellung in der Wahrnehmung des materiellen Raumes ein.

Die eigenständige, lineare Erweiterung des Aktionsradius durch die Entwicklung von „Standardrouten“ stellen für diesen Spieler neue Erfahrungen dar, durch die er sich bisher wenig bekannte Orte erschließt und aneignet. Hierzu gehört die Kö, die bisher mit einer „Baustelle“ attribuiert wurde. Begrenzte Zugänglichkeit, Bewegungseinschränkungen durch verengte Wege, Lärm und andere negative Assoziationen können negative Horizonte darstellen. Es liegt der Verdacht nahe, dass *Km* die Kö im Sinne einer mental map als einen größeren Teil der Innenstadt „Kö“ bezeichnet als dies den Tatsachen entspricht. „Baustelle“ und Möglichkeiten zum „Shoppen“ erstrecken sich über weitere Teile der Düsseldorfer Innenstadt und werden unter der Ortsbezeichnung „Kö“ zusammengefasst.

Insgesamt stellt dies einen bisher unattraktiven Bereich dar, der nicht mit dem Wunsch nach Bewegung vereinbar zu sein scheint. Durch PG konnte dieser Ort jedoch eine Umdeutung in einen interessanten Spielort erfahren.

Dass dies von nicht allen dort anwesenden SpielerInnen geteilt wird und anderen Spielen nachgegangen wird, ist für *Km* unverständlich.

„Rausgehen“ ist eines der Hauptmotive, die *Km* zur Nutzung anregen, ebenso die Spielstandverbesserung und Entwicklungsmöglichkeiten der Pokémon. Kommunikation ist für diesen Spieler im Sinne der Spielverbesserung nicht relevant. In Bezug auf den Spielspaß und das Spielerleben ist das Spielen in Gruppen und die damit verbundene Kommunikation und Interaktion jedoch ein wichtiges Merkmal.

Cheaten bedarf besonderer technischer Kenntnisse und Software, über die *Km* größtenteils verfügt, sie aber nicht anwendet. Zum Ausprobieren und Experimentieren findet er diese Praxis akzeptabel, weist aber auf den Verlust von Glaubwürdigkeit hin.

Für *Km* stellt die allgemeine Handynutzung im Straßenverkehr Risiken dar und sollten nicht nur auf das Spiel bezogen werden. Er betont dabei die Eigenverantwortung des Spielers, verweist jedoch auch auf dessen Grenzen.

### **Fall B (*Am*)**

*Am* spielt nur gelegentlich PG und wird dazu von dem allgemeinen „Hype“ motiviert. Im Gegensatz zu *Km* betont er die Gemeinsamkeiten des Spiels mit anderen Computerspielen. Diese liegen vor allem in den gleichen Tätigkeiten (Eingabe/Steuerung) und der starken Fokussierung auf das Visuelle mittels eines Bildschirms/Displays. Hier wird der deutlichste Kontrast zu Fall A deutlich. In allen anderen Themenbereichen werden Erfahrungen und Orientierungen geteilt. Auffallend bei *Am* war das Unverständnis und die Empörung über Spieler auf der Kö, die Leagues of Legends (LoL) gespielt haben.

### **Fall C (*J1m*)**

Auch *J1m* teilt die meisten Erfahrungen und Orientierungen mit *Km*, *Am* und *J2m*. In der Bewertung der Unterschiede zu anderen Spielen bilden seine Äußerungen eine Schnittmenge zwischen *Km* und *Am* und *J2m*. Einen Kontrast lässt sich jedoch in der Nutzungsmotivation identifizieren, in der Bewertung der Kommunikation sowie im Umgang mit Cheaten. Als Motivation PG zu spielen nennt *J1m* die Bewegung und der damit verbundenen Aussicht auf Anerkennung bei seinen Eltern. Seine Leistung zeigt jeweils der Kilometerstand an. Er hat dadurch ein Mittel gefunden, die bei den Eltern wenig beliebte Freizeitbeschäftigung ‚Computerspielen‘ zu legitimieren. Die Aussicht auf Anerkennung wurde von keinem anderen TN formuliert, auch wenn im Vergleich von Kilometerangaben und Pokédex-Einträgen der Wunsch danach implizit mitschwingt. Dies ist jedoch eher auf den Wettbewerb unter den Spielern bezogen und weniger auf die Eltern.

Im Vergleich zu *Km* misst *J1m* der Kommunikation, die beim Laufen und Spielen von PG entsteht, einen Wert an sich bei, unabhängig von der Themenwahl und der potenziellen Nützlichkeit für eine Spielstandverbesserung. Die Aussicht auf Gespräche und das Zusammensein mit Freunden steigert seine Spielmotivation, wohingegen er „sehr selten alleine raus (geht)“. Beim Thema Cheaten verfügt der Spieler nicht nur über theoretisches Wissen wie *Km* sondern ebenso über praktische Anwendungserfahrung. Dies setzt er jedoch gezielt und kontrolliert ein, indem er einen extra Account dafür angelegt hat.

### **Fall D (*J2m*)**

Auch *J2m* teilt die meisten Erfahrungen und Orientierungen. In Abgrenzung zu den Fällen A, B und C definiert sich der Spieler als Pokémon-Fan und bezieht hieraus die Motivation Pokémon Go zu spielen. In der Diskussion um die LoL-Spieler auf der Kö versucht er, Erklärungen zu finden und deklariert die Kö als potenziellen Wohnraum. Im Cheaten hat er keinerlei Erfahrung und sieht darin auch kein Manko, weil PG durch Umgehung der Spielregeln den Sinn des Spiels verliert.

#### A.4: IPQ Items Presence

##### German IPQ Items

Number	IPQ item name	German question	German anchors
1	G1	In der computererzeugten Welt hatte ich den Eindruck, dort gewesen zu sein...	überhaupt nicht--sehr stark
2	SP1	Ich hatte das Gefühl, daß die virtuelle Umgebung hinter mir weitergeht.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
3	SP2	Ich hatte das Gefühl, nur Bilder zu sehen.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
4	SP3	Ich hatte nicht das Gefühl, in dem virtuellen Raum zu sein.	hatte nicht das Gefühl-- hatte das Gefühl
5	SP4	Ich hatte das Gefühl, in dem virtuellen Raum zu handeln statt etwas von außen zu bedienen.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
6	SP5	Ich fühlte mich im virtuellen Raum anwesend.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
7	INV1	Wie bewußt war Ihnen die reale Welt, während Sie sich durch die virtuelle Welt bewegten (z.B. Geräusche, Raumtemperatur, andere Personen etc.)?	extrem bewußt- mittelmäßig bewußt- unbewußt
8	INV2	Meine reale Umgebung war mir nicht mehr bewußt.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
9	INV3	Ich achtete noch auf die reale Umgebung.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
10	INV4	Meine Aufmerksamkeit war von der virtuellen Welt völlig in Bann gezogen.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu
11	REAL1	Wie real erschien Ihnen die virtuelle Umgebung?	vollkommen real-weder noch-gar nicht real
12	REAL2	Wie sehr glich Ihr Erleben der virtuellen Umgebung dem Erleben einer realen Umgebung?	überhaupt nicht-etwas-vollständig
13	REAL3	Wie real erschien Ihnen die virtuelle Welt?	wie eine vorgestellte Welt- -nicht zu unterscheiden von der realen Welt
14	REAL4	Die virtuelle Welt erschien mir wirklicher als die reale Welt.	trifft gar nicht zu- -trifft völlig zu

Abb. 12: IPQ Presence-Items-Tabelle, Quelle: [www.ipgroup.org](http://www.ipgroup.org)

## **B: Fragen Leitfaden-Interview**

Beschreiben Sie bitte, wann und wie Sie festgestellt haben, dass sich in der Stadt etwas verändert hat - in Bezug auf das Spiel.

Wie haben Sie die Ansammlung der SpielerInnen empfunden? Was ist Ihnen durch den Kopf gegangen?

Was war für Sie der Auslöser, einzugreifen? Wer oder was war gefährdet?

Wie waren die Reaktionen auf die Absperrung?

Haben Sie einen Imagewandel oder Bestätigung des Images der Stadt wahrgenommen?

Wie würden Sie das Image der Stadt beschreiben?

Wurden die Toilettenhäuschen durch rechtl. Auflagen begründet aufgestellt oder war das eine freie Entscheidung?

Wie haben die umliegenden Geschäfte reagiert?

Was könnten Gründe dafür sein, dass sich die jungen SpielerInnen gerade an der Köbrücke aufhalten und spielen?

Welche Orte halten Sie persönlich für geeigneter? Warum?

Haben Sie eine Erklärung dafür, warum sich KiJu an der Kö aufgehalten haben ohne PG zu spielen? Sie brauchen die Pokestops ja nicht.

Kommt die Stadt diesem jugendlichen Bedürfnis nach Abgrenzung einerseits und Zugehörigkeit andererseits nach?

Haben Sie einen Masterplan, wie die Stadt bei der nächsten Welle eines ähnlichen Spiels reagieren wird? Oder eine persönliche Empfehlung?

## B.1: Thematische Gliederung Leitfadeninterview

Thema Nr.	Zeile	OT/ UT	Thema/Inhalt
	1-7		<i>Eröffnung des Gesprächs, Warm-Up</i>
<b>1.</b>	<b>8-26</b>	<b>OT</b>	<b>Befremdliches Ereignis</b>
	27-35	UT	Kein gemeinschaftliches Erlebnis
	36-53	UT	Unterschied öffentlicher Raum
<b>2.</b>	<b>55-76</b>	<b>OT</b>	<b>Verantwortung Stadt/Spielerhersteller</b>
	77-85	UT	Passung Image der Stadt/Hype
	86-91	UT	Unfallgefahr
	92-105	UT	Unfreundliche Spieler
	106-120	UT	Kontakt zu Niantic
	121-169	UUT	Abschalten Pokéstop, Räumung
<b>3.</b>	<b>170-189</b>	<b>OT</b>	<b>Rechtslage</b>
<b>4.</b>	<b>190-210</b>	<b>OT</b>	<b>Reaktionen auf Sperrung</b>
	211-226	UT	Reaktionen der Nicht-Spieler vs. Spieler
	227-250	UT	Reaktionen der Geschäfte an der Kö
<b>5.</b>	<b>251-273</b>	<b>OT</b>	<b>Pokémon-Gemeinschaft besteht aus Einzelspielern</b>
	274-315	UT	Vergemeinschaftung nur durch Computerspiele
<b>6.</b>	<b>316-353</b>	<b>OT</b>	<b>Wahrnehmung der Umgebung/Besonderheit des Ortes</b>
	354-367	UT	Verbindung reale/virtuelle Welt
	368-387	UT	Andere Spielorte
	388-399	UT	Interessenkonflikte Altstadt
<b>7.</b>	<b>400-411</b>	<b>OT</b>	<b>Projekte mit Jugendlichen im öffentl. Raum</b>
<b>8.</b>	<b>412-447</b>	<b>OT</b>	<b>Alternative Orte für Jugendliche im öffentl. Raum</b>
	448-457		<i>Gesprächsabschluss, Dank</i>

Abb. 13: Thematische Gliederung Leitfadeninterview

## B.2: Formulierende Interpretation Leitfaden-Interview

- 1-7 Eröffnung des Gesprächs mit B, Klärung des Ablaufs und offene Fragen durch C
- 8-26 **OT: Befremdliches Ereignis**  
*Beschreiben Sie bitte Ihre persönliche Sicht der Ereignisse in Bezug auf Pokémon Go und auch in Ihrer Funktion als Büroleiter des Bürgermeisters.*  
Als Einwohner und Privatmensch war ich irritiert. Die Spieler rennen nicht nur an der Kö sondern auch anderen Orten wie dem Hofgarten herum. Ich fahre fast über die Spieler drüber. Der Anblick von Leuten, die auf ihr Handy starren und dabei laufen ist befremdlich.
- 27-35 UT: Kein gemeinschaftliches Erlebnis  
Die Ansammlung sah zwar aus wie ein gemeinschaftliches Erlebnis aber jeder spielte für sich alleine.
- 36-53 UT: Unterschied öffentlicher Raum  
*Das Erlebnis ist besser wenn man mit anderen loszieht.*  
Die Gemeinsamkeit entstand nur durch den gemeinsamen Platz. Bei einer Spielemesse wie der Gamescom wird gegeneinander gespielt, hier nicht. Das Spiel hat zum ersten Mal im öffentlichen Raum stattgefunden und nicht in irgendwelchen Hallen oder Hinterhöfen. Das war der einzige Unterschied.
- 55-76 **OT: Verantwortung Stadt/Spielerhersteller**  
Der öffentliche Raum steht allen zur Verfügung. Wer diesen sonderrechtlich nutzen möchte, muss eine Anfrage stellen und sich verantwortlich zeigen. Ein amerikanisches Unternehmen stellt Hotspots in den öffentlichen Raum und verursacht, dass durch die Spieler eine Straße gesperrt wird. Rechtlich war die Lage klar, aber die Stadt wollte sich kulant zeigen.
- 77-85 UT: Passung Image der Stadt/Hype  
Es passt nicht zu uns, die Brücke zu räumen. Es passt eher zum Image der Stadt, den Hype aufzugreifen.
- 86-91 UT: Unfallgefahr  
Wir haben die Brücke dann offiziell für den Verkehr gesperrt, vor allem um Unfälle zu vermeiden. Die Spieler sind mit dem Handy vor die Autos gelaufen. Die Polizei hat die Straße dann abgesperrt. Die Kö ist während der Sommerferien ohnehin nicht so belebt, so dass die Interessen der Geschäftsleute nicht verletzt wurden.
- 92-105 UT: Unfreundliche Spieler  
Es wurden außerdem Dixie-Toiletten aufgestellt und mit Gittern die Straße versperrt. Dieser Vorgang ist gut verlaufen, die Leute waren nett. Die Spieler waren aber nicht wirklich nett und haben keine Rücksicht auf andere Passanten genommen. Es kam niemand mehr durch. Nachts kamen Spieler mit dem Auto durch die Absperrung und parkten mitten auf der Brücke um Pokémon Go zu spielen. Die Rücksichtslosigkeit der Spieler führte dazu, dass die Stadt entschieden hat, ihr Gegenentkommen einzustellen.
- 106-120 UT: Kontakt zu Niantic  
Die Stadt nahm Kontakt zu dem Spielerhersteller auf und beantragte das Abschalten von drei Pokéstops an der Brücke.  
UT: Abschalten Pokéstops, Räumung

121- Zwei Pokéstops wurden gelöscht. Wir standen bis dahin in Kontakt zu dem  
129 selbsternannten Pokémon-Bürgermeister. Nach dem Abschalten verlangte er eine  
Entschädigung z.B. in Form einer Riesenparty. Das Entgegenkommen der Stadt  
wurde nicht gewürdigt. Der Bürgermeister und ich haben uns dafür eingesetzt,  
die Brücke für den Verkehr zu sperren und mussten dies auch vor verschiedenen  
Leuten begründen, z.B. vor den Geschäftsleuten.

**OT: Rechtslage**

130- Verkehrsrechtlich stand die Sicherheit für alle Verkehrsteilnehmer im  
189 Vordergrund. Am Ende der Ferien musste der Betrieb auch wieder weitergehen  
und der Spielerhersteller dafür Verantwortung übernehmen, was er auf  
deutschen Straßen verursacht. Alle Bürger haben ein Recht auf den öffentlichen  
Raum, die Spieler und die Nicht-Spieler. Es entwickelte sich ein  
Interessenkonflikt, der nicht mehr zu lösen war. Es gab jedoch keinen Streit, die  
Räumung verlief friedlich. Durch die Löschung der Pokéstops hat sich die Lage  
ohnehin entschärft.

In Köln wurden die Pokéstops am Dom abgeschaltet, als sich ein Medienanwalt an  
Niantic gewandt hat. Die Begründung war Denkmalschutz, Wir sehen das  
Unternehmen in der Veranstaltungshaftung in der Pflicht. Wer eine Veranstaltung  
im öffentlichen Raum plant muss die Sicherheit und z.B. die Müllentsorgung  
gewährleisten.

**OT: Reaktionen auf Sperrung**

190- *Welche Reaktionen gab es auf die Räumung?*

210 Wir haben bereits im Vorfeld mit den Anliegern gesprochen und erläutert, dass  
eine gewaltsame Räumung der Brücke nicht im Interesse der Stadt und im Sinne  
der Kö sein kann. Wir haben ihnen angeboten, uns um die Angelegenheit zu  
kümmern und fanden bei allen Anliegern Zuspruch.

**UT: Reaktionen der Nicht-Spieler vs. Spieler**

211- Die Pokémon-Spieler waren begeistert. Wir haben viel Zuspruch auch außerhalb  
226 Düsseldorfs per Mail erhalten, dass wir eine tolle, coole Stadt wären. Dieses  
positive Image änderte sich, als wir die Sperrung auflösten. Dann gab es viele  
Zuschriften, dass wir eine uncoole, altmodische Stadt wären. Sehr viele kritische  
Stimmen kamen aus der Gruppe der Nicht-Spieler, die großes Unverständnis über  
unsere Kooperationsbereitschaft äußerten. Außerhalb der Pokémon-Gemeinde  
war die Reaktion nicht so positiv.

**UT: Reaktionen der Geschäfte an der Kö**

227- Als sich das Spielen nicht nur auf die Brücke konzentriert hat, schlug auch die  
250 Stimmung der Anlieger ins Negative um. Die Geschäfte auf der Westseite hatten  
erhebliche Probleme, weil die Giradet-Brücke neben einer anderen die einzige ist,  
die zu den Geschäften führt und die Passanten dort durch die Ballung von  
Spielern nicht mehr durchkamen. Die Anlieger haben uns deshalb angeschrieben.

**OT: Pokémon-Gemeinschaft besteht aus Einzelspielern**

250- *Hätte sich die Stimmung noch einmal wenden können wenn ein Dialog möglich  
273 gewesen wäre?*

Es gibt keinen Ansprechpartner, mit dem wir hätten in Dialog treten können. Es  
gibt nicht den Pokémonspieler. Es handelte sich bei der Ansammlung um  
Einzelspieler, die alle zuhause hätten spielen können.

**UT: Vergemeinschaftung nur durch Computerspiele**

274- Wenn Leute auf ihr Smartphone gucken und sich nicht austauschen entsteht  
315 keine Interaktion oder etwas Gemeinschaftsstiftendes. Nur der Ort des Spiels ist

allen gemeinsam. Wenn man auf ein Konzert geht, hat man mit den anderen Besuchern auch nichts zu tun. Gemeinschaftlich Computerspiele zu spielen findet sonst als Battles in Hallen statt. Das Spiel ist das einzig Verbindende. Wenn dies für ein Gemeinschaftserlebnis bei Jugendlichen sorgt finde ich das sehr bedenklich. Früher waren es Kleidung, Musik und andere Gemeinsamkeiten definiert, heute sind das vielleicht Computerspiele.

**OT: Wahrnehmung der Umgebung/Besonderheit des Ortes**

316- *Ich habe zwei Hypothesen: Die der Anerkennung unter Peers und die der*  
353 *Zugehörigkeit zu einer Gruppe bzw. Abgrenzung von anderen Gruppen. Deshalb ist die Kö ein Anziehungspunkt.*

Diese Thesen klingen plausibel. Es lag aber nicht an der Kö als besonderem Ort. Der Ort ist austauschbar und könnte ebenso in Unterrath o.ä. liegen. Die Spieler haben von ihrer Umwelt nichts wahrgenommen, es hätte überall stattfinden können. Teilweise wurden Denkmäler wahrgenommen, die vorher ignoriert wurden. Das ist ein positiver, nachhaltiger Effekt.

Der Grund zur Kö zu gehen hatte nur mit den vier Pokéstops zu tun. Vielleicht wussten die Spieler nicht einmal den Namen des Ortes.

354- *UT: Verbindung reale/virtuelle Welt*  
367

Eine Interaktion zwischen realer und virtueller Welt hat nicht stattgefunden. Die Spieler haben durch ihr Verhalten weder Respekt vor dem Ort gezeigt noch vor den Menschen die sich dort aufhielten. Man musste schon ein Handy in der Hand halten um überhaupt wahrgenommen zu werden. Die Spieler verblieben eher in der virtuellen Welt.

368- *UT: Andere Spielorte*  
387

*Kennen Sie vergleichbare Orte wo es viele Pokéstops gibt?*

Im Hofgarten gibt es möglicherweise einige. Die Rheinbahn hat Touren veranstaltet, was ich witzig fand. Sie sind auf den Hype aufgesprungen, das war gut.

*UT: Interessenkonflikte Altstadt*

388- *Es gab jedoch auch den Vorschlag, am Rhein bzw. am Burgplatz Pokéstops zu*  
399 *installieren. Hier sind Konflikte zwischen Altstadtbesuchern und Handyspielern vorprogrammiert. Die Altstadt ist der falsche Ort dafür. Den Spielern ist der Platz egal.*

400- **OT: Projekte mit Jugendlichen im öffentl. Raum**  
411

*Können Sie sich Projekte in der Kiju-Arbeit rund um solch ein Spiel vorstellen?*

Wir haben uns nicht damit beschäftigt. Ich kann mir den Einsatz von Location-Spielen vorstellen. Es kommt auf das Alter und den Anteil der Location an.

412- **OT: Alternative Orte für Jugendliche im öffentlichen Raum**  
447

*Welche öffentliche Orte halten Sie für Jugendliche für geeignet?*

Es gibt ausreichend Parks oder Jugendfreizeiteinrichtungen. Wer sich präsentieren will findet selbst einen Ort dafür. Auch vor Pokémon Go gab es Versammlungen von Jugendlichen. Die Altstadt ist ein Ort für Jugendliche ab 16 und es gibt weitere Treffpunkte in ausreichender Zahl. Auch für Kinder gibt es gerade in einer Stadt wie Düsseldorf ausreichende Freizeitangebote. Die Kinder und Jugendlichen kennen die Plätze, wo sie hin gehen können. Darüber müssen wir uns keine Gedanken machen.

448 *Gesprächsabschluss, Dank*