



#PokémonGO: Möglicherweise eines der
medienpädagogischen Phänomene dieser Zeit
und kein*e Pädagog*in spricht darüber?

Bernhard Lahner



Im Sommer 2015 legt Niantic mit 150 Figuren von A wie Abra bis Z wie Zubat neue Maßstäbe bei Augmented-Reality-Spielen. Niantic war 2012 mit Ingress als erstes AR-Spiel auch erfolgreich, konnte aber bei weitem nicht den heutigen #PokémonGo Hype auslösen.

ZukunftsforscherInnen, KritikerInnen, Spielfans und belästigte AnrainerInnen kamen in den letzten Wochen medial zu Wort und äußerten sich. Aber warum gab es keine Stimmen von (Medien-)PädagogInnen? Gibt es überhaupt eine medienpädagogische Relevanz dieses Spiels und kann #PokémonGo auch im Schulalltag integriert werden? Gibt es Lerneffekte oder werden Sozial-, Medien-, Sprachkompetenzen, etc. verbessert oder entwickelt? Ich glaube ja, ohne es im Moment wissenschaftlich belegen zu können. Forschungsanstrengungen in diesem Bereich wären jedenfalls zu befürworten.

1. Aber der Reihe nach

SmartphonenuutzerInnen mit fähiger GPS-Funktion und Internetverbindung laden sich in ihrem Store #PokémonGo auf ihr Mobiltelefon und registrieren sich mit Ihrem Google- oder Pokémon-Trainer-Account. Bevor die Suche nach den kleinen Monstern los geht wird der Charakter passend gestylt. Die Pokémonsuche beginnt durch Spaziergänge in der "realen Welt". "Wilde" Pokémon mit unterschiedlichsten Eigenschaften können gefunden und mit Pokebällen gefangen werden. Um zu Pokébällen zu gelangen, muss in sogenannten "Pokéshops" eine Scheibe gedreht werden. Items wie Heiltränke, Beiber, Pokébälle, Eier oder Himmihbeeren (sic!) erscheinen und wandern in den virtuellen Rucksack. Pokéshops sind Orte, wie z. B. historische Gebäude, Statuen oder einzelne Besonderheiten, die zum Teil mit informativen Texten und Kurzbeschreibungen versehen sind.

2. Social Media

Um herauszufinden, wo die beliebtesten oder seltensten Pokémon zu finden sind, haben sich in kurzer Zeit etliche Social-Mediasgruppen gebildet, die einen offenen Austausch über Erfahrungen bieten. Pokéwikis und klassische Foren sind selbstverständlich nicht zu vernachlässigen, aber mit Social Media verbinden sich junge und ältere Menschen aus unterschiedlichsten sozialen Schichten, vereinbaren gemeinsame Spaziergänge und geben zum Beispiel Tipps zur Weiterentwicklung der kleinen Monster. Social Media Kompetenz wäre, nein, ist meiner Meinung nach eine der wichtigsten Kompetenzen, die Kinder, Jugendliche, aber auch Erwachsene erlernen könnten oder sollten.

3. „Oh, ein Mewtu!“

Dazu ist mir in der Pokémon-Facebookgruppe folgendes aufgefallen. Ein äußerst seltenes Pokémon, "Mewtu", wurde von einer*m SpielerIn per Screenshot gepostet und die ersten Kommentare waren sofort: "Wow, wo hast du das gefangen?" Bei genauerer Betrachtung des Pokémon merkte man das eine Attacke "Photoshop" hieß. Spätestens ab diesem Zeitpunkt war klar, dass es sich um ein verändertes Bild handelte. Dieses Beispiel verdeutlicht meiner Meinung nach sehr schön eine reale Unaufmerksamkeit der NutzerInnen in Bezug auf (soziale) Medien. Wie werden Informationen in sozialen Medien individuell aufgenommen, analysiert und gewertet? Da würden u. a. auf professioneller Ebene (Medien-)PädagogInnen ins Spiel kommen, um mit Kindern und Jugendlichen einen kritischen Blick zu erlernen bzw. zu entwickeln.

Stimmungsmache, Verschwörungstheorien oder #HassimNetz sind aktuelle Beispiele dafür, wie durch kritische Mediennutzung vor allem politische Arbeit und Aufklärung geleistet werden kann. Man muss für diesen Kompetenzerwerb Anschlusspunkte finden, um Kinder und Jugendliche zu erreichen. Da bietet sich #PokémonGo hervorragend an.

4. Hab ich alles dabei?

Bevor ein längerer Spaziergang beginnt, werden die Powerpacks und das Smartphone auf vollständige Ladung geprüft. Wäre doch ärgerlich, ein seltenes Pokémon zu finden und dann ist der Akku leer, oder? Am Touchdisplay erscheint die aktuelle Karte und zeigt an, welche Pokémons in der Nähe sind. Jetzt heißt es suchen. Aber wichtig, nicht im Kreis gehen. Es ist nämlich auch möglich, Pokémon aus Eiern mit einer speziellen Brutmaschine auszubrüten. Um den Brutprozess voranzutreiben müssen die SpielerInnen mindestens 2, 5 oder 10 Kilometer durch die Gegend spazieren. Hier wird nicht jeder Schritt gemessen. Es werden in unregelmäßigen Abständen die Koordinaten abgefragt und die Luftlinie wird als gegangene Kilometer gewertet. Im Kreis gehen ist somit für die Brut nicht förderlich.

Parallel zum Ausbrüten können jetzt Pokémons gefangen, Pokéshops abgegrast und in Arenen gekämpft werden. Arenakämpfe setzen voraus, dass SpielerInnen auf Level 5 sind und sie sich für eines der drei Teams entschieden haben. Zur Auswahl stehen Gelb (Team Intuition), Blau (Team Weisheit) und Rot (Team Wagemut). Die Entscheidung kann spontan ohne große Überlegungen getroffen werden. Vorteilhaft wäre es dennoch, sich mit seinen FreundInnen abzusprechen, weil die unterschiedlichen Teams interessiert daran sind, Arenen, die sich wieder an realen Orten befinden, zu besetzen, zu stärken und zu verteidigen. Blöd wäre es, wenn sich ein FreundInnenkreis bei einem Spaziergang ständig gegenseitig bekämpft. So oder so wird soziale Kompetenz, Abstimmung und Planung geschult.

5. #PokémonGo und Lesekompetenz

Letztens war ich im Schweizer Park, dort gibt es laut Internetforen ein Bisasam-Nest. Es wird viel gepostet. Lustiges, nützliche Infos oder einfach Erfahrungen mit dem Spiel. Informationen bekommen SpielerInnen aber nur dann, wenn sie lesen. Nachdem in vielen Studien die Lesekompetenz der Kinder und Jugendlichen bemängelt und kritisiert wird, wäre

#PokémonGo doch ein möglicher Zugang um die Leselust zu fördern. Auch hier kann #PokémonGo mit medienpädagogischer Betreuung die offene Tür zum Lesen nutzen und die Sinnhaftigkeit von Lesekompetenz interessenorientiert fördern.

6. Strategie und Feinmotorik

Der richtige Zeitpunkt zur Verwendung von "Sternenstaub" oder der Entwicklung von Pokémon mit dem zusätzlichen "Glücks-Ei", um doppelt so viele Erfahrungspunkte zu erhalten und so das Level schneller erhöhen zu können, fördert nicht nur strategisches Denken, sondern auch vorausschauende Planung und keine Schnellschüsse. Feinmotorische Fähigkeiten beim Pokémonfang sind meiner Meinung nach auch nicht zu unterschätzen. Locker und lässig mit dem Daumen oder doch mit beiden Händen und Zeigefinger. Auch hier verändern sich Bewegungsmuster und können feinmotorische Kompetenzen der Zukunft fördern.

7. Mögliche Unterrichtspraktiken mit #PokémonGO

Im Fresco City College wird #PokémonGo ab Herbst vier Mal pro Woche im Rahmen des Sportunterrichts eingesetzt, um Jugendlichen Bewegung auch im schulischen Kontext schmackhaft zu machen. Genauere Infos sind im Moment noch nicht bekannt. Wichtig ist meiner Einschätzung nach auch, dass Jugendliche ohne App am Spaziergang teilnehmen können und eventuell mehrere SpielerInnen mit einem Gerät spielen. Der Fokus liegt auf der Bewegung.

8. Eine weitere Einsatzmöglichkeit findet man in der allgemeinen Mediennutzung

Wie schon erwähnt kann durch die Nutzung von Foren, die Recherche oder Suche nach Informationen und Tipps im Internet die Mediennutzung geübt und die Kompetenz der SchülerInnen gesteigert werden. Kritische Medienkompetenz setzt wiederum voraus, dass Jugendliche mit kritischen

Fragen durch geschulte MedienpädagogInnen auf diverse Falschmeldungen im Netz aufmerksam gemacht werden. Aber auch mögliche Gefahren im #PokemonGo Spiel, wie das Anlocken von Kindern mit geschickt platzierten Lockmodulen, die die Chancen auf Pokemonbeute erhöhen, oder die geschickte Nutzung der Module für kommerzielle Verkäufe in Einkaufsstraßen, müssen sachlich und ohne Panikmache thematisiert werden. Das Beispiel mit Mewtu ist ein möglicher Aspekt, Bilder im Netz zu hinterfragen und genau zu analysieren. So wie ich hier den Versuch unternahme einen Artikel zu verfassen, können SchülerInnen statt den endlosen Erlebniserzählungen und Personenbeschreibungen #PokémonGo Analysen im Deutschunterricht oder bei Schularbeiten verfassen.

9. Datenschutz und Datenerhebung: Ein kurzer Überblick

vzbv-Deutschland (Verbraucherzentrale Bundesverband) hat gegenüber Niantic eine Klagsdrohung angekündigt und fordert von den EntwicklerInnen rund um John Hanke (Google Maps Spezialist) eine Anpassung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen. vzbv stößt sich erstens daran, dass die geltenden Gesetze aus Kalifornien (Firmensitz Niantic) Anwendung finden und nicht jene im Spielland. Daten haben die klassische Geldwährung in unserer kapitalistischen und globalen Welt ersetzt. Das zeigen auch die AGBs, bei denen alle SpielerInnen zustimmen müssen, um Bewegungsprotokolle, persönliche Daten, etc. an Dritte weitergeleitet und verkauft werden können. Diese Methode zielt auf eine personenbezogene Werbeschaltung bei der Nutzung von GPS, zum Beispiel am Weg zur Arbeit, ab. Vorstellbar ist demnach auch, dass während der Nutzung des Smartphones oder einzelner Apps genau die Geschäfte und Firmen beworben werden, an denen wir gerade vorbei spazieren. Viel drastischer ist, dass sich #PokémonGo mit staatlichen Instanzen verbündet hat und die Möglichkeit besteht, dass meine Bewegungsprotokolle durch das Spiel dem Staat weitergegeben werden, mit dem Argument Kriminalität minimieren zu wollen. Alles in allem muss jedem*r NutzerIn bewusst sein, dass durch die Nutzung dieses Spiels

personenbezogenen Informationen analysiert und für kommerzielle und staatliche Zwecke genutzt werden können.

10. Forschung? Aber sicher nicht mit Pummeluff!

In einer ersten Auseinandersetzung und weiteren Beobachtungen der letzten Wochen ergeben sich eine Vielzahl von positiv zu interpretierenden Effekten durch ein Spiel, das Millionen Menschen begeistert, verbindet, in Kontakt bringt, und in allen Wortbedeutungen bewegt. Medien-, Lese- und Sozialkompetenz, strategisches Denken, politische Bildung, feinmotorisches Training oder einfach nur Bewegung, sind eine Menge Schlagwörter, die durch kreative pädagogische Praxis mit dem Hilfsmittel #PokémonGo im Schulalltag integriert werden könnten. Auch positive Effekte auf das PädagogInnen/SchülerInnenverhältnis können durch gemeinsames Spielen gefördert und gestärkt werden.

Vielleicht gibt es schon Forschungen in diesem Bereich, aber solange Pummeluff (Dieses Pokémon bringt Menschen und andere Pokémon durch Gesang in den Tiefschlaf) vor der Universität Wien zu fangen ist, bin ich nicht gerade optimistisch.

Quellen:

Startseite #PokemonGO <http://www.pokemongo.com/de-de/> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

Niantic – Privacy, online unter: <https://www.nianticlabs.com/privacy/#Pokémongo/de/> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

Niantic – Terms, online unter: <https://www.nianticlabs.com/terms/#Pokémongo/de/> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

Stern, online unter: <http://www.stern.de/digital/games/pok%C3%A9mon-go-john-hanke-gruender-niantic-6948630.html> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

vzbv – Pressemitteilung, online unter: <http://www.vzbv.de/pressemitteilung/vzbv-mahnt-entwickler-von-pokemon-go-ab> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

MSN, online unter: <https://www.msn.com/de-de/gesundheit/medizinisch/pok%C3%A9mon-go-im-unterricht/vp-BBvxidi> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

Klicksaft, online unter: <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/pokemon-go-unter-der-paedagogischen-lupe/s/pokemon/> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

Netzpolitik online unter: <https://netzpolitik.org/2016/datenschutzerklaerung-von-#Pokémon-go-grosszuegige-erlaubnis-zur-datenweitergabe-an-staatliche-stellen/> (letzter Zugriff: 29.08.2016).

Lehrer-online unter: <https://www.lehrer-online.de/aktuelles/aktuelle-nachrichten/news/na/schau-hin-#Pokémon-go-sicher-auf-die-monsterjagd/> (letzter Zugriff: 29.08.2016).