

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

GO Play!

Eine kultur- und sozialanthropologische Forschung zu
soziokulturellen Aspekten des Mobilspiels Pokémon GO in Wien

verfasst von | submitted by

Stephanie Canori BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 810

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Kultur- und Sozialanthropologie

Betreut von | Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Dr. Wolfgang Kraus

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Forschungsleitende Fragestellung(en)	3
Kapitelübersicht.....	6
1. Theorie.....	8
1.1 Forschungsstand	8
1.2 Kultur- und Sozialanthropologische Verortung	13
1.3 Theoretische Perspektiven auf Spiel und das Spielen	15
1.3.1 Spieltheoretische Überlegungen	16
1.3.2 Spiel als soziale und rituelle Praxis.....	21
1.3.3 Der Magische Kreis als analytisches Werkzeug	27
1.3.4 Physische, virtuelle und hybride Räume.....	30
1.3.5 Die Rolle von Materialität und Technologie.....	32
1.3.6 Visualität und Wahrnehmung.....	35
2. Methodik.....	38
2.1 Forschungsdesign	38
2.1.1 Methodenwahl und Forschungsinteresse	38
2.1.2 Forschungsfeld und Zugang	40
2.2 Datenerhebung.....	42
2.2.1 Teilnehmende Beobachtung.....	42
2.2.2 Informelle Gespräche und formelle Interviews	45
2.2.3 Dokumentation	47
2.3 Datenanalyse.....	49
2.4 Ethische Aspekte	50
2.4.1 Rolle der Forscherin und Herausforderungen im Feld	50
2.4.2 Forschungsethik / Anonymisierung.....	51
3. Das Phänomen Pokémon.....	54
3.1 Die Geschichte von Pokémon - von der Veröffentlichung eines Gameboy Spiels zum größten Medien-Franchise der Welt	54
3.2 Was ist “Pokémon GO”?	57
4. Darstellung der Daten.....	66
4.1 Spieler_innenerfahrungen und Motivation	66
4.2 Soziale Dimensionen und <i>Community</i>	69
4.3 Normen, Regeln und Cheating-Diskurse.....	74
4.4 Technologien, technologische Praktiken und Tools	76

4.5 Wettbewerb, Status und Leistung	81
4.6 Natur- und Raumerfahrung.....	85
5. Ergebnisse.....	90
5.1 <i>Pokémon GO</i> als soziales Phänomen	90
5.2 Der Raum des Spiels.....	93
5.3 Smartphone und Kamera	96
5.4 Selbstreflexion.....	98
6. Conclusio	101
7. Bibliographie.....	103
8. Abbildungsverzeichnis	114
9. Zusammenfassung	115

Einleitung

Am 1. April 2014 lud das Technikunternehmen Google Personen dazu ein, in ihrer Anwendung “Google Maps” virtuelle Monster zu suchen und zu fangen. Dieser Moment war ein Vorbote des Hypes, der in zwei Jahren folgen würde.

Im September 2015 folgte die offizielle Ankündigung des Mobilspiels *Pokémon GO*, das im folgenden Juni 2016 veröffentlicht wurde. Die Vorfreude, aber auch die Zweifel am Konzept des Spiels waren groß. The Pokémon Company arbeitete dafür mit dem Unternehmen Niantic zusammen, das bereits für das Augmented-Reality-Spiel (AR-Spiel) *Ingress* bekannt war, zusammen. Nach einigen technischen Problemen bei der Erstellung meines Accounts begann mein persönliches Abenteuer am 7.7.2016. Ich erinnere mich mit Nostalgie an die Momente, an denen der Wiener Stadtpark gefüllt mit motivierten Spieler_innen war - die Anwesenden, entweder stehend, am Spazieren oder auf Bänken oder Grünflächen sitzen. Einige Personen gingen zwischen der Menschengruppe herum und boten Getränke zum Verkauf an. Ein Ruf aus der Ferne: “Ein Relaxo!” animierte viele Personen, sich plötzlich in Bewegung zu setzen, auf der Suche nach dem vermuteten Pokémon, welches zu dieser Zeit als sehr stark galt.

Die Stimmung war sehr angenehm, entspannt und freudig. Für mich zählen diese Erlebnisse zu den friedlichsten und freudigsten, die ich bisher erfahren durfte. Dieses Ereignis wurde später zum persönlichen Anlass, mich wissenschaftlich mit dieser Thematik näher im kultur- und sozialanthropologischen Kontext auseinanderzusetzen.

Der japanische Videospiel- und Konsolenhersteller Nintendo veröffentlichte in Zusammenarbeit mit den Unternehmen Creatures Inc., Game Freak Inc. und The Pokémon Company das erste Pokémon-Spiel im Jahr 1996. Aufgrund der großen Popularität folgten Veröffentlichungen vieler weiterer Spiele, ein Sammelkartenspiel, ein Anime, zahlreiche Filme und umfassendes Merchandise. Die Marke Pokémon kann im Medienkontext als ein großes Franchise verstanden werden, welches heutzutage die meisten Einnahmen weltweit generiert. Somit schlägt es unter anderem berühmte Franchises wie Hello Kitty, Mickey Mouse oder Star Wars (vgl. Conte, 2024). Alle Pokémon-Videospiele wurden für die hauseigenen Nintendo-Konsolen vermarktet, somit ist *Pokémon GO* das erste offizielle Videospiel des Franchise, das für nicht markeneigene Geräte entwickelt wurde. Das Spiel *Pokémon GO* wurde im Juli 2016 in einigen Teilen der Welt für Mobilgeräte wie Tablets und Smartphones mit den Betriebssystemen Android und iOS veröffentlicht. Im ersten Monat nach seiner

Veröffentlichung wurde *Pokémon GO*, mit geschätzten 130 Millionen Downloads, das meist-heruntergeladene Spiel aller Zeiten (vgl. Swatman, 2016). Aufgrund der damaligen Popularität wurde es als Social-Media-Phänomen bezeichnet (vgl. Duffy, 2016). *Pokémon GO* ist ein GPS (Global Positioning System) basiertes AR-Spiel, in dem die Position der Spieler und Spielerinnen genau geortet wird und mit virtuellen Komponenten durch die Kamera von Mobilgeräten erweitert wird. Das Ziel des Spiels ist es, virtuelle Monster (Pokémon) zu fangen, sammeln, trainieren und sie gegeneinander kämpfen zu lassen. Durch die zentrale Spielmechanik werden Personen angespornt, physische Orte, wie Parks, Gebäude, Monumente oder andere öffentliche Plätze in ihrer Umgebung zu besuchen. Diese sind im Spiel als PokéStops oder Arenen verzeichnet, an welchen die Spieler_innen Gegenstände (Items) erhalten, an Raids (Kämpfen zusammen mit anderen Spieler_innen) teilnehmen oder gegen die Pokémon anderer Personen kämpfen können.

Obwohl Videospiele als ein relativ neues Medium angesehen werden, kann das erste in den 1950er Jahren verortet werden. Je nach Definition des Terminus Videospiel, hinsichtlich der zugrunde liegenden technischen Aspekte und auch dem Zweck der Entwicklung, können verschiedene Videospiele als das erste angesehen werden. *Tennis for two* (1958) von William Higinbotham wird oft als das erste Videospiel deklariert und diente als Prototyp für das bekannte Spiel *Pong* (1972). Seitdem haben Videospiele einer raschen Änderung an Komplexität, visueller Qualität, Bedienung und genereller Spielmechaniken unterlaufen. Seit den 1990er Jahren sind Videospiele eine beliebte Freizeitaktivität für eine vorwiegend jüngere Bevölkerung industrialisierter Länder. Aus der zunehmenden Popularität resultieren etliche akademische und pädagogische Diskurse, wenn auch oft über den spekulierten negativen Einfluss von Videospielen auf die Konsument_innen, welche bis heute relevant sind. In der Wissenschaft und auch speziell in der Anthropologie dauerte es allgemein sehr lange, bis das Spielen als eine ernstzunehmende Aktivität wahrgenommen wurde und den Prozessen des Spiels Aufmerksamkeit geschenkt wurde (vgl. Norbeck, 1974, S. 3–4). Dies lässt sich gut am Umfang der wissenschaftlichen Publikationen und den Gesichtspunkten, die in wissenschaftlichen Arbeiten besprochen wurden, ablesen. Selbst die Ludologie, welche oft als Synonym zu den Game Studies genannt wird und selbst nur ein Teilbereich dieser ist, verbrachte Jahre damit, sich selbst und ihren Forschungsfokus zu legitimieren und konnte sich daher erst in den 1990er Jahren wissenschaftlich etablieren.

In den letzten Jahrzehnten widmeten sich immer mehr wissenschaftliche Forschungen der Untersuchung von Videospielen als visuell interaktives Medium. Im Fokus stehen speziell der Umgang mit dem Medium und die Erfahrungen der Spieler und Spielerinnen. Zu den namhaften

anthropologischen Publikationen zählt unter anderem “Play between worlds” (2006) von T. L. Taylor. Taylor (2006) beforschte im MMO Spiel *Everquest* (1999) online-gaming als hybrides soziokulturelles Phänomen, das Aspekte aus Offline- sowie Onlinewelten verbindet, mit Fokus auf Themen der Identitätsstiftung, Spielerfahrung und der Aushandlung des Spielraums. Tom Boellstorff tauchte in die Welt von *Second Life* (2003) ein und diskutiert in seinem Werk “Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human” (2008) das Verständnis von virtuellen Räumen als “reale” Räume, die eigene Wertesysteme und Weltanschauungen bedingen können. Er argumentiert im Sinne der Legitimierung der Anwendung von virtuellen ethnographischen Methoden zur Erforschung von soziokulturellen Aspekten des Spiels in virtuellen Welten. In “My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft” (2010) untersuchte Bonnie Nardie das MMORPG *World of Warcraft* (2004), diskutiert anhand ihrer ethnographischen Forschung den Spielbegriff und thematisiert Spielsucht, kulturelle Differenzen zwischen Spieler_innen und Geschlechterrollen. Sie verwendet in ihrer Arbeit Ansätze der Aktivitätstheorie und der ästhetischen Erfahrung, um Spielerfahrung in ihren diversen Aspekten zu verstehen.

In diesem Kontext werde ich mich an der wissenschaftlichen Debatte über Videospiele beteiligen, indem ich soziokulturelle Aspekte des Mobilspiels *Pokémon GO* näher beleuchte. Dazu wurde eine empirische Forschung im Zeitraum von Januar 2019 bis Januar 2021 in der Stadt Wien durchgeführt. Die ersten Beobachtungen für die Themenfindung fanden von Januar bis April 2019 statt.

Forschungsleitende Fragestellung(en)

Das zentrale Interesse meiner Forschung liegt darin, im Spiel *Pokémon GO* entstehende, soziale und kulturelle Dynamiken, welche die Bildung von Normen und Werten bedingen und beeinflussen, zu untersuchen. Dem allem zugrunde liegt mein Interesse: Was genau entsteht auf interpersoneller Ebene, wenn (sich gegenseitig mehr oder weniger fremde) Personen mit verschiedenen Biografien und Erfahrungen zusammen dasselbe Mobilspiel in einem gewissen physischen Raum spielen? Im Hintergrund liegt die Grundannahme, dass Personen durch gegenseitige und wiederholende Handlungen und Interaktionen soziokulturelle Bedeutungen produzieren und reproduzieren können. In diesem Kontext liegt der Fokus meiner Forschung auf folgender forschungsleitenden Fragestellung:

Wie werden soziale Aspekte des Spielens im Mobilspiel *Pokémon GO* konstruiert und welche soziale Ordnung und sozialen Bedeutungen werden durch die Spieler_innen während des Spielens konstruiert?

Das Hauptaugenmerk liegt hier auf der sozialen Praxis des Spielens, also Handlungen, Interaktionen und Aktivitäten, in einer Gruppe von Spieler_innen. Von besonderem Interesse sind dafür auch explizite oder implizite soziale Verhaltensnormen, welche die gemeinsamen Interaktionen im Spiel strukturieren und durch routiniertes Verhalten verfestigt werden. Weiterhin sind soziale Bedeutungen wie Werte, Normen oder Regeln, und die Bildung dieser, von Interesse. Um diese Frage beantworten zu können, werden soziale Praktiken, Rituale und Interaktionen zwischen Spielern und Spielerinnen an öffentlichen oder semi-öffentlichen Orten näher untersucht. Außerdem ist das Verhalten der Spieler_innen während des Spielens, verbale und nonverbale Interaktionen, Beziehungen zwischen den Personen, welche auf geteiltem Interesse und Handlungen aufbauen, relevant für die Erforschung dieser ordnungs- und bedeutungstiftenden Mechanismen.

Unterfrage 1:

Inwiefern wird der Raum des Spiels durch soziale Interaktionen, technologische Einschränkungen, und Spielmechanismen sozial und visuell konstruiert und wie beeinflusst dies die Erfahrungen der Spieler_innen?

Diese Frage dient dazu, den Raum, in dem das Spielen stattfindet, genauer zu definieren und den Umfang des Einflusses auf die Erfahrungen der Spieler_innen zu verstehen. Da der physische und ideelle Raum des Spiels das Spielen erst ermöglicht, ist das Verständnis davon relevant, um Spieler_innenerfahrungen näher betrachten zu können. Der Raum des Spiels ist sozial konstruiert und technologisch, physisch, und visuell definiert und beschränkt. Das Mobilspiel *Pokémon GO* benötigt ein technisches Medium, wie ein Smartphone oder ein Tablet, um überhaupt gespielt werden zu können. Hierbei ist Materialität dafür von besonderer Relevanz. Der Inhalt des Spiels wird visuell auf dem Gerät, also in einem virtuellen Raum, wiedergegeben. Somit sind einerseits soziale Raumpraktiken und die Nutzung von physischem Raum zentral, aber auch soziale Praktiken im Spiel oder zwischen den Spieler_innen. Hierbei findet ein Teil der Interaktionen zwischen den Spieler_innen in der physischen Welt, aber auch in der virtuellen Welt des Spiels statt. Auch sind Unterhaltungen, die nicht immer nur persönlich, sondern zum Teil auch über Medienplattformen stattfinden (Facebook, Reddit,

Discord, WhatsApp, Telegram) relevant. Sprachcodes, die bei der Kommunikation verwendet werden, sind zusätzlich von Interesse.

Unterfrage 2:

Welche Bedeutung wird dem Smartphone als Mediator einer erweiterten Realität zugeschrieben und welche Rolle spielt dessen Kamera in diesem Prozess?

Da das Spiel auf Smartphones und Tablets genutzt werden kann, ist auch der Faktor der Mobilität, die man auf lokal gebundenen Spielekonsolen seltener hat, ein wichtiger Aspekt. Aus diesem Grund liegt ein weiterer Fokus auf der Funktion des Smartphones - speziell der eingebauten Kamera - als Mediator und Werkzeug um physische Orte mit virtuellen Komponenten zu verschmelzen, was wiederum den Raum des Spiels visuell konstruiert. Dieser Raum befähigt Spieler_innen dazu neue Bedeutungen während des Spielens zu produzieren, was wiederum ihre Erfahrungen beeinflussen kann. Die Mobilgeräte, die als Spielemedium dienen, das Spieldesign und die Interaktionen der Spieler_innen bedingen die Produktion spezifischer soziokultureller Normen und Werte im Raum des Spiels.

Die Kultur- und Sozialanthropologie bietet theoretische Ansätze und methodologische Werkzeuge, die helfen, das Spielen als bedeutungstiftende und soziokulturell gelebte Praxis mit ihren zwischenmenschlichen Interaktionen zu verstehen. Ich versuche in dieser Arbeit diese Perspektive auf die soziokulturelle Rahmung des Spiels, welche ermöglicht, soziale Bedeutungen durch Interaktionen zu konstruieren, mit interdisziplinären Ansätzen aus den Game Studies (spieltheoretische Überlegungen der Spielforschung) und Soziologie zu verbinden. Dabei ist mit spieltheoretischen Überlegungen nicht die mathematische Spieltheorie, sondern die kultur-, sozial- und medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit analogen und digitalen Spielen gemeint. Um die zugrundeliegenden Forschungsfragen zu beantworten, wurden qualitativ-ethnographische Zugänge gewählt. Insbesondere die Methode der ethnographischen Feldforschung kann helfen, Einblicke in die gelebte Spielpraxis zu erhalten, die über formelle und deskriptive Erklärungen des Mediums hinausgeht.

Die in den Forschungsfragen genannten Begrifflichkeiten von Spiel (*Play* und *Game*) werden im Theorieteil (siehe Kapitel 1) näher besprochen. Weiterführend werden auch Begriffe wie soziale Ordnung und *Community* (*Communitas*) kontextualisiert und besprochen. Da die Erfahrung von *Community*, einer Gruppe von Spieler_innen, die zusammen regelmäßig spielt,

im besten Falle dasselbe Ziel verfolgt und ähnliche Normen und Wertvorstellungen teilen, bei Multiplayer-Spielen wichtig sein kann, wird auch in dieser Arbeit der Begriff *Community* verwendet. Im Mobilspiel *Pokémon GO* wird dieser Begriff in Updates oder auch durch das Gameplay (Community Day Event) vermarktet. Die emische Verwendung dieses Terminus durch Spieler_innen und Spieleentwickler_innen unterscheidet sich daher vom wissenschaftlichen Verständnis. Da der *Community*-Begriff als sehr divers verstanden wird und es verschiedene Definitionen in den Sozialwissenschaften gibt, strebt diese Arbeit keine neue Definition von diesem Konzept an. Daher wird der Begriff *Community* in dieser Arbeit als “[...] a concept of always positive evaluation and evocation, whose usage expresses and elicits a social group and a social environment to which people would expect, advocate or wish to belong.” (Rapport, 2002, S. 117) verstanden. Personen, die im Rahmen des Mobilspiels auf Basis geteilter Normen, Ziele und Interessen miteinander sozial interagieren und ein Teil der sozialen Gruppe sein wollen, sind es auf Basis von ludischen performativen Handlungen.

Kapitelübersicht

Im ersten Kapitel wird die theoretische Verortung der Masterarbeit vorgestellt. In Unterkapitel 1.1. wird eine Übersicht über bereits publizierte wissenschaftliche Beiträge zum Thema *Pokémon GO* gegeben. Die genaue Verortung des Themas in der Kultur- und Sozialanthropologie wird in Unterkapitel 1.2 näher besprochen. Die folgenden Unterkapitel beschäftigen sich mit verschiedenen Aspekten des Themas und deren Zusammenhang untereinander. Hierfür werden spielwissenschaftliche Ansätze, Ritual und Liminalität, Raumpraktiken und Ortsbezug, Materialität und Technologie und abschließend Visualität und Wahrnehmung diskutiert. Der Fokus hierbei liegt auf der sozialen Rahmung von Spielen und dem Raum, in dem diese Interaktionen stattfinden können.

Im zweiten Kapitel wird der methodologische Rahmen der empirischen Forschung näher erläutert. Dafür wird zuerst das Forschungsdesign besprochen und das Forschungsfeld definiert. Im Anschluss werden die verwendeten qualitativ-empirischen Methoden besprochen und weiterführend deren Anwendung und Anpassung an das Forschungsdesign diskutiert. Die Datenauswertung und Analyse wird weiterführend behandelt. Abschließend wird die Forschungsethik und die eigene Rolle im Feld diskutiert.

Im folgenden dritten Kapitel werden die Geschichte und der Umfang des Pokémon Franchise näher beleuchtet, um einen Eindruck über die Reichweite des Franchise zu schaffen. Anschließend wird das Mobilspiel *Pokémon GO* näher vorgestellt und wichtige Gameplay-Elemente besprochen.

Ich bespreche im vierten Kapitel die im Rahmen der Feldforschung erhobenen Daten. Daten, die im Zeitraum der Feldforschung durch Interviews und Beobachtungen im Feld erhoben wurden, werden hier thematisch geordnet und anhand von Kode-Kategorien dargestellt und miteinander in Verbindung gebracht. Dabei werden Spieler_innenerfahrung und Motivation, soziale Dimension und *Community*, Normen, Regeln und Cheating, Technologien, technologische Praktiken und Tools, Wettbewerbe, Status und Leistung, Natur- und Raumerfahrung genauer betrachtet.

Im fünften Kapitel wird die Datenauswertung besprochen und die Interpretation dieser näher diskutiert. Dazu wird auf die der Forschung zugrundeliegenden Forschungsfragen zurückgegriffen und die Ergebnisse im Hinblick auf wissenschaftliche Erkenntnisse diskutiert.

Das letzte und sechste Kapitel enthält die Conclusio. Hier werden die Ergebnisse der empirischen Forschung strukturiert zusammengefasst. Außerdem wird ein Forschungsausblick gegeben.

1. Theorie

Dieses Kapitel dient dazu, theoretische Ansätze, die für das Verständnis soziokultureller Aspekte des Mobilspiels *Pokémon GO* von zentraler Bedeutung sind, darzustellen. Zu Beginn wird ein Überblick über wissenschaftliche Publikationen über das Spiel gegeben, um die Fülle von thematischen Schwerpunkten zu skizzieren und eine Lücke in der Literatur zu finden. Im nächsten Unterkapitel wird die wissenschaftliche Verortung in der Kultur- und Sozialanthropologie besprochen, um zu argumentieren, welchen Beitrag die Anthropologie beim Verständnis und der Untersuchung des Forschungsthemas leisten kann. Um die zentralen Fragen meiner Forschung genauer untersuchen und einen theoretischen Rahmen bilden zu können, werden Ansätze aus verschiedenen Kultur- und Sozialwissenschaften, wie unter anderem Ludologie (Huizinga, Caillois), Game Studies (Salen und Zimmermann) Soziologie (Durkheim), Ritualforschung (Turner), Raumforschung (Lefebvre, de Certeau) und unterschiedliche Ansätze der Kultur- und Sozialanthropologie, wie digitale (Horst und Miller) und visuelle Anthropologie (Pink), herangezogen und ihre theoretische Verknüpfung in Bezug auf die forschungsleitende Fragestellung dieser Arbeit diskutiert.

1.1 Forschungsstand

Seit der Veröffentlichung von *Pokémon GO* im Jahr 2016 diskutieren Forscher_innen unterschiedliche AR-Anwendungen in verschiedenen wissenschaftlichen Kontexten. Im Hinblick auf das Mobilspiel *Pokémon GO*, das als vielschichtiges Phänomen ein breites Spektrum an Aspekten und Anhaltspunkten für die Forschung bietet, wurden in der wissenschaftlichen Literatur verschiedene Themen diskutiert. So kann das Spiel einerseits als soziales Phänomen erfasst werden, als Medium, das in der Popkultur Relevanz hat, aber auch als ein populärer Vertreter von AR-Technologien. Um die Spannbreite der Forschungsthemen bei der Untersuchung von *Pokémon GO* aufzuzeigen, wird eine kurze Übersicht über aktuelle Forschungen und Themenschwerpunkte vorgestellt und anschließend werden weitere, für die vorliegende Arbeit relevante, wissenschaftliche Beiträge mit überlappenden Forschungsthemen genauer besprochen.

Die meisten wissenschaftlichen Arbeiten setzen sich aus soziologischer oder psychologischer Perspektive mit Themen wie dem Nutzungsverhalten (Tabacchi et al., 2017), der Persönlichkeit der Spieler_innen (Khalis & Mikami, 2018), der Motivation der Spieler_innen (Rauschnabel et al., 2017; Zsila et al., 2018; Orosz et al., 2018) sowie den möglichen, mit dem Spiel

einhergehenden Lernstrategien auseinander. So rücken beispielsweise die erwarteten Einflüsse von Lese- und Schreibkompetenzen von Kindern auf den Umgang mit Technologien (Wohlwend, 2017) oder allgemeine Fragen dazu, wie AR-Technologien in pädagogischen Settings als Werkzeug zum Lernen verwendet werden können (Mozelius et al., 2017; Jaldemark et al., 2018; Costello & Lambert, 2022), in den Fokus.

Aus linguistischer Perspektive wurden Sprache und Sprachcodes näher betrachtet. Diesbezüglich wurde die Benennung der Pokémon näher auf ihre symbolische Bedeutung (Kawahara et al., 2018) analysiert, die Verwendung von situationsspezifischer Sprache in Bezug auf Gruppensegregation (Laato & Laajala, 2021) und der Entwicklung von Sprachcodes in Pokémon-spezifischen Guides (Tran, 2022) diskutiert.

Zusätzlich wurden auch die Themen Gesundheit und Körper untersucht, da es sich um ein ortsbasiertes Mobilspiel handelt, das den Aspekt der Bewegung voraussetzt. Der Einfluss auf den Körper durch physische Aktivität (Gabbiadini et al., 2018; Broom & Flint, 2018; Lindqvist et al., 2018) war ein zentrales Thema. Hierbei liegt ein weiterer Fokus darauf, wie das Spiel Bewegung und soziale Zugehörigkeit fördern kann (Helmholz et al., 2017).

Einige Forscher_innen betrachteten das Thema Natur: Unter anderem wurde untersucht, wie *Pokémon GO* das Bewusstsein für Naturschutz fördern kann und wie das technologische Konzept des Spiels für Naturschutz genutzt werden kann (Dorward et al., 2016; Perovich et al., 2018).

Aus ökonomischer Perspektive wurden Themen der Wirtschaftlichkeit des Spiels (Bernhard, 2016), das Wachstum des Pokémon Franchise und die Entwicklung der Fanbase (Assunção, 2017), wie neue Produkte die Marke Pokémon stärken (Butcher et al., 2019) und wie das Mobilspiel den Tourismus und das Reiseverhalten der Spieler_innen beeinflusst (Ajay, 2017; Williams & Slak-Valek, 2019), näher behandelt.

Da es zu einigen Unfällen beim Spielen von *Pokémon GO* kam, wurden auch rechtliche Perspektiven und Datenschutz diskutiert. So wurden Gefahren durch das Spielen und rechtliche Konflikte (Krüger et al., 2016), wie beispielsweise Hausfriedensbruch (Kochan, 2018), riskante Verhaltensweisen beim Gehen und Spielen (Pourchon et al., 2017) und die subjektive Wahrnehmung von Datenschutzbedenken (Harboth & Pape, 2017) näher beleuchtet.

Die Forschungsschwerpunkte haben sich mit fortgeschrittener Zeit von einzelnen Themen wie der persönlichen Motivation, Effekte auf körperliche Gesundheit oder Datensicherheit auf vielschichtige soziale Aspekte, die durch die Verschmelzung von mobilen Technologien, digitalen Inhalten, Wahrnehmung von Räumen und Sozialität ermöglicht werden, verlagert. Folgend werden einige publizierte Forschungen, mit ähnlichen thematischen Aspekten,

beispielsweise Sozialität, soziale Raum- und Medienpraktiken und Aspekte der Visualität, diskutiert, näher besprochen und ihr Forschungsdesign sowie Ergebnisse skizziert.

Bellaard (2020) erforscht, wie niederländische *Pokémon GO* Spieler_innen soziale Interaktionen im Spiel erfahren und welche Rolle das *Pervasive Games* Genre dabei spielt. Anhand von zwölf semi-strukturierten Telefoninterviews, die während der COVID-19-Pandemie geführt wurden, findet er heraus, dass Spieler_innen soziale Interaktionen als wesentlich für das Spielerlebnis erachten, Interaktionen im Offline-Setting meist bevorzugen und *Pokémon GO* Personen dazu veranlasst, die Wohnung zu verlassen und sich in öffentlichen Räumen aufzuhalten, wodurch soziale Interaktionen erleichtert werden. Die ethnographische Feldarbeit von Richardson, Hjorth und Peria-Jimenez (2022) setzt an dem Zeitpunkt an, an dem *Pokémon GO* bereits stark in die alltäglichen sozialen Praktiken der Spieler_innen integriert wurde. Hierbei betrachten sie die Auswirkungen des Spiels auf Aspekte der Pflege, des Wohlbefindens und des sozialen Wandels bei spanischen Spieler_innen. Ältere Spieler_innen werden durch das gemeinsame Interesse am Spiel in soziale Gruppen inkludiert, was sich positiv auf die Sozialität und auch körperliche Gesundheit durch die Bewegung durch das ortsbasierte Spielprinzip auswirkt. Im Gegensatz dazu haben Götz et al. (2017) durch Befragungen von 1661 aktiven Spieler_innen quantitative Daten über die Faszination von *Pokémon GO* erhoben und festgestellt, dass Nostalgie und Sammeln besondere Motivationen darstellen, aber auch technische Probleme und infrastrukturelle Ungleichheit als Herausforderungen identifizierbar sind. Das Spiel fördert neue Formen der Sozialität zwischen Spieler_innen durch mobile Gameplay Aspekte, hinterfragt dadurch die klassische Theorie des Magischen Kreises in der Game Studies (siehe Kapitel 1.3.3) und verändert die Wahrnehmung und zugeschriebene soziale Bedeutung der physischen Räume. Tokgöz und Polat (2020) binden hier mit ihrer ethnographischen Forschung über die Sozialität bei *Ingress* und *Pokémon GO* Spieler_innen in Istanbul an und finden heraus, dass die Ausprägung und Reichweite von sozialen Interaktionen von der Sozialisation abhängt, welche über das Spieldesign und zwischen Spieler_innen geschieht, und im Endeffekt die Entscheidungen, Immersion und Koordination der Spieler_innen während des Spielens beeinflusst. Außerdem identifizierten sie die physische Bewegung im öffentlichen Raum und das gemeinsame Spielen als beziehungsfördernd.

Darüber hinaus waren Aspekte des Raums, der Raumnutzung und der Faktor der Mobilität, besonders in Verbindung mit der Analyse von neuen Medienpraktiken und Raumwahrnehmung, ein stark behandeltes Thema. In diesem Kontext wurden die Verwendung von Pokémon-

Symbolen den räumlichen Aushandlungsprozessen (*spatial politics*) der Straßenproteste in Hongkong (Davies, 2020) sowie Ausprägungen des kartografischen Vandalismus von OpenStreetMap-Daten durch *Pokémon GO* Spieler_innen und entsprechende Gegenmaßnahmen (Juhász et al., 2020) analysiert. Cizinsky (2020) beschäftigt sich mit den Fragen, wie Spieler_innen die Stadt beim Spielen wahrnehmen und nutzen, was Personen zum Spielen motiviert und wie die Stadtplanung Elemente von *Pokémon GO* in Planungsprozessen wirksam nutzen könnte. Dabei fand er heraus, dass soziale Interaktionen und physische Aktivität zentral für die Spielmotivation sind und Personen sogar ihre alltäglichen Bewegungsmuster an das Spiel angepasst haben. Die Erkundung des urbanen Raums zum Zweck des Spielens führt dazu, dass Personen ihnen unbekannte Orte besuchen und ihre Umgebung bewusster wahrnehmen. Ergänzend dazu diskutiert Manning (2019) in seinem autoethnographischen Text die Verbindung zwischen physischem, urbanem Umfeld und der virtuellen Welt von *Pokémon GO* und diskutiert wie Natur und Tiere im Spiel dargestellt werden und wie sich dies auf die Wahrnehmung des Raumes und persönliche Erfahrung dieser auswirkt. Die spielenden Fußgänger_innen, “Poké-Flaneure” laut Manning, erfahren und kodieren die urbane Umgebung und die Natur, durch neue Praktiken des Sehens und Sammelns im Spiel, neu.

Weitere Forscher_innen haben Aspekte der Materialität und Technologie in Bezug auf Augmented-Reality-Aspekte des Spiels wissenschaftlich analysiert, wie zum Beispiel das Nutzungsverhalten der Spieler_innen von Crowdsourcing Apps (Martins et al., 2017), soziale Exklusion durch das Spieldesign (Kooragayala & Srini, 2016), Mixed Reality in Videospielen und Möglichkeiten für die Gamification (Vollmer et al., 2016). Denyer-Simmons (2016) diskutiert in seinem Artikel, inwiefern AR-Technologien die Erfahrung und Bedeutung von Raum gestalten. Er vertritt die Meinung, dass durch Erforschung des Raums im Rahmen des Spiels neue Bedeutungen geschaffen werden können. Das Verständnis des Körpers - virtuell und physisch - ist zentral für Forschungen über die Nutzung eines solchen Raums. Denyer-Simmons führte Onlinebefragungen und Telefoninterviews durch. Zusätzlich drehte er ein experimentelles Video über die Art und Weise, wie *Pokémon GO* den erweiterten Raum verändert. Er kam zu dem Schluss, dass *Pokémon GO* die Proaktivität sowie die körperlichen und sozialen Aspekte die Erfahrung von Spieler_innen und die Konstruktion eines Raums aufbauend auf AR, körperlicher Gesundheit durch Aktivitäten rund um das Spiel und sozialer Interaktionen zwischen den Spieler_innen positiv beeinflussen. Mithilfe von phänomenologischen Ansätzen von Edmund Husserl und Alfred Schütz versuchte Liberati (2017) die Auswirkungen von AR auf den Alltag der Menschen zu untersuchen. Sie beschreibt vier verschiedene AR-Anwendungen und diskutiert,

wie diese virtuellen Objekte durch technologische Geräte (Smartphones) in die physische Welt eingebettet werden, wie die resultierende AR aus phänomenologischer Sicht verstanden werden kann und wie diese Realitäten miteinander verknüpft sind. Insbesondere Werte können von der virtuellen Realität in den Alltag übernommen werden und die Bedeutungen über bestimmte Orte beeinflussen. Lorenc (2017) untersucht, wie die materiellen Komponenten einen Spielraum schaffen und so das Spielerlebnis beeinflussen. Er möchte aufzeigen, wie mit Objekten ein bestimmter Spielraum gestaltet werden kann. Dazu diskutiert er Theorien der Materialität hinsichtlich des Einflusses der verwendeten Spielkomponenten auf den resultierenden Raum, um die Erfahrungen der Spieler_innen zu prägen. Er kommt zu dem Schluss, dass die Erfahrungen der Spielenden von den verwendeten materiellen Artefakten abhängig sind und je nachdem verändert werden können.

Die Visualität wurde besonders hinsichtlich Medien oder Social Media Repräsentation und Marketing untersucht. Alavesa und Xu (2020) sammelten und analysierten im Zeitraum von 2016 bis 2018 6293 Bilder und Screenshots, aufgenommen in acht nordischen Städten, die öffentlich auf verschiedenen sozialen Medien geteilt wurden, um die Raumerfahrung von Spieler_innen und die Verschmelzung von physischen und digitalen Welten zu erforschen. Hierbei fanden sie heraus, dass eine starke Vermischung von Spiel und Alltag (durch das Spielen beim Gehen durch die Stadt), physischer und virtueller Welt (durch AR und Teilen der Bilder auf Social Media Plattformen) und zwischen der privaten und öffentlichen Sphäre (Bilder von häuslicher Sphäre im Internet geteilt) sichtbar ist. Diese Verbindung geht aber weit über die genannten Beispiele hinaus, so illustrieren die Autorinnen, dass auch traditionelle Symbole in das Spiel implementiert werden (Pokémon mit Hüten) oder Personen beginnen Pokémon Silhouetten in Objekten oder Mustern in der physischen Welt wiederzuerkennen. Da Pokémon-Designs, welche in den originalen Gameboy-Spielen bereits vorkommen, bezüglich ihrer sozialen Bedeutung und Beeinflussung der visuellen Wahrnehmung bereits beforscht wurden, befinden sich in *Pokémon GO*-spezifischen Forschungen nur kurze Referenzen darauf. Hjorth und Richardson (2017) diskutieren in ihrem Kommentarbeitrag die Politik der Niedlichkeit (*kawaii*) in Japan, verstanden als Niedlichkeitsästhetik als kulturelle Ressource zur Etablierung neuer medialer Praktiken. Allison (2010) bearbeitet das die Themen japanisches Marketing, ökonomisches Waren-Design und das *kawaii* Motiv in Bezug auf das Pokémon-Franchise und arbeitet heraus, wie *kawaii* Charaktere oder Maskottchen zu einem Teil der persönlichen, nationalen oder unternehmensspezifische Identität werden können und bei Konsument_innen das Gefühl von

virtueller Verbundenheit kreieren, was von Unternehmen wiederum für kapitalistische Zwecke genutzt wird.

Verschiedene Wissenschaftler_innen entwickelten theoretische Rahmenbedingungen für die Erforschung der Mechanismen, die den Spielen im Allgemeinen zugrunde liegen, während andere Forscher_innen bestimmte Spiele, beispielsweise digitale Spiele, genauer untersuchten. Wie bereits erwähnt, konzentrierten sich einige Wissenschaftler_innen darauf, verschiedene Aspekte des Spiels *Pokémon GO* zu untersuchen. Die meisten der zuvor genannten Beiträge basieren auf den Ergebnissen quantitativer Forschungsmethoden. In meiner Forschung bilden qualitative und empirische Methoden die Grundlage für die Sammlung von Datenmaterial. Die vorgestellten Forschungen und Publikationen zeigen, dass visuelle und technische Aspekte eng mit Mobilität, Raumpraktiken und sozialen Interaktionen verknüpft sind. Sie sollten daher weder getrennt von zwischenmenschlichen Interaktionen noch losgelöst vom Verhältnis zur Umgebung betrachtet werden. Für die Forschung bedeutet das, dass gerade diese Verbindung neue soziale Bedeutungen sichtbar macht und das bestehende Verhältnis von Raum und Umgebung überprüft und erweitert.

1.2 Kultur- und Sozialanthropologische Verortung

Das Forschungsthema dieser Masterarbeit lässt sich in den Game Studies verorten. Die Game Studies sind ein interdisziplinäres Feld, welches unter anderem Zugänge der Medientheorie, Narratologie, Soziologie, Sozialanthropologie, und Psychologie vereint. Im Zentrum steht die Beforschung von analogen und digitalen Spielen. Spiele werden als Medium wahrgenommen und oft als solches beforscht. Hierbei liegt ein starker Fokus auf den technischen Aspekten oder der Virtualität der Spielwelten. So betont die Ludologie, welche in den späten 1990er Jahren begründet wurde, die Wichtigkeit davon, Spiel aus einer nicht-narrativen Perspektive zu begreifen. Hier fokussiert sich die Ludologie stärker auf die Definition und Begründung verschiedener Spielmodi, Regeln und der Grenzen des Spiels (vgl. Frasca 1999; Juul 2005). Zwar wird sozialen Prozessen und sozialen Interaktionen Aufmerksamkeit geschenkt, jedoch meist aus der Perspektive von Alltagspraktiken. In meiner Arbeit werden Spiele nicht primär als mediale Objekte oder narrative Systeme verstanden, sondern als soziokulturelle Praktiken. Somit liegt meiner Forschung ein kulturwissenschaftlicher Zugang zugrunde. Die Kultur- und Sozialanthropologie kann helfen, Spiel und das Spielen nicht nur isoliert zu betrachten und deskriptiv zu behandeln, sondern sie als soziokulturell gerahmte Handlungen und

bedeutungsstiftende Praxis in ihrem eigenen räumlichen und zeitlichen Kontext zu verstehen. Die rituelle Praktik im alltäglichen Raum ist sinnstiftend, performativ und schafft so symbolische Bedeutungen.

In der Kultur- und Sozialanthropologie gibt es keine klassischen Theorien zu Videospielen oder über die noch jüngeren Augmented-Reality-Spiele. Themen wie virtuelle Räume, Mediennutzung und digitale Inhalte sind zwar präsent, aber es fehlt ein etablierter theoretischer Rahmen für ihre Erforschung. Maßgebliche anthropologische Publikationen zu Videospielen, wie zum Beispiel von Tom Boellstorff (2008) und Bonnie Nardi (2010) befassen sich mit dem Spiel als aktiver ästhetischer Praxis und mit dessen digitalen Ausprägungen. Hierbei liegt der Fokus auf klassischen Methoden der Ethnographie und wie diese in solchen virtuellen Settings angepasst und angewandt werden können. T. L. Taylor (2006) betont hier soziale Aushandlungsprozesse in virtuellen Welten zwischen Spieler_innen, aber auch Spieler_innen und Entwickler_innen. Die genannten Forscher_innen haben sich im Zuge ihrer Forschung mit virtuellen Spielwelten befasst, aber hierbei den Einfluss der Offlinewelt nicht außer Acht gelassen.

Bei Augmented-Reality findet ein großer Teil der Spielerfahrung in der physischen Welt statt, wo sich Spieler_innen treffen und gemeinsam im Spiel interagieren. Dies führt zu Fragen der Aushandlung des physischen, meist öffentlichen Raums und Raumpraktiken im Zusammenhang mit Spielen. Da soziale und technische Aspekte, die von Interesse sind, auf verschiedenen Ebenen zum Ausdruck kommen, sind verschiedene interdisziplinäre wissenschaftliche Zugänge nötig, um das ortsbasierte AR-Mobilspiel als rituelle und bedeutungsstiftende Praxis mit ihren eigenen technischen und visuellen Besonderheiten verstehen zu können. Speziell in diesem Kontext ist es naheliegend zu hinterfragen, wie *Pokémon GO* soziale Interaktionen prägt und Bedeutungen im Zusammenhang mit der Nutzung und Umcodierung öffentlichen Raums konstruieren kann. Hierbei sind Aspekte von Spiel und Spielen, Technologie, Raumkonstruktion und Visualität eng verknüpft.

Deshalb werden in weiterer Folge spieltheoretische Ansätze (Huizinga, Caillois) vorgestellt und anhand von postmodernen Überlegungen (Sicart, Taylor, Malaby) diskutiert, um die Bedeutung von Spiel in dessen soziokultureller Signifikanz verstehen zu können. Darüber hinaus werden Parallelen zwischen Religionsforschung (Durkheim), Ritualforschung (Turner) und spieltheoretischen Überlegungen aufgezeigt, um einen anthropologischen Zugang zu ermöglichen und soziale Ordnung, kollektive Bedeutungsproduktion und die Erfahrung von *Community* in liminoiden Räumen zu besprechen. Um den ideellen und physischen Raum des Spiels näher beleuchten zu können, wird das Konzept des *Magic Circle* (Salen und

Zimmerman) vorgestellt und anhand von modernen interdisziplinären Ansichtsweisen besprochen. Raumtheoretische Ansätze (Lefebvre, de Certeau) helfen dabei, physische Orte als sozial konstruierte Räume verstehen zu können. Da *Pokémon GO* ein Videospiel ist, also einer digitalen Darstellung von visuellen Spielelementen bedarf, werden in diesem Zusammenhang das Zusammenspiel von physischer Realität, Virtualität (Boellstorff) und deren Verschmelzung in Form von hybriden Räumen (de Souza e Silva) näher behandelt. Da das Smartphone als Medium des Mobilspiels nicht als reines Werkzeug, sondern als Akteur, verstrickt in sozialen Praktiken, verstanden werden kann, werden die *Actor-Network Theory* (Latour) und Ansätze zu Materialität und Technologie (Horst, Miller) vorgestellt. Weiterhin hilft die visuelle Anthropologie (MacDougall, Pink, Arnd und Wright, Gell) bei der kritischen Auseinandersetzung mit der Rolle von Kunst und Visualität bei der Wahrnehmung von der Medialität des Spielraums und Erfahrungen von Raum. Die Verknüpfung dieser interdisziplinären Theorien und Ansätze soll helfen, Spielen als soziokulturelle und ordnungsstiftende Praxis zu begreifen und *Pokémon GO* als digitales Medium, das die Erfahrung von hybriden Räumen durch visuelle Wahrnehmung, mobilen Körperpraktiken und Nutzung von technologischen Geräten beeinflusst, verstehen zu können.

1.3 Theoretische Perspektiven auf Spiel und das Spielen

In diesem Unterkapitel werden verschiedene theoretische Ansätze und Theorien behandelt, um die soziale Konstruktion von ludischen Aktivitäten, Raumpraktiken, Technologie und Visualität und deren Einfluss auf die persönliche Wahrnehmung und Bedeutungstiftung zu diskutieren. Dafür werden anfangs klassische spielwissenschaftliche Ansätze vorgestellt und deren postmodernes Verständnis diskutiert. Es wird die Verbindung zwischen Spiel und Ritual anhand der Diskussion der Liminalität (Turner) erläutert. Folgend wird der Magische Kreis als Konzept, das für das Verständnis des Spielraums und sozialen Interaktionen zwischen Personen von Bedeutung ist, vorgestellt. Anschließend werden raumtheoretische Konzepte und die soziale Konstruktion von Räumen diskutiert. Zum Schluss wird die Relevanz von Materialität, Technologie und Visualität in Bezug auf Medienpraktiken, Körperpraktiken und Wahrnehmung besprochen.

1.3.1 Spieltheoretische Überlegungen

Seit der Antike wird über das Spielen reflektiert. Bei Platon wird das Spiel im Zusammenhang mit Ordnung und Erziehung in den *Nomoi* (Buch 7) thematisiert (vgl. Plato, 2021a). In der *Politeia* (Bücher 4 und 7) lässt Platon Sokrates diese Verbindung genauer diskutieren (vgl. Plato 2021b; 2021c).

Wie einführend in dieser Arbeit erwähnt wurde, wurde die Handlung des Spielens (*Play*) und allgemein Spiele (*Game*) historisch lange als nicht ernstzunehmende Aktivität wahrgenommen und dementsprechend nicht in ihrer soziokulturellen Relevanz näher untersucht. Die Rahmenbedingungen und die innere Struktur von Spielen wurden oft außer Acht gelassen, diesbezüglich meint Roger Caillois: "They [games] have generally been regarded as simple and insignificant pastimes for children. There was no thought of attributing the slightest cultural value to them" (2001, S. 57).

Der Historiker Johan Huizinga veröffentlichte erstmals 1938 im Original sein Buch "Homo Ludens", welches als Grundlage für moderne wissenschaftliche Debatten über das Spielen und Spiele gilt. Die erste deutsche Übersetzung folgte im Jahr 1944, die erste Publikation auf Englisch erfolgte 1949. Auch wenn Huizingas Ansätze heutzutage als zu uneindeutig oder bereits überholt kritisiert werden, basieren Debatten um die Definition von Spiel in seinen Ausprägungen und Charakteristika auf Huizingas Überlegungen zum "Mensch als spielendes Wesen". Huizinga versteht Spiel als kulturelle Praxis mit sozialer Funktion und kritisiert damit naturalistische und instinkttheoretische Erklärungen, die das Spielverhalten auf Triebe oder soziobiologisch gedachte "soziale Instinkte" zurückführen (vgl. 1949, S. 2). Deswegen argumentiert er, dass Spiel die Entwicklung vieler kultureller Bereiche beeinflusste, so Huizinga, "[...] in myth and ritual the great instinctive forces of civilized life have their origin: law and order, commerce and profit, craft and art, poetry, wisdom and science. All are rooted in the *primaeval* soil of play" (1949, S. 5). Diese enge Beziehung zwischen Spiel und Kultur ist zentral für Anthropologen und Anthropologinnen um Spiele als soziale Praxis, in der kulturelle und symbolische Bedeutungen durch *Performance*, und sozialen Interaktionen produziert werden, begreifen zu können.

Wie viele Forscher_innen, auch Huizinga selbst (vgl. *Homo Ludens*, 1949, Kapitel 2), vor mir angemerkt haben, ist es wichtig in diesem Zusammenhang zu erwähnen, dass es linguistische Unterschiede bei der Benennung von Spiel gibt. Die englische Sprache trifft Unterscheidungen

zwischen den Begriffen *Play* und *Game*, um die Handlung des Spielens oder das Spiel zu beschreiben, im Deutschen wird beides unter dem Terminus “Spiel” zusammengefasst. Diese linguistischen Unterschiede können speziell bei Übersetzungen für Verwirrung sorgen. Salen und Zimmerman vergleichen die Definitionen von neun verschiedenen Theoretikern anhand von 15 Aspekten und zeigen auf, wie unterschiedlich diese Definitionen in Bezug auf ihren jeweiligen theoretischen Rahmen ausfallen können (vgl. Salen & Zimmerman, 2004, Kapitel 7: Defining Games). Im Rahmen dieser Arbeit wird *Play* als Oberbegriff für *Game*, aber auch als freie Handlung ohne feste Regeln verstanden, *Game* bezieht sich auf das Spielen mit Regeln und einem vom Spieldesign vorgegebenen oder selbst festgelegten Ziel.

Um die kulturelle Einbettung von Spielen diskutieren zu können, hebt Huizinga formale Merkmale hervor und schlägt eine Definition für *Play* vor, um weiterführend dessen Zusammenhang mit sozialen Interaktionen und kulturellen Elementen diskutieren zu können. Er betont, dass das Spielen eine freiwillige Aktivität ist, die nicht erzwungen werden darf (vgl. 1949, S. 7). Der Aspekt der Freiheit von äußeren Zwängen ist daher äußerst zentral, da das Spiel sonst seinen grundlegenden Charakter verlieren würde, also nicht mehr ein “echtes” Spiel wäre. Spiel findet außerhalb der Sphäre des Alltags statt und kann somit als sakrale Aktivität in einem eigenen Raum verstanden werden (vgl. Huizinga, 1949, S. 8–9). Diese temporäre Sphäre des Spiels weist eigene Grenzen von Zeit und Raum auf, in der eigene Regeln den Verlauf der Aktionen zwischen teilnehmenden Personen bestimmen (vgl. Huizinga, 1949, S. 9–11). Die vorherrschenden Regeln stiften Ordnung und geben dem Spielen Struktur. Spiel kann somit als temporäre, vom Alltag getrennte Wirklichkeit betrachtet werden, die eigenen Regeln folgt. Zusätzlich kann aus Spielen kein ökonomischer Gewinn beziehungsweise Profit erlangt werden, da kein materielles Interesse besteht (vgl. Huizinga, 1949, S. 13). Spielen ist intrinsisch motiviert und dient daher keinem außenstehenden Interesse, man spielt, um zu spielen, nicht um etwas dadurch zu erlangen. Weiterhin fördert das Spiel “[...] the formation of social groupings that tend to surround themselves with secrecy and to stress the difference from the common world by disguise or other means” (Huizinga, 1949, S. 13). Daher können die Freiwilligkeit der Teilnahme, die strikte Trennung von Spielraum und Alltag und die damit einhergehende intrinsische Motivation zum Spielen als zentrale Charakteristika von Spielen verstanden werden. Diese strikte Trennung der Sphäre des Spiels vom Alltag ist insbesondere bei der Diskussion des Magischen Kreises (siehe Kapitel 1.3.3) von Relevanz.

Huizinga formulierte eine erste moderne, grundlegende Definition der Spielcharakteristika, die als Grundlage sozialanthropologischer Diskussionen diene. Der französische Soziologe und Philosoph Roger Caillois baute auf dem Werk von Huizinga auf und definierte in seinem Buch “Man, Play and Games” (1958) fundamentale Eigenschaften von Spiel. Hierbei kritisierte er Huizingas Konzepte als “[...] at the same time too broad and too narrow” (Caillois, 2001, S. 4) und nahm dies als Anlass für seine eigene Argumentation. Hierzu präsentierte er sein Verständnis von *Play* als “free [...], separate [...], uncertain [...], unproductive [...], governed by rules [...], [and] make believe” (Caillois, 2001, S. 9–10). Zwischen den beiden vorgestellten Definitionen lassen sich Parallelen, aber auch Unstimmigkeiten erkennen. Beide Wissenschaftler beschreiben das Spiel als freiwillig, in einem eigenen, abgegrenzten Raum stattfindend und durch eine eigene Regelordnung charakterisiert. Caillois problematisiert Huizingas These der Interessensfreiheit von Spiel, in dem er auf das Prinzip von Glücksspielen verweist, aber das Kriterium der Unproduktivität beibehält (vgl. Caillois, 2001, S. 5). Aus heutiger Perspektive ist die strikte Trennung von Spiel (Freizeit) und Arbeit jedoch nicht mehr empirisch haltbar. Phänomene wie E-Sport, Streaming, Modding, oder Gamification zeigen, dass Spielhandlungen produktive beziehungsweise ökonomisch verwertbare Leistungen hervorbringen können. In dieser Arbeit verwende ich den Begriff “Unproduktivität” analytisch und kontextgebunden. Es wird im Spiel nichts Materielles oder von ökonomischem Wert kreiert, es findet höchstens eine Verschiebung von Besitztümern zwischen den Teilnehmer_innen statt (vgl. Caillois, 2001, S. 10). Caillois kontrastiert die grundverschiedenen Erklärungsansätze von Spiel als kulturell unbedeutende Aktivität, die primär von Kindern ausgeführt wird und Huizingas Ansatz, dass viele Teile der Kultur aus dem Spiel heraus entstanden sind, mit seiner eigenen Interpretation. Elemente des Spiels waren in ihrem originalen historischen und kulturellen Kontext von sakraler Bedeutung, aber aus diesem Kontext entfernt, verloren diese ihre ursprüngliche kulturelle Bedeutung und werden daher nur mehr in ihrem neuen soziokulturellen Kontext toleriert (vgl. 2001, S. 57–59). Spiel ist somit nicht in jedem Fall eine in sich geschlossene oder sakrale Sphäre, die vom Alltäglichen getrennt existiert und immer sinnstiftend ist. Es kann auch zweckentfremdet werden und andere soziale Funktionen erfüllen.

Caillois erweiterte das Konzept von Spiel, indem er eine Klassifikation mit vier Kategorien eingeführt und beschrieben hat. Diesbezüglich differenziert er zwischen *agôn* (Wettbewerb), *alea* (Zufall), *mimicry* (Rollen-/Simulationsspiel), und *ilinx* (Schwindel/Desorientierung) und kombiniert diese Kategorien, um ihre Beziehungen sichtbar zu machen (vgl. Caillois, 2001, S. 12, 71). Außerdem setzt er seine vier Spielkategorien in einen Zusammenhang zwischen *ludus*, dem regelgeleiteten und zielorientierten Spielen, und seiner eigens definierten Spielart

paidia, dem freien, unstrukturierten und kreativen Spiel (vgl. 2001, S. 13). Hierbei steht nicht mehr das formative Verständnis von Spielen als soziokulturelle Aktivität im Fokus, sondern die Ausprägungen und Formen von Spielen. Das AR-Mobilspiel *Pokémon GO* kann somit als Mischform von Wettkampf (*agôn*) und Zufall (*alea*) eingeteilt werden. Gleichzeitig stößt die Kategorisierung von Caillois sowie die enge Definition von *Play* nach Huizinga an ihre Grenzen, wenn es um digitale und ortsbasierte Videospiele geht, die die Grenzen von physischem und digitalem Raum bewusst verschmelzen. Im Folgenden werden zunächst die vorgestellten Ansätze von Huizinga und Caillois anhand von postmodernen Ansichtsweisen hinsichtlich des Verständnisses von Spiel kritisch diskutiert, bevor im folgenden Unterkapitel ritualtheoretische Überlegungen zu Spiel als Ritual und neuere Ansätze wie der Magische Kreis und das Genre der “Pervasive Games” beleuchtet werden.

Die Werke und zentralen Gedanken beider Theoretiker, Johan Huizinga und Roger Caillois, gelten als zentral für spieltheoretische Überlegungen und werden genau deswegen stark diskutiert und kritisiert. Trotzdem berufen sich viele Forscher_innen auf deren Argumentationen, um die Konzepte von *Play*, *Game* und dem Magischen Kreis zu hinterfragen und zu erweitern. Huizinga und Caillois versuchen, die ersten Definitionen von *Play* basierend auf grundlegenden, allgemeinen Überlegungen zum Spiel in seinem kulturellen Kontext zu geben. Huizinga kritisiert naturalistische und instinkttheoretische Funktionsdeutungen des Spiels. Gleichzeitig arbeitet er mit einer idealtypisch verallgemeinerten Definition von Spiel, die kultur- und epochenübergreifend gilt. Einleitend argumentiert er, dass Spiel Zivilisationsstufen und Weltanschauung transzendiere und ein universales soziales Phänomen sei (vgl. Huizinga, 1949, S. 3).

Zentrale Kritikpunkte an Huizingas Spielbegriff richten sich gegen die Freiwilligkeit, die behauptete Zweckfreiheit, die starke Ordnungsfunktion der Regeln sowie die strikte Trennung von Spiel und Nicht-Spiel. Wenn Huizingas Verständnis von *Play* als Idealtyp verstanden wird, dienen diese Merkmale als analytische Orientierung, deren empirische Geltung je nach Kontext graduell und durchlässig sein kann. Miguel Sicart problematisiert die Freiwilligkeit von Spielen, indem er die Spontaneität und sozialen Druck als Gegenbeispiele anführt (vgl. 2014, S. 114–115). Auf der anderen Seite kritisiert Thomas Malaby die strikte Trennung von Spiel und Nicht-Spiel, basierend auf seiner eigenen Forschung zu Glücksspielen in Griechenland und betont die sozialen oder kulturellen Konsequenzen von Spielhandlungen (vgl. 2007, S. 98). Taylor zeigt, dass Regeln “[...] incredibly contextual, socially negotiated, heterogeneous, ambiguous, and quite often contradictory between players” (2006, S. 157) sind. Besonders die Merkmale, die als

Legitimation für die Trennung von Spiel und Nicht-Spiel gelten, werden in diesem Kontext kritisch hinterfragt. Dieses postmoderne Verständnis von Spielen als soziale und kontextuelle Praxis, bei der die Sinnstiftung zwischen Individuen stattfindet und persönliche Erfahrungen einzelner Spieler_innen im Fokus stehen, ist relevant für aktuelle Debatten.

Nachdem Taylor auf die ersten Definitionen von *Play* (Huizinga) und dem Magischen Kreis (Salen und Zimmerman) zurückgeblickt hat kommt sie zum Fazit:

Play is situational and reliant not simply on abstract rules but also on social networks, attitudes, or events in one's non/game life, technological abilities or limits, structural affordances or limits, local cultures, and personal understandings of leisure. The flexibility at work here moves in several directions. (2006, S. 156)

Der Fokus sollte weg von formalen oder teilweise sehr engen Definitionen von *Play* oder Game gehen und auf die Betrachtung von individuellen Erfahrungen in einem komplexen sozialen Gewebe, charakterisiert von sozialen Beziehungen, Aushandlungsprozessen und bedeutungstiftenden Interaktionen in und mit der Spielwelt, gerichtet werden. Diese Situationalität lässt sich auch bei Wittgensteins philosophischen Überlegungen zu Spiel wiedererkennen. Spiel verfügt über keinen Katalog an fixen Merkmalen, sondern hält über Familienähnlichkeiten zusammen (vgl. Wittgenstein, 1999, PU §§ 66–71, S. 56–59). Regeln sind sozial eingebettet und gewinnen Bedeutung durch ihren Gebrauch (vgl. Wittgenstein, 1999, PU §§ 197–202, S. 132–135).

Einen ähnlichen Standpunkt wie Taylor vertritt Miguel Sicart, der postmodernes Verständnis von Spiel in seinem Buch „Play matters“ (2014) veranschaulicht. Er kritisiert besonders die positive, lustvolle und verharmloste Ansichtswiese auf Spiel in klassischen Theorien, indem er behauptet “[...] play can be dangerous; it can be hurting, damaging, antisocial, corrupting” (2014, S. 2) und dafür Beispiele von Verletzungen, emotionalen Konflikten oder zerbrochenen Freundschaften nennt. Er hebt hervor, dass Spiele (games) nur eine physisch manifestierte und dominante Form von *Play* sind “[t]his is also not a theory of play through games. Games don't matter that much.” (Sicart, 2014, S. 4). Dies steht im starken Kontrast zu Forscher_innen, die sich auf das Design von Games fokussieren und die Bedeutungsproduktion auf der Beziehungsebene zwischen Akteur und Medium sehen. Sicart sieht die zentrale Relevanz beim Spiel als höchst individuelle Ausdrucksform. Personen schaffen im Spiel Bedeutungen, knüpfen Beziehungen und lernen die Welt zu verstehen (vgl. Sicart, 2014, S. 18). Hierbei unterstreicht er besonders, dass *Play* eine

Form von individuellem menschlichem Ausdruck ist, positive oder negative Erfahrungen und Konsequenzen sind nebensächlich.

Wie eingangs erwähnt, verfolgen die Game Studies einen interdisziplinären Ansatz. Dementsprechend befasst sich die Ludologie oft mit den formalen Charakteristika von *Play* und *Game* (Regeln Mechaniken, Strukturen), wie man bei den Werken von Huizinga und Caillois sehen kann. Die Kultur- und Sozialanthropologie kann helfen, die stattfindenden sozialen Prozesse von Spiel und die individuellen Erfahrungen in ihrer situativen, räumlichen, zeitlichen und kulturellen Verankerung mit ihrer holistischen Herangehensweise und empirischen Methoden zu erforschen. Speziell beim Verständnis von sinnstiftenden Praktiken kann die Symbolische Anthropologie und Ritualforschung mit ihren Ansätzen helfen. Folgend werden Theorien von Émile Durkheim und Victor Turner zum Verständnis von ritualisierten sozialen Praktiken und die Relevanz der Sphäre, in denen sich symbolische Handlungen abspielen und soziale Bedeutungen produziert werden, näher besprochen.

1.3.2 Spiel als soziale und rituelle Praxis

Der Durkheimsche Einfluss auf frühe Spieleforschung ist sehr präsent. So bezeichnet Huizinga *Play* als sakrale Aktivität, die in ihrem eigenen isolierten Raum stattfindet. Caillois appelliert an eine Trennung vom Spiel von Nicht-Spiel. Es lassen sich in beiden Beispielen Parallelen zu Durkheims Ansichten zur ordnungsstiftenden Natur von Religion und der damit einhergehenden Trennung vom Sakralen und Profanen erkennen. Außerdem beziehen sich beide Wissenschaftler in ihren Werken auf die Thematiken von Religion, Rituale und speziell des Maskenspiels. Durkheim hat die Soziologie zu seiner Zeit stark geprägt, dementsprechend ist es nicht verwunderlich, dass Huizinga und Caillois seine Theorien und Ansätze in ihren eigenen Überlegungen zu *Play* und *Game* inkorporiert haben. Durkheims Schüler und Neffe, Marcel Mauss, war der Mentor von Caillois, wodurch der Durkheimsche Einfluss nicht nur über die französische akademische Welt, sondern auch über Durkheims Neffen Mauss an Caillois, der in Frankreich wirkte, vermittelt wurde. Die Religionsforschung in der Soziologie, die anthropologische Ritualforschung und erste spieltheoretische Überlegungen weisen Parallelen in ihrem Verständnis von der Produktion von symbolischen Bedeutungen und der Trennung von Alltag und rituellen Handlungen auf. Religion, Ritual und Spiel teilen sich spezielle Charakteristika, die folgend näher erläutert werden.

Émile Durkheim fokussierte sich in seinen Forschungen auf die Strukturen und Ordnung von Gesellschaften, Solidarität und Zusammenhalt sowie die Rolle von Religion in sozialen Prozessen. Um soziokulturelle Phänomene von Gesellschaften einteilen zu können, trifft er eine dichotome Einteilung zwischen der sakralen (heiligen) und der profanen (alltäglichen) Welt, also dem Alltäglichen. Das Profane bildet einen absoluten Gegenpol zum Sakralen und beinhaltet alles, das nicht Teil des Sakralen ist. Das Sakrale kann verstanden werden als “[...] a transcendence of ordinary experience, brought about through interactive participation in specific ritualized acts that are intended to represent symbolic truths of a mysterious nature.” (Riley, 2005, S. 105). Die beiden Sphären, sakral und profan, werden durch Religion und religiöse Praktiken voneinander getrennt, wobei Rituale die geteilten sakralen Bedeutungen der Religion bestätigen. Symbole werden hierbei durch soziale Praxis und Rituale produziert und reproduziert. Durkheim sieht die Stärkung der sozialen Ordnung, welche die Gesellschaft stabilisiert und Personen verbindet, im kollektiven Bewusstsein einer Gruppe. Er versteht unter kollektivem Bewusstsein (*conscience collective*) “[t]he totality of beliefs and sentiments common to the average members of a society [that] forms a determinate system with a life of its own.” (Durkheim, 1984, S. 38–39). Dieses kollektive Bewusstsein ist nicht auf individueller Basis verortet, sondern steht über dem Individuum und beeinflusst dieses in ihrem Denken und Handeln (vgl. Durkheim, 1984, S. 39). Hier sind kollektiv geteilte Werte, Normen, Praktiken und Überzeugungen umfasst, durch Religion bestätigt und reproduziert, was im Endeffekt der Stärkung der Solidarität zwischen den einzelnen Personen dient. Émile Durkheim identifiziert diese Stärkung der Beziehungen zwischen den teilnehmenden Personen als zentrale Funktion von Ritualen (vgl. Mitchell, 2012, S. 490–491). Wesentlich für Rituale ist somit die Bindung der Teilnehmer_innen an eine spezifische Gesellschaft und ihre Inkorporation in diese.

Victor Turner versteht hingegen Rituale als “[...] intrinsically connected with the ‘work’ of the collectivity [...]” (1974, S. 64). Diese symbolischen Handlungen werden kollektiv ausgeübt und dienen gemeinsamen Zielen. Symbole, welche Turner als “[...] objects, activities, words, relationships, events, gestures, or spatial units” (Turner, 1967, S. 19) beschreibt, spielen in diesem Kontext eine relevante Rolle. Somit werden Rituale durch *Performances*, stattfindende soziale Dynamiken und kulturelle Werte charakterisiert. Entscheidend ist die kollektive Bedeutungszuschreibung durch die Ritualteilnehmer_innen, denn erst sie macht Handlungen und Objekte symbolisch wirksam.

Dort, wo Durkheim Religion als zentrales Element für die Konstruktion von Bedeutungen erkennt, sieht Turner Rituale als Mechanismen für die Reproduktion von Bedeutungen. Huizinga und Caillois argumentieren beide, dass symbolische Bedeutungen durch die Handlung des Spielens reproduziert werden. Dennoch vertreten alle genannten Forscher die Meinung, dass Bedeutungen und Symbole durch Rituale und *Performances* reproduziert werden, welche in einem vom Alltag getrennten Raum stattfinden. Durkheim definiert diesen Raum als sakrale Sphäre und Turner sieht den liminalen Raum in Ritualen als zentral für bedeutungstiftende Interaktionen. Folgend wird näher auf Turners Forschung zu Liminalität und seinem Konzept des Liminoiden eingegangen.

Als Vertreter der Symbolischen Anthropologie fokussierte sich Turner besonders auf die Auswirkungen und Erfahrungen der Personen in der liminalen Phase von Ritualen, da sie die Möglichkeit bietet, viele Bedeutungen von symbolischer Signifikanz zu erschaffen. Bei seiner Theorie zum Liminoiden lässt sich Turner von Arnold van Genneps Konzept zu “Rites de passage” (Übergangsriten), speziell einer der drei von van Gennep definierten Arten von Riten, inspirieren. Aufbauend auf einer Vielzahl von ethnographischen Daten definiert van Gennep in seinem Buch “Les rites de passage”, welches im Jahr 1909 publiziert wurde, drei Formen von Übergangsriten: Trennung, Übergang (Liminalität) und Wiedereingliederung (vgl. van Gennep, 1960, S. 7). Besonders in der liminalen Phase, bei der Personen außerhalb der Gesellschaft stehen, da sich ihr Status oder ihre Rolle erst durch den Wiedereintritt (Integration) verändert, sind sie besonders anfällig auf “außenstehende Kräfte”, da die soziale Ordnung der Gesellschaft nicht für sie gilt (vgl. Turner, 1974, S. 58–59). Das bedeutet, dass Personen in der liminalen Phase von der Gesellschaft ausgegliedert werden, da sie sich in einer Art Zwischenphase befinden, in der weder Status noch Rolle klar definiert sind. Diese temporäre Phase bietet die Möglichkeit, die bestehende soziale Ordnung der Gesellschaft zu hinterfragen und neue soziale Bedeutungen zu knüpfen (vgl. Turner, 1974, S. 59). Turner meint diesbezüglich “[...] in liminality people ‘play’ with the elements of the familiar and defamiliarize them.” (1974, S. 60). Durch die Position außerhalb der Gesellschaft können Personen die bekannten soziokulturellen Muster hinterfragen und neu deuten. Die liminale Phase ist geprägt von “anti-structure”, einem Zustand, bei dem die normativen gesellschaftlichen Normen aufgelöst sind (vgl. Turner, 1974, S. 60). Sie steht der gesellschaftlichen sozialen Ordnung (Struktur) gegenüber, nicht als Dichotomie, sondern als “[...] a transformative self-immolation of order as presently constituted, even sometimes a voluntary *sparagmos* or self-dismemberment of order, in the subjunctive depths of liminality” (Turner, 1982, S. 83). Im Gegensatz zu Huizinga und Durkheim forciert Turner keine absolute Trennung

zwischen den verschiedenen Sphären von Alltag und Ritual. In diesem Kontext nennt er die Konzepte von *Communitas* und *Flow*, die eng mit Anti-Struktur und der Liminalität zusammenhängen. Anti-Struktur ist gekennzeichnet durch die Befreiung von normativen Prozessen der Gesellschaft und stärkt die individuelle Wahrnehmung von sozialer Zugehörigkeit (*Communitas*) (vgl. Turner, 1974, S. 75). Turner verweist auf die Adaption seines Begriffs der Anti-Struktur im Kontext von *Play* und *Game* durch Brian Sutton-Smith (vgl. 1974, S. 60). Sutton-Smith greift diese Unterscheidung 1972 auf und überträgt sie auf ein Kontinuum von Ordnung und Unordnung in Kinderspielen (vgl. Raczkowski, 2017, S. 130). In späteren Arbeiten deutet er Anti-Struktur zur "Proto-Struktur" um, die er als "[...] precursor of innovative normative forms [...]" und "[...] the source of new culture" versteht (vgl. Sutton-Smith, 1972, zit. nach Raczkowski, 2017, S. 130). Die alltägliche Struktur steht der Liminalität und somit der Anti-Struktur entgegen, aber beide bedingen sich gegenseitig. Liminale Erfahrungen finden nicht wie in der klassischen Spieleforschung oder laut Durkheim in einer strikt getrennten Sphäre statt, die von eigenen Regeln und einer eigenen absoluten Ordnung regiert wird. Das Spannungsfeld zwischen beiden Sphären erschafft einen Raum für Reflexionen und Transformation von sozialer Struktur und symbolischen Bedeutungen.

In der liminalen Phase stehen Personen außerhalb der normativen gesellschaftlichen Struktur und Rollen sowie Status sind temporär suspendiert. Daher bleiben Identitäten uneindeutig, was Begegnungen auf gleicher Ebene begünstigt. Das Gefühl von *Communitas*, der starken Erfahrung von Zugehörigkeit zu einer Gruppe, ist besonders präsent hier.

Turner greift in Anlehnung an Csikszentmihalyi den *Flow*-Begriff auf und verknüpft ihn mit der liminalen Phase von Ritualen und *Performances*. Er beschreibt ihn als einen unterbewussten mentalen Zustand intensiver Versunkenheit und fokussierter Aufmerksamkeit, der in der liminalen Phase von Ritualen und *Performances* auftreten kann (vgl. Turner, 1974, S. 87–89). *Communitas* steht dieser individuellen Erfahrung gegenüber, da es ein kollektives Phänomen, eine Verbundenheit mit und zwischen Personen, beschreibt. Turner verortet *Flow* in der Struktur, während die *Communitas* Teil der Anti-Struktur ist (vgl. 1974, S. 89). Bei seiner Forschung stellt sich Turner die Frage wie Liminalität in industrialisierten Gesellschaften, die Rituale nicht mehr zwingend für kollektive und ordnungsstiftende Zwecke benötigen, aussehen könnte. Hierfür erweitert er sein Konzept und kontrastiert die liminale Phase mit dem Liminoiden. Zu liminoiden Handlungen zählen unter anderem Sport, Kunst, Literatur, Filme und allgemein Spiele. Liminal und Liminoid sind sich in ihrer Natur ähnlich, diesbezüglich meint Turner "[o]ne works at the liminal, one plays with the liminoid." (1974, S. 86). Liminalität ist kollektiv, institutionalisiert

und verpflichtend, das Liminoide ist individuell, expressionistisch, kreativ und freiwillig (vgl. Turner, 1974, S. 84–86). Bei diesen Charakteristika lässt sich eine Verschiebung der kollektiven Notwendigkeit hin zu individuellen Erfahrungen feststellen. Ein zentraler Punkt ist, dass die Erfahrung von *Communitas* im liminoiden Raum nur in abgeschwächter Form vorhanden ist (vgl. Turner, 1974, S. 79). Anzumerken ist, dass Turner in seiner Forschung nicht die strikte Separation von Alltag und Liminalität betrachtet, sondern die Interaktionen und Reaktionen von Personen im liminalen Raum, deren *Agency*, Persönlichkeit und Verbindung durch geteilte Erfahrungen (vgl. Turner, 1974, S. 89–90). Im Gegensatz zu Huizinga oder Durkheim fokussiert sich Turner speziell auf symbolische Interaktionen und die Bedeutungsstiftung in liminalen Räumen und forciert keine strikte Trennung der verschiedenen Sphären. Weiterführend reflektiert und erweitert er sein eigenes Verständnis seiner Konzepte. So überdenkt er beispielsweise seine ursprüngliche Definition von Ritual als “[...] prescribed formal behavior for occasions not given over to technological routine, having reference to beliefs in mystical beings and powers” (1967, S. 19), besonders die Notwendigkeit religiöser Aspekte in diesem Zusammenhang. Er äußert, dass er Rituale als *performance* und *enactment* versteht und nicht am Regelwerk festmacht. Die Regeln ritueller beziehungsweise performativer Handlungen sind gerahmt, ihre Bedeutung wird im Prozess neu gerahmt (vgl. 1980, S. 159–160). Grundsätzlich werden somit die soziale Rahmung und die mögliche individuelle Umdeutung von Ritual und *Performance* unterstrichen. Dies steht im direkten Widerspruch zu Huizingas Theorie von *Play*, das durch absolute Regeln geleitet und beeinflusst wird oder auch Durkheims Theorie vom Sakralen Raum, welcher in sich geschlossen ist. Turners Ansätze helfen Spielen als eine performative Handlung, welche in einem liminoiden Raum, der durch die Umkehrung der alltäglichen sozialen Strukturen charakterisiert ist, stattfindet und die Konstruktion von sozialen Bedeutungen ermöglicht, zu verstehen.

Wie Turner zu seiner Zeit erkannt hat, kann die soziale Rahmung von Ritualen und spielerischen Handlungen anhand von *Frames* erklärt werden. Diesbezüglich meint Turner zusammenfassend in Bezug auf seine eigenen theoretischen Überlegungen zu liminalen und liminoiden Räumen:

Putting our initial terms together we might say that liminal genres put much stress on social frames, plural reflexivity, and mass flow, shared flow, while liminoid genres emphasize idiosyncratic framing, individual reflexivity, subjective flow, and see the social as problem not datum. (Turner, 1979, S. 494)

Liminalität ist durch kollektive Erfahrungen charakterisiert, die das Gefühl von *Communitas* fördern und ermöglichen. Das Liminoide ist dagegen stärker durch persönliche Erfahrungen geprägt.

Hier lässt sich eine Verbindung zwischen Ritualtheorie und Erving Goffmans Konzept von *Frame* erkennen, um die soziale Rahmung von liminalen und liminoiden Erfahrungen und individuellen Deutungen der Situation verstehen zu können. Goffman baut auf Gregory Batesons Theorie zur Metakommunikation auf, die besagt, dass Metakommunikation “Kommunikation über Kommunikation” ist (vgl. 1951, S. 209). Metakommunikative Mitteilungen können verbal aber auch non-verbal sein und geben Auskunft darüber, wie eine Situation eingeordnet und verstanden werden kann. Ein bekanntes Beispiel dafür, welches auch im Kontext meiner Masterarbeit relevant ist, ist “this is play” (vgl. Bateson, 1987, S. 185). Bateson will hierbei unterstreichen, wie Unterscheidungen zwischen beispielsweise Spiel und Kampf verstanden werden können (vgl. 1987, S. 185–186). Durch die Mitteilung, dass es sich hierbei um eine spielerische Interaktion handelt ändert sich das Verständnis der Teilnehmer_innen. Diese soziale Rahmung einer sozialen Interaktion kann als *Frame* verstanden werden, welche grundsätzlich psychologischer Natur ist, aber durch die Kommunikation darüber sozial wird.

Wie erwähnt baut Goffman auf der Theorie von Bateson auf und erweitert das *Frame* Konzept in seiner “Frame Analysis” (1974). Dafür unterscheidet Goffman zwischen *Keying*, *Fabrication*, *Frame-Bruch* und *Rekeying*. Die Überlagerung von mehreren Frames kann dazu führen, dass ein Rahmen in einem anderen Kontext anders gedeutet werden kann, wie zum Beispiel im Fall von Kampf oder einer spielerischen Handlung (vgl. Goffman, 1986, S. 45). Wenn Personen lügen oder einen speziellen *Frame* vorspielen, gilt dies als *Fabrication* (vgl. Goffman, 1986, S. 83). Dies lässt sich zum Beispiel in Rollenspielen wiedererkennen. Ein *Frame-Bruch* geschieht, wenn etwas die Erfahrung stört oder als unpassend empfunden wird (vgl. Goffman, 1986, S. 346–348). Beispielsweise, wenn Spieler_innen von Außenstehenden gefragt werden, was sie machen, stört dies den *Flow* und ihre Immersion. Die Transformation einer Handlung, wie im Falle von *Fabrication*, nennt Goffman *Rekeying* (vgl. Goffman, 1986, S. 82). Hierbei ändert sich die Deutung der Situation anhand neuer Informationen oder *Frames*. Zum Beispiel ist es für die *Pokémon GO* Spieler_innen offensichtlich, dass sie zusammen einen Raid bestreiten, aber Passant_innen nehmen beieinanderstehende Personen, die kollektiv auf ihre Smartphones blicken, wahr. Wenn die Außenstehenden über die Handlung aufgeklärt werden, bekommen sie relevante Informationen, die ihr Verständnis der Situation ändern.

Die Diskussion von Durkheims und Turners Konzepten sollen zeigen, wie der Raum des Spiels verschieden gedeutet werden kann und wie durch Spielen Bedeutungen produziert werden können. Spiel wird nicht nur durch Regeln oder Handlungen definiert, sondern durch die soziale

Rahmung, das individuelle Verständnis davon, aufgezeigt. Folgend soll der Magische Kreis, die Sphäre in dem Spiel stattfindet, näher besprochen werden und aufgezeigt werden, warum klassische Ansätze nicht ausreichen, um das Verhältnis von Spiel und Alltag zu beschreiben.

1.3.3 Der Magische Kreis als analytisches Werkzeug

“The term magic circle is appropriate because there is in fact something genuinely magical that happens when a game begins.” (Salen & Zimmerman, 2004, Kapitel 9: The Magic Circle)

Da Huizinga das Konzept des Magischen Kreises (*Magic Circle*) nur beiläufig erwähnt, formulierten Katie Salen und Eric Zimmerman das Konzept des Magischen Kreises, wie es heute bekannt ist, in ihrem Buch “Rules of Play” aus (2003) und diskutieren dessen formale Charakteristika. Dies steht im direkten Gegensatz zu Huizinga, welcher den Begriff zum einen metaphorisch nutzte, um Spiel als einen sakralen Raum, der im Kontext der alltäglichen Welt existiert, zu definieren, aber andererseits auch als Begriff für einen physischen Raum mit materiellen Elementen einsetzte (vgl. 1949, S. 13). Der Raum, in welchem Spiele stattfinden, wird von Theoretikern und Theoretikerinnen der Magische Kreis genannt. Ursprünglich erwähnte Johan Huizinga diesen Begriff in seinem Buch “Homo Ludens”, hat aber kein spezifisches Konzept dafür ausgearbeitet. Er versteht diesen Magischen Kreis als eine Art Spielplatz, der durch materiell oder ideologisch konstruierte Grenzen vom Alltäglichen getrennt wird:

All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the ‘consecrated spot’ cannot be formally distinguished from the play-ground. The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart (Huizinga, 1949, S. 10).

Die Offenheit dieser ersten Definition führte dazu, dass Wissenschaftler_innen nach einem geteilten Verständnis dieses Konzepts gesucht haben. Somit begann ein Diskurs unter Forscher_innen über die Definition dieses Konzepts und die Durchlässigkeit der Grenzen von Spiel (vgl. Stenros, 2012, S. 3). Salen und Zimmerman bauen auf spieltheoretischen Überlegungen von Huizinga und Caillois auf, verlagern den Fokus jedoch auf Games als gestaltete Regelsysteme. Aus Game-Design-Perspektive definieren sie Game als ein System mit

künstlichem Konflikt, Regeln und einem messbaren Ergebnis und führen das Konzept von “meaningful play” ein (vgl. Salen & Zimmerman, 2004, Kapitel 3: Meaningful Play). Das Hauptaugenmerk liegt hier auf dem Spieldesign als zentralen Schnittpunkt für die Interaktion zwischen Spieler_in und dem Spiel, also auf der Funktion des Mediums.

Um eine Definition des Magischen Kreises formulieren zu können, fassen Salen und Zimmerman die folgenden Punkte zusammen:

Spiele finden in einem abgegrenzten räumlichen und zeitlichen “frame” statt. Dieser Rahmen ist zentral für die Separierung von der Sphäre des Spiels vom Alltäglichen. Spiele finden im Magischen Kreis statt, aber je nach Art können die Grenzen des Kreises unklar (*Play*) oder formal definiert (*Game*) sein. Der Magische Kreis ermöglicht es den Spieler_innen, durch seine intrinsischen Regeln, die aushandelbar sind, spezielle soziale Bedeutungen zu schaffen. Je nachdem, wie das Spiel verstanden oder gerahmt wird, kann es sich um ein offenes oder geschlossenes Spiel handeln. Spiel kann somit als Regeln (geschlossen), *Play* (beides) oder Kultur (offen) verstanden werden. (vgl. Salen und Zimmerman, 2004, Kapitel 9: The Magic Circle)

Die Haltung der Spieler_innen ist ein Teil dieser Rahmung des Spiels. Um am Spiel teilzunehmen, bedarf es einer lusorischen Haltung. Das bedeutet, dass Spieler_innen vorab die Regeln und Beschränkungen des Spiels akzeptieren (vgl. Suits, 2005, S. 54–55). Erst diese Einwilligung macht den Rahmen des Magischen Kreises wirksam.

So wie auch schon Huizinga, erfahren auch Salen und Zimmerman erhebliche Kritik an ihrem Konzept des Magischen Kreises. Zwar sind bei Salen und Zimmerman die Trennung in sakrale und profane Gegensätze nicht mehr zentral, und beide erwähnen auch explizit, dass die Grenzen des Spielraums schwammig oder durchlässig sein können, trotzdem wird die Sinnhaftigkeit einer Trennung von Spiel und Alltag nicht hinterfragt. So fragt Taylor, die in ihrer ethnographischen Forschung zum Spiel *Everquest* auch die Wechselwirkung von Online- und Offlineaspekten analysiert hat, ob solche Dichotomien “[...] between real and virtual, game and nongame [...]” (2006, S. 151) für das Verständnis von Spielwelten sinnvoll sind und stellt sich dagegen (vgl. 2006, S. 151–153). Sie argumentiert, dass es zwischen beiden Sphären zu einer dauerhaften Spannung in Form von sozialen Aushandlungsprozessen kommt (vgl. Taylor, 2006, S. 153).

Jaakko Stenros bietet einen Überblick über zentrale Positionen von Wissenschaftler_innen aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen und resümiert, dass es drei verschiedene Perspektiven bezüglich der Grenzen von *Play* gibt:

[...] the ‘protective frame’ that surrounds a person in a playful state of mind (psychological bubble), the social contract that constitutes the action of playing (a game) (magic circle), and the spatial or temporal cultural site where (or a product around with) play is expected to happen (arena). (2012, S. 14)

Somit kann der Spielraum auf drei unterschiedliche Sichtweisen verstanden werden, die zusammen den Raum konstruieren. Die individuelle Einstellung und zwischenmenschliche Kommunikation über das Geschehnis und die persönliche Haltung, das grundlegende Vertrauen zwischen den Teilnehmer_innen, dass alle sich an die Regeln halten und Moralvorstellungen teilen und der zeitlich oder räumlich abgesteckte Raum, wo Spiel stattfinden kann, hängen hierbei eng zusammen. Stenros betont, dass verschiedene *Frames* und soziale Verträge zur selben Zeit koexistieren können, diese unter ständiger Ausverhandlung durch die Teilnehmer_innen stehen und es den Personen ermöglicht wird, speziell durch diese *Frames* die Ereignisse im Spiel zu deuten (vgl. 2012, S. 15). Die Verbindung der Konzepte von *Flow* (nach Turner, 1974), Metakommunikation (Bateson, 1987), *Frames* (Goffman, 1986), und der lusorischen Haltung (Suits, 2005) ermöglicht es den Raum, in dem Spiel stattfindet, als ein Produkt aus sozialer Rahmung und individueller Sinnstiftung zu verstehen. Des Weiteren spielen soziale Verträge über das geteilte Verständnis der Regeln und Fairness, sowie ein physischer oder ideeller Raum eine bedeutende Rolle.

Stenros hat sich mit dem Magischen Kreis intensiv auseinandergesetzt, um aufbauend auf seiner Erkenntnis das Genre der *Pervasive Games* zu redefinieren, das explizit mit Elementen der physischen und virtuellen Welt spielt und diese Vermischung als Basis für die Erfahrungen der Spieler_innen nutzt. Basierend auf den ersten Kategorien von Spiel von Caillois wurden in den modernen Game Studies feinere Unterscheidungen getroffen. So kann *Pokémon GO* aufgrund der AR-Aspekte als pervasive game klassifiziert werden, bei welchen die “[...] traditional spatial, temporal and social boundaries of game” (Stenros et al., 2007, S. 36) überschritten werden. Die Dichotomie zwischen Spiel und Nicht-Spiel hält nicht mehr stand. Die Grenzen des Magischen Kreises sind durchlässig und können sich mit dem Alltag überschneiden. Obwohl die formalen Konzepte und Definition von Spiel und dem Magischen Kreis unter ständiger Kritik stehen, werden Debatten darüber immer wieder aufgegriffen. Besonders der Magische Kreis hält in wissenschaftlichen Diskussionen eine bedeutsame Position. Die Betonung der Durchlässigkeit

der Sphäre des Spiels und die Freiheit von subjektiven Erfahrungen und der Bedeutungsproduktion beim Spielen sind für das moderne Verständnis von *Play*, *Games* und dem Magischen Kreis zentral.

Die vorangegangene Diskussion zeigt, dass Spielen eine kulturell bedeutsame und sozial gerahmte Praxis ist. Für *Pokémon GO* sind die Mittel des Spiels, also das Smartphone, die Infrastruktur (GPS) und die App zentral. Sie rahmen das Mobilspiel, sodass der Magische Kreis als soziotechnische gerahmte Situation verstanden werden kann. In den folgenden Unterkapiteln werden Raumbezug und Raumwahrnehmung (1.3.4), Materialität und Technologie (1.3.5) und Visualität und Wahrnehmung (1.3.6) diskutiert.

1.3.4 Physische, virtuelle und hybride Räume

Wie bei der Diskussion des Magischen Kreises hervorgehoben wurde, können physische Orte oder abstrakte Räume als Arena für Spiel bestimmt werden. Um verstehen zu können, wo sich virtuelle Räume verorten lassen, ist es wichtig, diesen Ausschnitt auch in der physischen Welt verorten zu können. Da die soziale Rahmung von *Play* und dem Magischen Kreis bereits ausführlich besprochen wurde, liegt der Fokus nun auf der Bedeutung von physischen und digitalen Räumen, in denen *Pokémon GO* gespielt wird. So wie Spielen als soziale Handlung eine kulturelle Relevanz birgt, sind auch physische oder virtuelle Räume mit sozialen Bedeutungen geladen.

Raum ist kein leeres oder neutrales Behältnis, sondern ist sozial konstruiert. Diesbezüglich meint Henri Lefebvre “([s]ocial) space is a (social) product” (1991, S. 26). Beispielsweise spiegeln Räume die Machtverhältnisse der Gesellschaft wider, wie man bei der Stadtplanung oder dem Stadtbau erkennen kann. Um die soziale Produktion von Raum zu beschreiben, unterscheidet er drei Aspekte: räumliche Praxis (*espace perçu*), Repräsentation des Raums (*espace conçu*) und Räume der Repräsentation / den gelebten Räumen (*espace vécu*) (vgl. 1991, S. 33, 38–39). In Anlehnung an Lefebvre lässt sich argumentieren, dass Spielräume in *Pokémon GO* durch soziale Praktiken hervorgebracht werden und die soziale Bedeutung des Raums durch das Spielen transformiert wird. So findet das Spiel in physischen öffentlichen und semi-öffentlichen Räumen statt, Orte, Straßen und Parks durch die Spieler_innen navigieren müssen. Diese physischen Räume werden kartographiert und digital im Mobilspiel auf dem Smartphone Display mit spielspezifischem-Overlay angezeigt. Physische Gebäude, Monumente oder andere markante Orte werden im Spiel mit Beschreibung und durch ein Bild repräsentiert. Die Spieler_innen sehen

dort jedoch eine Arena oder einen PokéStop und interagieren damit dementsprechend. Es erfolgt eine Assoziation mit persönlichen Gefühlen und Erinnerungen sowie eine Zuschreibung von individuellen Bedeutungen durch die Spielenden.

Hier schließt Michel de Certeau mit seinem Verständnis von Raumpraktiken, um Orte in erlebte Räume zu transformieren, an. Hierfür trifft er eine Unterscheidung zwischen *place* (*lieu*) und *space* (*espace*). *Place* kann als ein physischer Ort verstanden werden, wobei dieser erst durch soziale Interaktion zu einem Raum (*space*) wird: “[...] *space is a practiced place*” (De Certeau, 1988, S. 117). Ein Ort wird also durch soziale Praktiken umkodiert und transformiert. De Certeau verdeutlicht dies anhand des Beispiels von Fußgänger_innen: “Thus the street geometrically defined by urban planning is transformed into a space by walkers” (vgl. 1988, S. 117). In *Pokémon GO* lässt sich dies bei der Interaktion mit Monumenten oder anderen physischen Orten erkennen, welche durch das Spielen eine neue soziale Bedeutung als im Spielekontext relevanter PokéStop oder Arena zugeschrieben bekommen. Dieser umdefinierte und neu kodierte Raum ermöglicht neue Interaktionen, die nur durch das Spielen und die Erweiterung der physischen Realität durch digitale Technologie ermöglicht wird.

Da die digitale Repräsentation von physischem Raum im Kontext von AR relevant ist, ist es wichtig, die Beziehung von physischen zu virtuellen Räumen näher zu betrachten. Unter digital kann alles verstanden werden, was auf Binärcodes aufbaut oder dadurch ausgedrückt wird (vgl. Horst & Miller 2012a, S. 5). Dieses formale Verständnis basiert auf der Dichotomie zwischen analog und digital, umfasst aber den Umgang mit materiellen und technischen Aspekten digitaler Medien. Virtualität umfasst mehr als nur den binären Ausdruck von digitalen Informationen, sondern inkludiert die Erfahrungen und sozialen Bedeutungen, die in diesem Raum durch soziale Praktiken gebildet werden. In diesem Sinne versteht Boellstorff den digitalen Raum als “[...] *virtual worlds, places of human culture realized by computer programs through the Internet*” (Boellstorff, 2008, S. 17). Erst durch soziale Praxis im digitalen Raum entsteht Virtualität. In Bezug auf Videospiele wird oft eine dichotome Unterscheidung zwischen der virtuellen Realität und dem “echten Leben” (in real-life) getroffen. Tom Boellstorff (2016) selbst stellt die Behauptung auf, dass „digital und real“ Teil der gleichen Realität sind und knüpft damit an den *ontological turn* (vielfältige Realitäten als eigene Ontologie) in der Sozialanthropologie an. Dies führt dazu, dass virtuelle Welten im Kontrast zum physischen Raum als “unecht” oder “unwirklich” verstanden werden können, da sie im direkten Gegensatz zur “echten” oder “realen” physischen Welt stehen. Tom Boellstorff, der in der virtuellen Welt von Second Life geforscht

hat, definierte ontologische Überlegungen zur Struktur der virtuellen Realität und deren Verknüpfung mit der physischen und materiellen Realität. Er vertritt den Standpunkt, dass digitale Welten real sind, denn sie dienen der Erweiterung der physischen, existierenden Realität (vgl. Boellstorff, 2016, S. 395). Virtuelle Realität fungiert somit als Erweiterung der Realität und nicht als Gegenpol zur physischen Realität. Soziale Phänomene sollten nicht nur verglichen werden, um Unterschiede herauszuarbeiten, sondern es sollten auch Ähnlichkeiten betrachtet werden, so meint Boellstorff: “[...] removing the bolt of difference means that [...] we reframe knowledge and being in terms of practices of world making and possession” (2016, S. 392).

Hier knüpft das Konzept der *Hybrid Spaces* von Adriana de Souza e Silva (2006) an, um die Verschmelzung physischer und virtueller Räume, die durch soziale Praktiken, Technologien und Mobilität produziert und verbunden werden, zu erklären. In Bezug auf mobile technische Geräte wie Mobiltelefone, speziell Smartphones, argumentiert sie: “Hybrid spaces merge the physical and the digital in a social environment created by the mobility of users connected via mobile technology devices” (2006, S. 263). Das Smartphone dient hier nicht ausschließlich dem Zugang zu digitalen Räumen, sondern schafft es, neue soziale Bedeutungen der technologischen Nutzung in der physischen Welt zu schaffen. Der Faktor der Mobilität und Zugang zur digitalen Sphäre durch mobile Geräte lässt Personen Orte neu erfahren und auf weiteren Ebenen sozial konstruieren. Dies trifft besonders auf Spiele wie *Pokémon GO* zu, wo digitale Bedeutungen eng mit physischen Orten verknüpft sind.

Es wurde besprochen, wie technologische Geräte die physische Realität um digitale Aspekte erweitern können und die persönliche Wahrnehmung von virtuellen und hybriden Räumen beeinflussen und verändern kann. Das Hauptaugenmerk liegt hier auf dem Smartphone als mobiles Gerät, das individuelle Erfahrungen von und in solchen Räumen überhaupt ermöglicht. So wie Orte nicht vollkommen neutral sind, sondern sozial konstruiert werden, ist das Smartphone kein neutrales technologisches Werkzeug.

1.3.5 Die Rolle von Materialität und Technologie

Den materiellen Aspekten wurden in früheren Theorien zu soziokulturellen Phänomenen oft wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Bruno Latour (2005) und Daniel Miller (2005) kritisieren, dass zentrale soziologische Theorien die Rolle der Materialität unterschätzen. So stützen sich beispielsweise Religionen auf materielle Artefakte wie Tempel, die rituelle Handlungen

ermöglichen (vgl. Miller, 2005, S. 1). Dementsprechend spielen Materialität und Objekte in sozialen Praktiken eine wichtige Rolle, die des Öfteren außer Acht gelassen wurden.

Latour entwickelt die *Actor-Network-Theory* (ANT), um die materielle und semiotische Beziehung von menschlichen (Akteur_innen) und nicht-menschliche (Aktanten) Entitäten analytisch in einem Netzwerk behandeln zu können (vgl. Latour 2005, S. 72, 129–133). Hierbei sind Akteur_innen und Aktanten, die über *Agency* verfügen oder denen *Agency* zugesprochen wird, zentral (vgl. Latour 2005, S. 46). *Agency* bezeichnet die Fähigkeit, Netzwerkdynamiken zu beeinflussen oder von ihnen beeinflusst zu werden (vgl. Latour 2005, S. 52–54). Hierbei sind nicht nur die einzelnen Entitäten wichtig, sondern auch ihre Beziehung im Netzwerk.

Miller knüpft an die ANT an und betont die Beziehungen zwischen Menschen und Technologien. In Auseinandersetzung mit Gell spricht er von *object agency* als über Dinge vermittelte soziale Wirkung und zeigt, dass Menschen abduktiv häufig Intentionalität unterstellen und technischen Artefakten *Agency* zuschreiben (vgl. 2005, S. 12; vgl. Gell, 1998). Er nennt diese Praxis “anthropomorphism” und unterstreicht, dass Menschen technischen Geräten menschliche Qualitäten zuschreiben und sie personalisieren, was intime Beziehungen zwischen Menschen und Aktanten fördern kann (vgl. Miller, 2021, S. 870–871). Materielle Objekte und Technologien spielen damit eine zentrale Rolle bei soziokulturellen Phänomenen und sind eng mit dem Alltag verstrickt.

Um dies zu unterstreichen, fassen Horst und Miller die Kernaussage von Silverstone, Hirsch und Morley (1992) wie folgt zusammen: “new media technologies are not only objects, but they also link the private sphere with the public sphere and, in turn, facilitate the negotiation of meaning both within and through their use” (Horst & Miller, 2012a, S. 62). Diese Technologien können daher als domestiziert angesehen werden, da sie ein zentraler Bestandteil des alltäglichen Lebens sind, wie man bei der Nutzung von Smartphones erkennen kann. Miller führt diese Gedanken weiter und betont, dass mehr Fokus auf die Auswirkungen des Umgangs mit Technologie gelegt werden sollte und weniger auf die formale Beschreibung der Gegenstände. Diesbezüglich charakterisiert er das Smartphone als “Transportal Home”, als zentraler Teil des Lebens vergleichbar mit der privaten, häuslichen Sphäre (vgl. Miller, 2021, S. 866). So räumen Personen mittlerweile ihre Daten auf, so wie sie auch ihr Zuhause aufräumen. Durch die Personalisierung und den Umgang mit dem Smartphone werden soziale Bedeutungen und Beziehungen geschaffen.

Sich auf Goffman beziehend behauptet Miller, dass materielle Objekte am machtvollsten sind, wenn sie in den Hintergrund der menschlichen Wahrnehmung geraten und für Personen nicht mehr bewusst oder “sichtbar” sind (vgl. 2005, S. 5). Materielle Objekte sind nicht reine Werkzeuge, sondern verschwimmen in einem Rahmen, der unsere Wahrnehmung und Sinnstiftung beeinflusst. Durch soziale Praktiken werden sie mit soziokulturellen Phänomenen verschmolzen und werden so sogar in der sozialen Ordnung von Gesellschaften verankert. Diesbezüglich behaupten Horst und Miller: “[t]he digital, as with all material culture, is a constitutive part of what makes us human” (2012b, S. 103) und, dass in diesem Zusammenhang gesellschaftliche soziale Ordnung auf einer materiellen Ordnung basiert. Dies unterstreicht die Relevanz von materieller Kultur für die Erforschung sozialer Phänomene und das Verständnis der Beziehung zwischen Menschen und Technologien. Technologien werden erst durch soziale Praktiken kulturell bedeutsam. So zeigen Horst und Miller (2006) anhand ihrer ethnographischen Forschung zur Handynutzung von einkommensschwachen Personengruppen in Jamaika, wie Smartphones nicht nur als Kommunikationsmedium genutzt werden, sondern den Alltag und persönliche Beziehungen zu anderen Aspekten des Lebens beeinflussen. Das Smartphone ist somit nicht nur ein technisches Objekt, sondern wird zum Symbol der eigenen Identität und Zugehörigkeit.

Das Smartphone als modernes und weiterentwickeltes Telefon ist nicht mehr ein reines Kommunikationsmedium, sondern verbindet eine Vielzahl von Gadgets und Funktionen in einem einzigen technischen Gerät. Durch die teilweise enge Integration im Alltag und die Fülle an Anwendungsmöglichkeiten ist das Smartphone ein zentraler Teil im Leben vieler Personen geworden. Im Falle von *Pokémon GO* ist das Smartphone das Medium, dass das Spielen des Mobilspiels überhaupt erst ermöglicht, aber das Spiel an sich greift auf exklusive Funktionen des Smartphones zurück, wie beispielsweise die integrierte Kamera oder GPS-Ortung. Es wird aber nicht nur die Applikation des Spiels verwendet, sondern auch auf Social-Media Seiten wie Facebook oder Instant-Messaging Dienste wie WhatsApp oder Telegram zurückgegriffen, um sich mit anderen Spieler_innen zu verbinden und auszutauschen. Das Smartphone ermöglicht somit die Vernetzung von Individuen, soziale Interaktionen zwischen diesen und erschafft somit einen Raum, in dem die soziale Bedeutungsstiftung überhaupt erst ermöglicht wird. Das Mobilspiel kann während der Fahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln als Zeitvertreib gespielt werden, um den Spaziergang unterhaltsamer zu machen oder auch gezielt oder geplant als primäre Freizeitaktivität gespielt werden. In den genannten Situationen konnotiert das Smartphone das Verständnis von Reisen, Spazieren oder auch Spielen neu. Im Gegensatz zu klassischen

Videospielkonsolen ist der Faktor der Mobilität von zentraler Bedeutung. Um das Konzept der *Hybrid Spaces* erneut aufzugreifen, ist das Smartphone durch seine Funktionen zentral für die Erfahrung von Räumen und die zusammenhängende Konstruktion und Transformation dieser durch soziale Praxis. Die Kamera steht hier im Zentrum und dient als Schnittstelle zwischen virtueller und physischer Welt sowie als Medium der digitalen Darstellung visuell erfahrbare physischer Orte und digitaler Spieldesigns.

1.3.6 Visualität und Wahrnehmung

Für das Mobilspiel *Pokémon GO* ist Visualität keine bloße Form der Darstellung, sondern eine verkörperte soziotechnisch gerahmte Praxis, die Wahrnehmung und soziale Bedeutung im Spiel prägt. Dementsprechend können visuelle Medien, wie die Smartphonekamera, der Bildschirm und digitale Bilder, nicht nur als Repräsentationen, sondern als Mitakteure in der Spielpraxis verstanden werden.

Wie eingangs in Unterkapitel 1.2 erwähnt, kämpfte die Ludologie lange damit, sich von der Narratologie abzulösen und sich als eigenständiger Teilbereich der Game Studies etablieren zu können. Diese Aufforderung, den Fokus von der „Aussage“ des Mediums hin zum Umgang und der Erfahrung durch soziale Praxis zu verlagern, lässt sich auch in der visuellen Anthropologie wiedererkennen. Historisch wurden visuelle Repräsentationen wie Bilder oder Filme besonders in den Sozialwissenschaften zu Darstellungszwecken eingesetzt (vgl. MacDougall, 2005, S. 276–279). Hier zeigt sich eine Parallele zur Diskussion von Materialität und Objekte bei der Erforschung sozialer Phänomene. Physische oder visuelle Medien wurden weniger als individuell erfahrene und sozial konstruierte Akteur_innen verstanden, sondern als Werkzeuge, um übergeordnete soziale Prozesse zu analysieren. So wie die ANT von Latour die *Agency* von nicht-menschlichen Akteur_innen betont, diskutiert Alfred Gell (1998), dass Kunst und Kunstobjekte auch als Objekte mit eigener *Agency* verstanden werden können (vgl. S. 5–7). David MacDougall unterscheidet entsprechend zwei Auffassungen der Rolle der Visualität in ethnographischen Forschungen: die Forschung visueller Kultur und die Nutzung visueller Darstellungen, um Kulturen darstellen und analysieren zu können (vgl. 2005, S. 283). Weiterhin diskutiert er, dass die Darstellung und Analyse von Kultur in Form in visuellen Medien nicht den primären Fokus bilden, sondern “[...] visual anthropology is not about the visual *per se* but about a range of culturally inflected relationships enmeshed and encoded in the visual” (MacDougall, 2005, S. 288). Visuelle Darstellungen kontextualisieren Daten und Wissen anders als Text, was zu unterschiedlichen subjektiven Erfahrungen und Erkenntnissen bei Rezipient_innen führen kann

(vgl. MacDougall, 2005, S. 286, 289–290; Schneider & Wright, 2021, S. 4–5). Medien sind in ihrer visuellen Darstellung nicht neutral, sondern sozial konstruiert und sozial gedeutet. Arnd Schneider und Chris Wright (2021) zeigen, dass visuelle Medien in ethnographischen Forschungen nicht nur als Darstellungen fungieren, sondern im Sinne von Latour und Gell als aktive Elemente in einem sozialen Netzwerk an der Wissensproduktion beteiligt sind (vgl. S. 11–12).

Wie bei der Raumforschung lässt sich auch in der Visuellen Anthropologie eine Hinwendung zur Reflexion verkörperter, sozial eingebetteter Wahrnehmung im gelebten Alltag erkennen. Aufbauend auf dem *sensory turn* plädiert Sarah Pink (2015) an eine stärkere Einbindung mehrerer, im Idealfall aller Sinne (visuelle Wahrnehmung, Geruch, Geschmack, Tastsinn, Hören, Fühlen) in ethnographische Forschung (vgl. S. 6–8). Lange stand die Visualität im Vordergrund, anderen Sinneswahrnehmungen wurde wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Pink betont, dass körperliche Sinne und die daraus resultierende Wahrnehmung sozialer Phänomene verkörperte und sozial konstruierte Praxen sind (vgl. 2015, S. 9–11). Multisensorische Wahrnehmungen sollten daher nicht als neutral verstanden oder nur formal beschrieben werden, sondern aktiv und reflexiv in den Forschungsprozess einbezogen werden. Der Fokus liegt dabei nicht allein auf Visualität in Form von Bildern oder Videoaufnahmen, sondern auf multimedialen methodischen Ansätzen, die kontextuell angewendet werden (vgl. Murdock & Pink, 2005, S. 153). So wie soziale Praxis bei der Konstruktion und Erfahrung von Raum oder dem Umgang mit Technologie essentiell ist, sind auch Sinneswahrnehmungen nicht neutral, sondern sozial eingebettet.

Larissa Hjorth und Sarah Pink (2014) zeigen in ihrer Forschung zu australischen Nutzer_innen von standortbezogenen Diensten, anhand Hjorths Konzepts des “Digital Wayfarer”, wie visuelle Praktiken der Smartphonennutzung als verkörperte und sozial eingebettete Formen der Wahrnehmung und Konstruktion von Raum verstanden werden können. Der Fokus liegt auf Mobilität, Smartphone und sozialen Praktiken der Kameranutzung. Das mobile Smartphone ermöglicht es, durch verkörperte sinnlich-visuelle Praktiken, hybride Räume neu zu kodieren und zu erfahren. In diesem Zusammenhang sind verkörperte Praktiken, Nutzung materieller, digitaler und visueller Objekte sowie deren Einflüsse auf die Erfahrung des Umfelds und Raums zentral.

In diesem Kapitel wurden sechs zusammenhängende Perspektiven diskutiert, um zentrale Konzepte für die Analyse des Mobilspiels *Pokémon GO* aufzuzeigen. Zu Beginn wurden klassische spieltheoretische Überlegungen dargestellt, um die kulturelle Relevanz von Spielen

hervorzuheben. Spielen ist mehr als ein Triebverhalten oder eine Aktivität, die nur für die kognitive Entwicklung von Kindern wichtig ist. Das Verständnis von Spiel und Ritual hilft dabei, Spielen als soziale Praxis und die soziale Bedeutungsproduktion zu verstehen. Spiele finden so wie Rituale oder *Performances* in ihrem eigenen Kontext statt und bieten einen Raum, in dem symbolische Bedeutungen und starke individuelle Erfahrungen erschaffen werden können. So wurde auch die Frage der Verortung von ludischen Aktivitäten, physischen und virtuellen Räumen behandelt. Ideelle und physische Räume sind wichtig als Raum für soziale Aushandlungsprozesse und die persönliche Sinnstiftung von sozialen Situationen und dem alltäglichen Umfeld. Die Rolle und Relevanz von Materialität, Technologie, Visualität und Wahrnehmung, besonders in digitalen Kontexten, wurden dafür näher besprochen. *Pokémon GO* ist ein Videospiel, das auf digitalen und visuellen Erfahrungen aufbaut. Ein Smartphone oder ein anderes technisches Gerät als Medium ist nötig, damit das Spiel überhaupt erfahren und gespielt werden kann. Die Spielerfahrung von *Pokémon GO* als *Pervasive Game*, das absichtlich designt wurde, um mit der subjektiven Erfahrung von hybriden Räumen zu spielen, geht über die reine Untersuchung von Spieldesign oder Mediennutzung hinaus. Das Spiel zeichnet sich durch die Schnittstelle zwischen visuellen-digitalen, technischen-materiellen Aspekten und körperlichen Raumpraktiken aus. Im Zentrum dieser theoretischen Überlegungen liegen die soziale Rahmung von sozialen Praktiken, die persönliche Wahrnehmung des Raums, sowie die Nutzung von digitalen und visuellen Medien. Soziale Aushandlungsprozesse in Bezug auf die Regeln der sozialen Interaktionen, online und offline, sind von besonderer Relevanz für die Analyse von ortsbasierten Mobilspielen und sozialer Bedeutungsstiftung durch soziale Praktiken.

Diese theoretischen Überlegungen stellen die analytische Grundlage für meine ethnographische Forschung des Mobilspiels *Pokémon GO* dar und sollen helfen Fragen bezüglich der Struktur der sozialen Interaktionen zwischen Spieler_innen, Konstruktion und Aushandlung von Regeln, Werten und Normen im Spiel sowie die soziale Bedeutungsstiftung und die Rolle von visuellen und technologischen Medien dabei zu untersuchen. Im folgenden Kapitel werden die verwendeten qualitativen Methoden für die empirische Datenerhebung vorgestellt und besprochen.

2. Methodik

In diesem Kapitel werden die methodischen Schritte, die im Zuge meiner Forschung angewandt wurden, besprochen. Es wurde ein qualitativ-ethnographischer Zugang gewählt, um einen Einblick in die soziale Praxis des Spielens zu erlangen und relevante Aspekte für die Beantwortung der forschungsleitenden Fragestellung identifizieren zu können. Hierfür wurden Daten mithilfe von teilnehmender Beobachtung, ethnographisch orientierten formalen Interviews und informellen Gesprächen erhoben. Diese Methoden ermöglichen es, spielspezifische Verhaltensnormen, Wertvorstellungen und soziale Bedeutungen aus der Perspektive von *Pokémon GO* Spieler_innen zu verstehen und dadurch die Verbindung und Komplexität der stattfindenden sozialen Interaktion zu erfassen. Zunächst wird eine erkenntnistheoretische Begründung der Methodenwahl gegeben und anschließend das Forschungsfeld und der Zugang zu diesem näher besprochen. Nachfolgend werden Methoden, die für die Datenerhebung verwendet wurden, thematisiert und deren Anwendung und Dokumentation genauer besprochen. Im Anschluss wird auf die Datenauswertung und Methodenwahl der Datenanalyse näher eingegangen. Zuletzt werden ethische Aspekte, wie die eigene Rolle und Herausforderungen im Feld sowie forschungsethische Fragen diskutiert.

2.1 Forschungsdesign

In diesem Unterkapitel wird das zugrundeliegende Forschungsdesign besprochen. Dafür wird argumentiert, wie ein holistischer und qualitativer Zugang zum Verständnis von soziokulturellen Phänomenen beitragen kann. Anschließend wird das Forschungsfeld definiert und der Zugang zum Feld dargelegt.

2.1.1 Methodenwahl und Forschungsinteresse

Das Institut für Kultur- und Sozialanthropologie an der Universität Wien beschreibt ihr Forschungsinteresse wie folgt:

Die Kultur- und Sozialanthropologie beschäftigt sich in vergleichender Perspektive mit der Vielfalt der Formen menschlichen Zusammenlebens an verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeiten. (vgl. Institut für Kultur- und Sozialanthropologie, o. D.)

Dieser holistische Ansatz ist für das Verständnis von kulturellen und sozialen Praktiken von Menschen zentral und spielt auch bei ethnographischen Forschungsdesigns eine zentrale Rolle.

Es wird nicht nur ein einziger soziokultureller Aspekt des menschlichen Zusammenlebens isoliert betrachtet, sondern die Einbettung und Verflechtung verschiedener sozialer, kultureller, räumlicher und zeitlicher Umgebung berücksichtigt und analysiert. Clifford Geertz fasst Kultur als ein von Menschen selbstgesponnenes, sinnstiftendes Gewebe auf, das es wissenschaftlich zu entschlüsseln gilt, ohne es lediglich auf Gesetzmäßigkeiten zu untersuchen. (vgl. 1994, S. 9) Er versteht unter dichter Beschreibung somit nicht die deskriptive Darstellung des Beobachteten, sondern eine Analyse der zugrundeliegenden Bedeutungsstrukturen (vgl. Geertz, 1994, S. 14–15). Im Rahmen meiner Forschung wurde ein qualitativ-ethnographischer Zugang zum Feld gewählt, da dieser bei der Erforschung und beim Verständnis sozialer Phänomene helfen kann. Somit können soziale Bedeutungen und soziale Praxis in ihrem jeweiligen räumlichen und zeitlichen Kontext erfasst werden und ein Verständnis für Alltagspraktiken und Lebensraums gebildet werden. Methoden wie die teilnehmende Beobachtung ermöglichen es, Interaktionen im Feld selbst zu erleben und nicht nur durch Erzählungen und Schriftstücke zu erfahren. Um die Verwobenheit der diversen Aspekte des Spielens bestmöglich in ihrem Zusammenspiel verstehen zu können, bieten sich qualitative Methoden an, um die zugrundeliegenden Fragen bestmöglich beantworten zu können. Das Forschungsdesign kann an die empirischen Beobachtungen angepasst werden, deshalb ist ein qualitativ-ethnographischer Zugang passender im Hinblick auf einen flexiblen Umgang mit neuen Erkenntnissen. Eine quantitative Datenerhebung wäre möglich gewesen, aber da das Feld und die stattfindenden sozialen Interaktionen sowie der Bedeutungsstiftungsprozess so vielschichtig und divers sind, bietet sich ein holistischer und qualitativer Zugang zur Beantwortung der Forschungsfragen an. So ist es schwierig, Werte, Normen und implizite Regeln mit quantitativen Methoden zu erfassen, da diese durch ihre soziale Rahmung erst produziert und reproduziert werden können. Oft werden diese zugrundeliegenden, kollektiv geteilten Regeln und Wertvorstellungen erst bewusst, wenn jemand gegen diese verstößt. Auch die Frage der Rolle der Visualität und des Smartphones lassen sich nicht direkt quantitativ erheben, sondern müssen über Umwege und durch Betrachtung des Umgangs mit der Technologie verstanden werden. Beispielsweise habe ich in einem Gruppeninterview nach der Rolle der Visualität bei der Wahl des Spiels nachgefragt und ich habe keine direkte Antwort bekommen, da persönliche Auswahlkriterien oft unterbewusst beeinflusst werden. Durch den Umfang der Forschungsfrage ist es nicht möglich, so viele Einblicke durch zum Beispiel einen standardisierten Fragebogen zu erhalten.

2.1.2 Forschungsfeld und Zugang

Das Feld, in dem eine ethnographische Forschung stattfindet, ist kein physischer Ort, sondern ein ideologisches Konstrukt, ein sozialer Raum, in dem sich der Ausschnitt der Realität, den es zu untersuchen gilt, abzeichnet (vgl. Breidenstein et al., 2020, S. 53–55; Atteslander et al., 2023, S. 97; Thierbach & Petschick, 2022, S. 1571). Das Forschungsfeld rund um *Pokémon GO* kann auf verschiedenen Ebenen betrachtet werden - der physischen Welt, der virtuellen Welt und der Augmented-Reality. Diese Sphären sind miteinander verbunden und sollten nicht isoliert voneinander betrachtet werden. Die Spieler_innen interagieren miteinander in der physischen Welt, wo sie sich an verschiedenen öffentlichen und semi-öffentlichen Orten bewegen, andere Personen treffen und mit ihnen interagieren. Meine Forschung fand in Wien, mit Schwerpunkt auf den 18. und 19. Gemeindebezirk, statt. Vor allem öffentliche Straßen und Parks spielen hier eine bedeutende Rolle. Die virtuelle Welt von Pokémon findet auf einer digitalisierten Landkarte statt, die auf Orten und Plätzen der physischen Welt basiert. Folglich wird die physische Umgebung in Form einer geografischen Karte abgebildet, während bestimmte öffentliche Räume durch Bilder, die vom Ort aufgenommen und im Spiel angepasst wurden, dargestellt werden. Dort können Spieler_innen indirekt gegen die Pokémon anderer Personen in sogenannten Arenen kämpfen, Freundschaftsanfragen und Geschenke senden sowie erhalten, sich gegenseitig dabei helfen, Erfahrungspunkte zu sammeln oder durch ihre Geschenke einzigartige Gegenstände zu erhalten. Wohingegen man sich beim Kämpfen, bei Raids und gemeinsamen Tauschen physisch am selben Ort befinden muss. Zwischendurch wurden Fernraids implementiert, dieses Feature bildet aber nicht den Standard ab. Zusätzlich kommunizieren die Spieler durch Bilder oder durch geschriebene Worte auf Social-Media-Plattformen oder je nach Bezirk in Chats auf den Instant-Messaging-Diensten WhatsApp oder Telegram. Die Interaktionen zwischen physischer und virtueller Welt werden über das Smartphone, als materielles und digitales Gerät, mit dem die Spieler_innen das Mobilspiel spielen, miteinander verbunden. Auf der anderen Seite kann die Smartphone-Kamera verwendet werden, um die physische Realität zu erweitern, indem die physische Umgebung durch die Kamera dargestellt und ein virtuelles, animiertes Pokémon hinzugefügt wird. Im Gegensatz zu anderen Videospielen, bei denen Augmented-Reality nicht zentral ist, bewegen sich die Spieler_innen in *Pokémon GO* ständig zwischen der physischen und der virtuellen Welt.

Das Feld wurde im Vorhinein definiert und anschließend wurde der Zugang dazu geplant (vgl. Thierbach & Petschick, 2022, S. 1571–1572). Die Stadt Wien wurde gewählt, da sich mein Wohnort dort befindet. Wöchentlich oder monatlich stattfindende Events sind zwar leicht planbar, aber für spontan stattfindende Treffen oder Raids, die eine Vorlaufzeit von einer Stunde haben, ist die physische Nähe zum Feld besonders von Vorteil. Darüber hinaus ist die Dichte von Arenen und PokéStops in größeren Städten viel höher als in ruralen Gebieten. Ich persönlich spiele *Pokémon GO* seit der Veröffentlichung des Spiels. 2017 bin ich einer Facebook-Gruppe beigetreten, die aus Spieler_innen bestand, die hauptsächlich im 19. Wiener Gemeindebezirk spielten. Ab diesem Zeitpunkt begann ich, mich mit anderen Spieler_innen in meiner Freizeit zu treffen. Ich dachte mir zu Beginn der Forschung, dass es keine Schwierigkeiten geben sollte Anschluss zu finden, da die Spieler_innen an öffentlichen Orten spielen. Aber während meiner Beobachtungen stellte ich fest, dass es leichter war, andere Personen durch die Verwendung von Nachrichtendiensten wie WhatsApp zu treffen und mich während der Raids mit ihnen zu unterhalten. Für Spieler_innen in Wien wurde eine Homepage eingerichtet, die zentrale Anleitungen (Guides) und Informationen über *Pokémon GO* in einem Überblick darstellt. Dort werden Einladungslinks für die WhatsApp- oder Telegram-Gruppen der Spieler_innen in den verschiedenen Wiener Gemeindebezirken aufgelistet. Diese Messenger-Gruppen werden selbst von einigen sehr aktiven Spieler_innen organisiert und verwaltet und ihr Umfang ist über die Zeit gewachsen. Breidenstein et al. betonen hier besonders bezüglich des Zugangs, dass er “[...] nicht bloß eine physische, er ist eine oder soziale Angelegenheit” (Breidenstein et al., 2020, S. 60) darstellt. Durch regelmäßiges Spielen konnte ich einige aktive Spieler und Spielerinnen näher kennenlernen. Die ursprünglichen Kontakte, die ich dort schloss, wurden teilweise zu Gatekeepern, die mich in die Gruppen ihrer eigenen Bezirke einluden oder mich anderen Personen vorstellen. Da die Spieler_innen oft bei Fragen sehr hilfreich und proaktiv sind, hätte ich kein Vorwissen über das Mobilspiel benötigt, um daran teilzunehmen.

Eine besondere Herausforderung war es, im Spiel handlungsfähig zu bleiben. Man kann im Spiel pro Tag nur maximal 50 Münzen und einen gratis Raidpass verdienen. Bei Raidstunden werden mehrere Raids in schneller Abfolge gespielt, dafür benötigt man die jeweiligen Pässe. Also war ich gezwungen, Geld in das Spiel zu investieren, wenn ich aktiv teilnehmen wollte. Des Weiteren war es nötig, das Inventar im Spiel ständig zu organisieren oder vor Events Pokébälle zu sammeln, was mich dazu bewegte, auch außerhalb der Events mit PokéStops zu interagieren. Da die sozialen Interaktionen im Fokus meiner Forschung stehen, konnte ich nicht

allein spielen und warten, bis ich jemanden spontan treffe. Deshalb war es auch relevant, die Chats aufmerksam zu lesen und zu verfolgen, um kein Treffen zu verpassen. Diese Planung führte zu mehr Zeitinvestment als dokumentiert.

2.2 Datenerhebung

Inhaltlich befasst sich das folgende Unterkapitel mit den von mir angewandten Datenerhebungsmethoden. Dafür wird die Methode der teilnehmenden Beobachtung, formellen Interviews und die Rolle der informellen Gespräche im Feld dargestellt. Außerdem werden der Umfang und das Ausmaß der Datenerhebung, sowie die Anpassung einzelner Methoden thematisiert. Zum Abschluss wird die Form der Dokumentation der Daten behandelt.

2.2.1 Teilnehmende Beobachtung

Die teilnehmende Beobachtung ist die Kernmethode der Kultur- und Sozialanthropologie. Ihr Ziel ist “[...] das systematische Erfassen, Festhalten und Deuten sinnlich wahrnehmbaren Verhaltens zum Zeitpunkt seines Geschehens“ (König 1973 zitiert in Atteslander et al., 2023, S. 89). Sie wird im natürlichen Feld durchgeführt und nicht in experimentellen Settings wie Laboren. Dabei verbindet die teilnehmende Beobachtung das Beobachten mit der Teilnahme am Geschehen. Im Sinne von Geertz versteht diese Arbeit Ethnographie nicht primär als systematische Suche nach Gesetzmäßigkeiten, sondern als interpretative Deutung von sozialen Bedeutungen (vgl. Geertz, 1994, S. 9). Das schließt Generalisierungen nicht aus. Muster- und Typenbildungen sowie kontextgebundene theoretische Verallgemeinerungen sind möglich.

Während des Feldforschungsprozesses wurden circa 260 Stunden dokumentiert im Feld verbracht. Die ersten Beobachtungen fanden von Januar bis April 2019 statt, um einen Überblick über mögliche und relevante Forschungsthemen herauszuarbeiten. Nachdem das Konzept für die Masterarbeit ausgearbeitet war, fand die Datenerhebung im Feld von September 2019 bis Jänner 2021 statt. Dafür verbrachte ich mehrmals wöchentlich einige Stunden pro Tag im Feld. Dies pendelte sich mit der Zeit auf zwei bis dreimal wöchentlich ein, um an regelmäßig wiederkehrenden Ereignissen wie wöchentlichen Raidstunden und monatlich stattfindenden Community Days teilzunehmen. Des Weiteren fanden Beobachtungen bei Events wie Forschungstagen, EX-Raids, Autofahrten, einem offiziellen Wettbewerb und beim GO-Fest 2020 statt.

Dazu fanden direkte Beobachtungen im Feld statt, die qualitativ orientiert waren. Das heißt, dass soziale Strukturen und Interaktionen im Feld direkt von den Forschenden wahrgenommen werden und Entscheidungen über die Art der Beobachtung und die Dokumentationsmethode erst vor Ort gefällt wurden (vgl. Thierbach & Petschick, 2022, S. 1564). Die Beobachtungen waren zu Beginn sehr offen und bewusst fokussiert, um einen Überblick über das Forschungsfeld und die stattfindenden Aktivitäten, Interaktionsformen und subtilen Verhaltensnormen zu bekommen. Die meisten Beobachtungen fanden beim Spielen im 18. und 19. Wiener Gemeindebezirk statt, da eine Raidgruppe während der Raidstunde beide Bezirke quert und beim Community Day oft in Parks, wie dem Türkenschanzpark oder Währingerpark, welche sich beide im 18. Bezirk befinden, spielt. Die spontane Teilnahme an täglichen Raids hing von der Aktivität der WhatsApp-Gruppen und davon, in welchem Bezirk ich mich zu der Zeit befand, ab. Diesbezüglich lag der Fokus darauf, die Vielfältigkeit der sozialen Dynamiken zwischen den Spieler_innen in verschiedenen räumlichen und zeitlichen Settings und die persönlichen Wertvorstellungen, sowie kollektiv geteilte Moralvorstellungen zu erfahren. Mit Voranschreiten der Feldforschung wurden die Beobachtungen strukturierter. Hierbei wurde bewusst eine “räumliche Fokussierung” und “personale Fokussierung” gesetzt, um Abläufe an gewissen Orten genauer zu beobachten oder die Interaktionen von bestimmten Personen mitverfolgen zu können (vgl. Breidenstein et al., 2020, S. 90–91). Gegen Ende der Feldforschung wurde öfter ein Lokal im 16. Gemeindebezirk besucht und im Wiener Stadtpark gespielt. Einzelne Beobachtungen fanden im 2., 6., 10., 12., 15., 17. und 21. Bezirk statt, um einen Überblick über die Planung dort und einen ersten Eindruck über die Interaktionen und Beziehungen zwischen den Spieler_innen zu bekommen.

Bevor ich ins Feld ging, musste ich mir über die Involviertheit in das Geschehen und meine Rolle gegenüber anderen Personen im Feld klar werden. Hierzu habe ich zwischen “schwacher” und “starker Teilnahme”, wie Breidenstein et al. unterscheiden, je nach Situation gewechselt (vgl. Breidenstein et al., 2020, S. 79). Eine starke Teilnahme ermöglicht ein tieferes Verständnis für die beobachteten Prozesse, aber die persönliche Distanzierung vom beobachteten Phänomen sowie die Dokumentation sind erschwert. Auf der anderen Seite bietet eine schwache Teilnahme den Vorteil, dass eine gründlichere Dokumentation durch eine schwache Teilnahme ermöglicht wird. Breidenstein et al. warnen aber: “Als bloße Beobachter werden sie eine verständnislose Darstellung liefern.” (2020, S. 79)

Bernard unterscheidet hier drei mögliche Rollen der Forschenden im Feld: komplette Teilnehmende, teilnehmende Beobachtende und komplette Beobachtende (vgl. 2018, S. 276).

Einer aktiven Teilnahme stand nichts im Weg, da das Mobilspiel und die öffentlichen Raidgruppen zugänglich waren. Deshalb wurde die Entscheidung gefasst, das Forschungsvorhaben bei Bedarf und Interesse offenzulegen. Die Gruppenkonstellation veränderte sich oft, da die Spieler_innen nicht einer einzigen permanenten Gruppe angehörten. Personen können jederzeit in das Spiel ein- und austreten, sowie an verschiedenen Orten spielen. Dies führte dazu, dass ich mich in verschiedenen Kontexten in verschiedenen Rollen wiederfand. Ich wollte nicht alle Leute, die ich eventuell nur einmalig sehe, aufklären und so den Fluss des Spiels unterbrechen. In solchen Situationen fand ich mich ausschließlich in der Rolle der Teilnehmerin wieder.

Andererseits war ich ausschließlich Beobachterin bei EX-Raids, zu denen ich keine vom Spiel generierte Einladung erhalten hatte oder auch beim offiziellen Wettbewerb in einem Lokal in Wien. Im Allgemeinen habe ich versucht, die Rolle der teilnehmenden Beobachterin anzunehmen und meine Forschung sowie meine Notizen, die ich direkt im Feld niedergeschrieben habe, nicht zu verstecken. Bernard definiert diese Rolle der Forschenden wie folgt:

Participant observers can be insiders who observe and record some aspects of life around them (in which case, they're observing participants); or they can be outsiders who participate in some aspects of life around them and record what they can (in which case, they're participating observers). (Bernard, 2018, S. 276)

Meine eigene Rolle war nicht statisch, sondern veränderte sich je nach Situation. Ich habe versucht die Personen, die ich öfter zufällig im Feld getroffen habe und mit denen ich aktiv interagiert habe, über meine Forschung aufzuklären. Personen reagierten auf die Offenlegung meiner Forschung meist positiv und interessiert. Einige Male kamen Nachfragen zu Details meines Forschungsdesigns, in anderen Situationen wurde nur kurz zustimmend kommentiert, ehe die Ansprechpersonen weitergespielt haben.

Die beobachtete Realität wird wiederum von den Forschenden, die an sozialen Interaktionen im Feld teilnehmen, beeinflusst. Atteslander et al. nennen dies den "Doppelcharakter" der Sozialforschung (vgl. 2023, S. 89).

Darüber hinaus ist anzumerken, dass die Forschenden nicht stille Beobachter_innen außerhalb des Feldes sind, sondern an der sozialen Konstruktion der Realität teilnehmen. Die Rolle mag variieren, aber sie nehmen an verschiedenen Interaktionen und im gesamten sozialen Prozess teil. Die beobachteten und interviewten Personen, welche den Forscher_innen ihre Kultur

näherbringen, werden als Akteur_innen wahrgenommen. (vgl. Spradley, 1979, S. 25–27, 32–33)

Allgemein ist festzuhalten, dass *Pokémon GO* Spieler_innen in den äußeren Bezirken Wiens meist inklusiv sind, und da ich durch meine Erfahrung mit dem Spiel in ihren Augen ein Insider war, erfuhr ich keine negativen Reaktionen oder wurde aus einer Gruppe exkludiert. Ich wurde in verschiedenen Situationen von unterschiedlichen Personen darauf hingewiesen, dass ich spielen soll, denn Notizen könnte ich später noch immer machen. Dies wiederum zeigt, dass ich im Feld nicht als Forscherin wahrgenommen wurde, obwohl ich mein Forschungsvorhaben offengelegt habe.

2.2.2 Informelle Gespräche und formelle Interviews

Bei den meisten Interviews während der Feldforschungsprozesses handelt es sich um informelle Gespräche. Dieser Interviewtyp zeichnet sich durch eine offene, nicht-standardisierte Gesprächsführung aus (vgl. Bernard, 2018, S. 163). Spontane Unterhaltungen, die natürlich im Feld auftreten, sind hierbei zentral. Alle informellen Gespräche trugen sich im Feld zu und fanden spontan während des Spielens statt. Diese wurden so wortgetreu wie möglich in Beobachtungsprotokollen festgehalten. Nachdem ich gewisse Personen kennengelernt und öfter spontan oder geplant getroffen habe, habe ich mir angesprochene Themen und offene Fragen notiert, die ich beim Wiedersehen in diese informellen Gespräche eingebaut habe. Diese informellen ethnographischen Interviews dienten als Grundlage für die Bildung der Fragen für die formellen Interviews. Das ethnographische Interview ist eine gezielt eingesetzte Methode in der Ethnographie und hebt sich somit von informellen Gesprächen ab. Spradley charakterisiert das ethnographische Interview als “a speech event”, das “many features with the friendly conversation” teilt (Spradley, 1979, S. 58).

In weiterer Folge wurden im Zuge der Datenerhebung auch formelle Interviews geführt. Grundlegend wurden im Zuge der Konzepterstellung einige Rahmenbedingungen für das Sampling festgelegt. Es wurden volljährige Personen befragt, die seit dem Erscheinen des Spiels in 2016 in Wien wohnten, ihren Hauptwohnsitz in Wien hatten, zur Zeit der Datenerhebung aktiv *Pokémon GO* spielten und die mit den Features des Spiels vertraut waren. Spieler_innen, die mit mehreren Accounts spielen und sich häufig mit derselben Gruppe von anderen Spieler_innen treffen, sind von besonderem Interesse, da sie mehr Zeit mit anderen Leuten verbringen und über wichtige Mechanismen innerhalb und außerhalb des Mobilspiels

Bescheid wissen. Die Interviewpartner_innen wurden anhand eines theoretischen Sampling, wie es Strauss und Corbin (1996) im Rahmen der *Grounded Theory* vorschlagen, gewählt. Die Auswahl der Interviewpartner_innen erfolgte zwar nicht anhand eines iterativen Prozesses, aber es wurden gezielt theoretisch relevante Unterschiede wie zum Beispiel das Ausmaß der Spielerfahrung, soziale Motivation und Involviertheit in technische Aspekte des Spiels herangezogen, um ein möglich breites Spektrum an Perspektiven erfassen zu können.

Da die Spieler_innen beim Spielen zumeist sehr vertieft waren, kristallisierte sich heraus, dass sich eine Befragung während des Spielens kompliziert gestalten kann. Die geführten Interviews folgten einem halbstrukturierten, ethnographischen Ansatz. Wie auch bei den informellen ethnographischen Interviews wurden hier nach einer längeren Kennenlernphase einige individuelle Leitfragen auf Basis der gesammelten Daten entwickelt. Weitere Fragen haben sich aus dem Interviewverlauf ergeben. Es wurde bewusst auf ein standardisiertes Leitfrageninterview verzichtet, weil die verschiedenen Interessenschwerpunkte und Biographien der Interviewpartner_innen im Vordergrund standen. Das Ziel war ein vertieftes Verständnis personenspezifischer Perspektiven und Handlungsweise zu erlangen. Das Hauptaugenmerk lag auf den persönlichen Erfahrungen und der Wahrnehmung des Spiels, Spielregeln und der sozialen Organisation unter den Spieler_innen. Die offenen Fragen waren größtenteils unstrukturiert. Ein paar Fragen wurden hierfür im Vorfeld zusammengetragen, um den Beginn des Interviews etwas aufzulockern. Diese inkludieren welche Videospiele zuvor gespielt wurden, wann die Personen zum ersten Mal *Pokémon GO* gespielt haben und an welche Erfahrungen sie sich von damals besonders erinnern können. Danach werden Erfahrungen und Eindrücke der Spieler_innen thematisiert.

Es wurden sieben Interviews geführt, davon ein Gruppeninterview mit drei Teilnehmenden, die auch einzeln interviewt wurden. Außerdem wurde ein informelles Gespräch, das sich aus einer spontanen Unterhaltung bei einem Raid während des Lockdowns entwickelt hat, mit Einverständnis aufgezeichnet. Die Länge der Aufnahme beträgt 13 Minuten und behandelt das Spielen während des Lockdowns, staatliche Regelungen und Maßnahmen im Gruppenchat der Raidgruppe. Das Gruppeninterview ist das längste aufgezeichnete Interview mit vier Stunden und 20 Minuten. Die Einzelinterviews dauerten im Durchschnitt etwas über zwei Stunden, exklusive Vor- und Nachgespräch

Alle aufgezeichneten Interviews und Gespräche fanden persönlich vor Ort statt. Die Teilnehmer_innen durften sich den Ort für das Interview aussuchen. Die meisten Interviews fanden bei mir zuhause statt, da sich die Situation spontan beim Gruppeninterview ergeben hat

und bei zwei Einzelinterviews die privaten Wohnungen der Interviewpartner_innen nicht verfügbar waren. Ein Interview fand in einem öffentlichen Lokal und ein anderes bei der Interviewpartnerin zu Hause statt.

Die Interviews wurden mithilfe eines Aufnahmegeräts aufgezeichnet. Normalerweise verwende ich im Feld mein Smartphone, da Personen an Smartphones auf dem Tisch gewohnt sind und sich schnell im Gespräch verlieren, ohne von der Aufnahme abgeschreckt zu sein. Diesmal habe ich mich bewusst für ein Aufnahmegerät entschieden, weil das Smartphone genutzt wurde, um sich gegenseitig Informationen im Spiel oder darüber zu zeigen. Außerdem trug ich einen Notizblock bei mir, sodass ich mir Informationen über Beobachtetes notieren oder relevante Themen niederschreiben konnte, sodass ich im Verlauf des Gesprächs darauf zurückkommen konnte.

2.2.3 Dokumentation

Informelle Gespräche sind die häufigste Gesprächsform im Feld. Da sie von Offenheit und Situativität geprägt sind, sind Jottings in diesem Kontext besonders wichtig, um Details zu Beobachtungen und Gesprächen möglichst genau festzuhalten (vgl. Bernard, 2018, S. 163).

Jottings sind kurze, stichwortartige Notizen, welche in einem Notizbuch oder auf anderen technischen Geräten während Beobachtungen und Interviews festgehalten werden. Sie dienen dazu, sich an Details, die leicht vergessen werden könnten, bis die forschende Person die Protokolle verfassen kann, zu erinnern. Es ist wichtig, so viele Notizen wie möglich aufzuzeichnen, ohne dass sich die anwesenden Personen davon gestört oder beeinträchtigt fühlen. (vgl. Bernard, 2018, S. 31; Emerson, Fretz, Shaw, 2011, S. 29)

Für diese Gelegenheit besorgte ich einen Notizblock in A6 Größe mit 140 Blatt. Er war klein genug, um in meine Jackentasche zu passen, wo er immer griffbereit war, und dick genug, um im Stehen darin etwas aufzuschreiben. Während des ersten Community Days bemerkte ich, wie schwer es für mich war, während des Spielens darin Stichworte festzuhalten. Ich wechselte sofort zu meinem Smartphone, um mithilfe der App "Google Drive" Notizen aufzuschreiben. Bisher bewährt sich diese Art Notizen zu schreiben, sodass ich dabei blieb. Da Spieler_innen aus Gewohnheit konstant während dem Spielen auf ihr Smartphone blicken oder es öfter in der Hand halten, nehme ich an, dass mein Verhalten wenigen Personen aufgefallen ist. Zwei Personen haben mich jedoch während der Forschung darauf hingewiesen, dass ich mich auf das Spielen und nicht auf die Notizen konzentrieren sollte.

Des Weiteren wurde ein Feldforschungstagebuch angelegt, das persönliche Gedanken und Emotionen beinhalten kann. Es soll außerdem ein Abbild verschiedener Situationen und Beziehungen zwischen den Personen im Feld und den Forschenden inkludieren. Dieses Dokument hilft dabei, den persönlichen Bias zu identifizieren und soll bei der Analyse der Feldforschungsprotokolle helfen. (vgl. Bernard, 2018, S. 311)

Vergleichsweise wird mein Forschungstagebuch weniger starke Gefühle, wie beispielsweise Heimweh, beinhalten, da ich in meiner gewohnten Umgebung forsche und in meiner Wohnung einen mir vertrauten Rückzugsort besitze. Auf der anderen Seite kann das Tagebuch dabei helfen, potenzielle starke subjektive Einstellungen, im Hinblick auf zuvor bereits gemachte Erfahrungen bezüglich Videospiele, auszusortieren.

Das sogenannte Log beinhaltet geplante tägliche Aufgaben in der Feldforschung und hält fest, was genau an jedem Tag erledigt wurde. Bernard schlägt hierfür vor, eine Doppelseite pro Tag einzuplanen - die linke Seite für die geplanten Aktivitäten oder Ziele, die rechte Seite, um die tatsächlichen Aktivitäten festzuhalten. Forschende sollen zusätzlich gesammelte Informationen wie die Namen der anwesenden Personen, zukünftig geplante Aktivitäten oder Erinnerungen aufschreiben. (vgl. Bernard, 2018, S. 312–313)

Das Log dient zur systematischen Erfassung und Übersicht über verschiedene Aufgaben und neu geschlossene Kontakte. Ich habe das Log bald ersetzt durch die Beobachtungsprotokolle, einer To-Do Liste mit noch offenen Fragen, einer Liste, die eine Übersicht aller geschriebenen Protokolle zusammenfasst, und einer Liste mit potenziellen Interviewpartner_innen sowie handgeschriebenen Karteikarten zu jeder einzelnen Person ersetzt. Diese vielen einzelnen Unterlagen sind thematisch sortiert, was auf mich persönlich übersichtlicher wirkt.

Nach jeder Beobachtung und jedem Gespräch wurde ein Protokoll, bestehend aus reinen Gesprächsprotokollen oder umfassenden Beobachtungsprotokollen, angelegt. Feldnotizen sind verschriftlichte Beschreibungen eines Sozialphänomens, das den soziokulturellen Kontext beschreiben soll und dabei hilft diesen zu verstehen. Das Schreiben solcher Notizen und Protokollen ist ein zentraler Bestandteil von Feldforschungen. Hierfür unterscheidet Bernard drei Arten von Feldnotizen - methodologische, analytische und beschreibende Notizen (vgl. 2018, S. 314–316).

Erstere werden verwendet, um die genutzten Methoden in der Feldforschung zu beschreiben und festzuhalten, wie diese zur Sammlung von Daten verwendet werden, um Verbesserungsmöglichkeiten aufzuzeigen und den methodologischen Prozess zu veranschaulichen. Beschreibende Notizen versuchen, eine präzise Beschreibung des

Beobachteten wiederzugeben. Dem hingegen dienen analytische Notizen der Erläuterung der Organisation eines sozialen Prozesses und den unterliegenden soziokulturellen Prozessen.

Diese drei Arten von Notizen werden von mir separat voneinander verfasst und in digitaler Form auf meinem PC, einer externen Festplatte sowie dem Cloud-Dienst Google Drive gespeichert. Die geschossenen Bilder und Laufstrecken, die neben den Beobachtungen entstehen, werden dort in aufgeteilten Ordnern verwaltet.

Die Interviews werden mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet, um sie später durch eine Transkription verschriftlichen zu können. Ein Interviewtranskript ist insofern relevant, dass die Interviewsituation und die Unterhaltung durch eine Verschriftlichung nachvollziehbar für nicht anwesende Personen gemacht wird (vgl. Hagemann & Henle, 2021, S. 2). Die Transkripte dienen als Basis für die weitere Analyse und anschließende Interpretation.

2.3 Datenanalyse

Das folgende Unterkapitel behandelt den Prozess der Datenauswertung und -analyse. Hierfür werden die Interviewtranskription und das mehrstufige Kodiervorgehen nach Saldaña besprochen, ehe genauer darauf eingegangen wird, wie die erhobenen Daten kodiert wurden. Ergänzend dazu werden Herausforderungen, die während der Datenauswertung auftraten, reflektiert.

Die aufgenommenen Interviews und das informelle Gespräch wurden digital transkribiert. Hierbei wurde ein vereinfachtes GAT-Zeichensystem (Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem) verwendet, bei dem längere Sprechpausen, Simultansprechen, schneller Sprecher_innenwechsel, Para- und außersprachliche Handlungen und Ereignisse, Anmerkungen, unverständliche Passagen, Verzögerungssignale und abgebrochene Worte erfasst wurden (vgl. Hagemann & Henle, 2021). Da die Interviews mit deutschsprachigen Personen aus Österreich und der Schweiz geführt wurden, wurde der Dialekt beibehalten.

Um die erhobenen und verschriftlichten empirischen Daten analysieren zu können, habe ich das mehrstufige Kodiervorgehen nach Johnny Saldaña gewählt. Diese Methode des Kodierens zeichnet sich durch einen pragmatischen Umgang mit den Daten aus, der einen flexiblen Rahmen für die qualitative Analyse der Daten bietet. Saldaña stellt in seinem Kodierhandbuch "The Coding Manual for Qualitative Researchers" (2009) eine Übersicht über seine strukturierten first cycle coding und second cycle coding Verfahren vor. Er versteht in diesem

Zusammenhang Kode als “[...] a word or short phrase that symbolically assigns a summative, salient, essence-capturing, and/or evocative attribute for a portion of language-based or visual data” (2009, S. 3.).

Die Entscheidung Saldañas Ansatz zu wählen, wurde insbesondere aufgrund des zweistufigen Kodierverfahrens getroffen. Im first cycle coding können mehrere verschiedene, passende Kodiermethoden auf Grundlage der empirischen Daten ausgewählt werden, um Aspekte und Themen, die von Relevanz für die Forschung sind, herauszuarbeiten. Der zweite Kodierzyklus dient dazu übergeordnete Konzepte aus dem kodierten Datenmaterial herauszuheben.

Dafür wurde beim ersten Zyklus des Kodierens In-vivo, Emotions-, Prozess- und Werte-Kodes verwendet, um subjektive Wahrnehmungen, persönliche Bedeutungen, Empfindungen und Handlungslogiken und persönliche Ziele, Werte und Glaubenssysteme herauszuarbeiten. Für den zweiten Kodierzyklus wurde Focused Coding angewandt, um Muster herauszuarbeiten und eine analytische Dichte herzustellen.

Zuerst wurde die Kodierung manuell vorgenommen und anschließend bereinigt und geordnet in das Programm Atlas.ti übertragen. Das Programm ermöglicht es, leichter Daten und Codes zu organisieren und miteinander zu vernetzen. Hierbei wurden die Codes mit jedem fortgeschrittenen Interview geordneter und stilistisch homogener, da diese auf der Grundlage des vorhergehenden Datenmaterials aufbauen konnten.

2.4 Ethische Aspekte

Das abschließende Unterkapitel widmet sich forschungsethischen Überlegungen. Für diesen Zweck werden Herausforderungen im Umgang mit heiklen Themen und Informationen und ethische Entscheidungen im Umgang mit den Teilnehmer_innen thematisiert. Zuletzt werden Fragen der Pseudonymisierung reflektiert.

2.4.1 Rolle der Forscherin und Herausforderungen im Feld

Wie in Unterkapitel 2.2.1 erwähnt, wurde versucht, die Personen über die teilnehmende Beobachtung zu informieren, insofern es als nicht störendes Verhalten galt. Wenn die Gelegenheit bestand, direkt mit einer Person zu sprechen, wurde das Forschungsvorhaben offengelegt. Wenn sich Spieler_innen nur am selben Ort befanden, wurde das Gespräch nicht direkt mit der Offenlegung der Forschung begonnen, da die Annahme bestand, dass durch die

fehlende soziale Interaktion kein Interesse daran bestand, sich mit mir zu sozialisieren. Die Mehrheit der Personen, die ich vermehrt getroffen habe, wusste über meine Forschung Bescheid. Falls ich den Eindruck hatte, dass die Personen mein Forschungsvorhaben vergessen hatten, habe ich versucht, meine Forschung erneut zu thematisieren und so ein mögliches Interview anzusprechen oder Notizen mit offenen Fragen zu erwähnen. Um eine persönliche Distanz zu wahren, habe ich private Treffen außerhalb des Spiels größtenteils ausgeschlagen, insofern es nicht zur Vereinbarung des Interviews dienlich war oder eine Beobachtung vereinbart wurde. Nach Möglichkeit wurde stattdessen ein Treffen für gemeinsames Spielen festgelegt.

Während der Feldforschung wurden auch im Feld heikle Themen thematisiert. Hierzu argumentiert Wolter, dass heikle Themen je nach Gruppe differieren kann und “[w]as Tabuthemen sind und was als sozial erwünscht oder unerwünscht gilt, variiert nach sozialen Normen [...]” (2022, S. 361). In diesem Zusammenhang ist es erwähnenswert, dass sich der Großteil der Spieler_innen ganz offen über die Nutzung von Maps, Bots oder inoffiziellen, und somit illegalen Geräten austauscht. Darüber hinaus weihte mich eine Person über Konflikte zwischen verschiedenen Raidgruppen ein. Ich habe versucht, in solchen Situationen eine neutrale Position einzunehmen und nachzufragen, um einen Einblick über Beziehungsgeflechte und Moralvorstellungen zu erhalten, ohne das Gesprächsthema zu forcieren oder offen zu werten. Besonders hervorzuheben ist, dass es zentral für Spiele ist, dass Spieler_innen die Grenzen des Spiels oder implizite Regeln selbst aushandeln. Es wäre nicht korrekt für mich gewesen, in solchen Situationen eine moralische Position zu beziehen. Zusammenfassend ist zu sagen, dass ich überwiegend als Spielerin wahrgenommen wurde und dies mit Gesprächen über meine Forschung oder offenem Notieren von Stichworten ausbalanciert habe.

2.4.2 Forschungsethik / Anonymisierung

Die Teilnahme der Teilnehmer_innen am Forschungsprozess ist aus rechtlicher Perspektive freiwillig (vgl. Atteslander et al., 2023, S. 119–120). So hat eine Person, die ich im Feld kennengelernt habe und zu einem Interview eingeladen habe, vehement abgelehnt. Ich habe die Wahl dieser Person respektiert und ein formelles Interview nicht weiterverfolgt. Teilnehmer_innen haben des Weiteren jederzeit die Möglichkeit, das persönliche Recht zur Löschung, Berichtigung oder Einschränkung der erhobenen Daten auszuüben. Dementsprechend wurde mithilfe einer Einverständniserklärung um Erlaubnis gebeten, die im Zuge von Interviews erhobenen Daten verwenden zu dürfen. Diese soll zugleich eine

potenzielle Anonymisierung und auch das Ausmaß der Verwendung der Daten regeln und Personen über ihre Rechte und Freiheiten aufklären. So wurde auch ein Kontakt zur Forscherin hinterlegt und darauf hingewiesen, dass ein Widerrufsrecht aufrecht ist und dass bei Interesse jederzeit eine Einsicht auf die verwendeten Daten ermöglicht wird. Vor der Unterzeichnung wurde das Ziel der Forschung genau erläutert, die Punkte auf der Erklärung genau besprochen und auf die Option zur Anonymisierung hingewiesen. Das Einverständnis für die Aufnahme des Interviews wurde zusätzlich auf Tonband aufgenommen. Im selben Stil wurden Einwilligungen für die Verwendung von Fotos erstellt, aber am Ende nicht verwendet. Da an öffentlichen Orten in der Stadt Wien gespielt wird und nicht sichergestellt werden kann, dass keine Personen im Hintergrund zu sehen sind, wurde davon abgesehen, Bilder von einzelnen Personen zu schießen. Es wurden jedoch Bilder aufgenommen, auf denen öffentliche Denkmäler oder Landschaften im Fokus stehen. Die Daten werden passwortgeschützt aufbewahrt und personenspezifische Daten wurden bereits bei Verschriftlichung pseudonymisiert.

Obwohl fast alle Personen der Anonymisierung widersprochen haben und somit ihre persönlichen Daten zur Verfügung gestellt haben, habe ich mich dazu entschieden, Daten bei Möglichkeit in dieser Arbeit zu pseudonymisieren. Zum einen wurde während der teilnehmenden Beobachtung keine formelle Einverständniserklärung unterzeichnet. Andererseits wurden heikle Themen, die den Nutzungsbedingungen des Mobilspiels widersprechen, besprochen und dementsprechendes Verhalten auch im Feld beobachtet. Spradley ermahnt hier, dass der Schutz der Privatsphäre weiter geht als bloße Anonymisierung der grundlegenden Daten, denn es besteht immer die Chance, dass die erhobenen Daten von öffentlichem Interesse sein könnten und von Rechtsorganen verwendet werden könnten. (vgl. Spradley, 1980, S. 23 – 24)

Aus Gründen der Lesbarkeit wurden die in der Datendarstellung angeführten Interviewzitate sprachlich geglättet, ohne dass Bedeutung oder Kontext der Aussagen verfälscht wurden. Ergänzungen und Auslassungen sind in Klammern gekennzeichnet. Es wurde auf ein Interviewverzeichnis verzichtet, da die Daten pseudonymisiert wurden und eine Zuordnung zu einzelnen Personen nicht möglich beziehungsweise sinnvoll wäre.

Nachdem in diesem Kapitel das Forschungsdesign und die Methodenwahl erläutert wurden, folgt eine Einführung in das Thema der Forschung. Dazu wird zuerst eine Übersicht über die

Marke Pokémon und den Umfang des Franchise gegeben und folgend das Mobilspiel *Pokémon GO* vorgestellt und Gameplay Elemente erklärt, um im Anschluss die erhobenen und ausgewerteten Daten kontextualisieren zu können.

3. Das Phänomen Pokémon

Um die sozialen und kulturellen Aspekte des Mobilspiels *Pokémon GO* näher betrachten zu können, ist es wichtig, die zugrundeliegenden Spielmechaniken und Ideen des Franchises Pokémon zu verstehen. Hierfür wird in diesem Kapitel zuerst die Entstehungsgeschichte von der Marke Pokémon näher besprochen, einige Multimedia-Produkte vorgestellt und Faktoren, die für die Entwicklung von *Pokémon GO* von Relevanz sind, dargestellt. Im Anschluss wird ein Überblick über das Mobilspiel *Pokémon GO* gegeben, die Spielmechaniken, der Inhalt und die Regeln und Ziele von *Pokémon GO* näher beleuchtet. Soweit es nicht anders belegt wurde, basieren die folgenden Beschreibungen des Gameplays auf eigenen Erfahrungen mit dem Spiel sowie Beobachtungen innerhalb der Spielcommunity.

3.1 Die Geschichte von Pokémon - von der Veröffentlichung eines Gameboy Spiels zum größten Medien-Franchise der Welt

Der japanische Spiel- und Konsolenhersteller Nintendo wurde 1889 gegründet und wird oft mit der Marke *Pokémon* in Verbindung gebracht. Nintendo ist bekannt für viele große und bekannte Spiel-Reihen wie unter anderem *Super Mario* und *The Legend of Zelda*. Aber die Frage “Wem gehört *Pokémon*?” ist nicht einfach zu beantworten.

Nintendo hält zwar das Recht am geistigen Eigentum und an der Handelsmarke Pokémon, aber besitzt geschätzt nur 32-40% der Anteile. Die genauen Zahlen wurden nie publik gemacht. Die drei Unternehmen Nintendo, Creatures Inc. und GAME FREAK Inc. sind alle Teilhaber der Marke Pokémon mit geschätzt je einem Drittel Anteil (vgl. The Pokémon Company International, 2025). Nach dem großen Erfolg von Pokémon in Japan wurde 1998 das Joint Venture, The Pokémon Center Company, gegründet, und im Jahr 2000 in The Pokémon Company (TPC) umbenannt. Dieses Gemeinschaftsunternehmen dient dazu, eine bessere Koordination in Bezug auf Entscheidungsfindungsprozesse und Marketing zu ermöglichen. Es ist auch zuständig für die Lokalisation, Eventplanung, Marketing, Merchandise Produktion, Lizenzierung und Publikation. Bis zur Gründung von TPC hat Nintendo das Marketing und die Distribution der Pokémon Spiele übernommen. Game Freak, ein kleines Unternehmen für die Entwicklung von Videospielen, ist zuständig für die Entwicklung der Hauptspiel-Reihe. Creatures ist für das Sammelkartenspiel und später auch für Animationen und 3D-Modelle in den neueren Spielen verantwortlich. (vgl. Theriault, 2015)

Die Marke Pokémon wurde 1996 durch die Veröffentlichung der Gameboy-Spiele Pokémon Grün und Rot in Japan populär. Im Jahr 1999 wurde die Rote und Blaue Edition - eine visuell überarbeitete Edition, welche schlussendlich international die originale Grüne Edition ersetzt hat - auch in Europa veröffentlicht. Seitdem genießt Pokémon als Franchise, welches über die Zeit auch ein Sammelkartenspiel, eine Animeserie, diverse Kinofilme und Spiele auf verschiedensten Plattformen umfasst, eine große globale Popularität. Diese ist so groß, dass das gesamte Franchise als das umsatzstärkste Medienfranchise der Welt gilt (vgl. Bocksch, 2021). Es muss angemerkt werden, dass TPC seit 2019 nicht mehr die genauen Umsatzzahlen veröffentlicht, deshalb werden Schätzungen auf Basis der Verkaufszahlen angestellt. So kommt auch License Global zum Ergebnis, dass trotz aufgerufener und wahrscheinlich nicht nachgekommener Einreichung der genauen Zahlen, auch hier TPC auf dem siebten Platz des Licensors Report 2024 steht (vgl. License Global, 2025). Um das Ausmaß und den Einfluss des Franchise zu verdeutlichen, werden folgend einige Produkte und Produktionen aufgelistet.

Als Hauptspiele gelten die verschiedenen Editionen, welche zuerst für diverse Handheld-Konsolen und dann später auf der hauseigenen Konsole Nintendo Switch veröffentlicht wurden. Insgesamt wurden bisher neun Generationen veröffentlicht, die in einem drei- oder vierjährigen Takt entwickelt werden. Zwischendurch werden Remakes, grafisch überarbeitete Neuauflagen der originalen Spiele, herausgegeben wie zum Beispiel die Editionen *“Feuerrot und Blattgrün”*. Ableger finden sich in Spiele-Reihen wie *Pokémon Stadium*, *Pokémon Snap*, *Pokémon Mystery Dungeon*, *Pokémon Ranger*, *Pokémon Rumble*, *Pokémon Tekken* und viele mehr. Seit der Popularität von dem Mobilspiel *Pokémon GO* wird mit *“Pokémon: Let’s Go, Pikachu!”* und *“Let’s Go, Evoli!”* sowie mit *“Pokémon-Legenden: Arceus”* an das vereinfachte Spielprinzip von *Pokémon GO* angeknüpft. Basierend auf den Spielen wurde ein Anime, der von 1997 bis heute produziert wird, ausgestrahlt. Begleitend dazu gibt es eine Manga-Reihe. Zusätzlich zum Anime wurden bisher 22 Kinofilme produziert und in den Kinos ausgestrahlt. Das Franchise umfasst neben den Hauptspielen und Spin-Offs auch ein Sammelkartenspiel, *Pokémon TCG* (Trading Card Game), zu dem es seit 2004 jährlich stattfindende offizielle internationale Wettkämpfe gibt. Die Weltmeisterschaft wurde in den Jahren 2020 und 2021 aufgrund der Corona-Pandemie ausgesetzt. Außerdem gibt es im Merchandise-Bereich auch Figuren, Stofftiere, Zeitschriften oder Brettspiele zu erwerben.

Das Grundprinzip der Pokémon-Spiele ist einfach und direkt. Sogenannte Trainer_innen fangen nach Aufgabe eines Professors oder einer Professorin diverse virtuelle Monster (Pokémon), denen sie in der Wildnis begegnen, mit Bällen (Pokébälle), sammeln und vervollständigen

dadurch Einträge in ihrem Monster-Lexikon (Pokédex), trainieren die gefangenen Monster und lassen diese am Ende gegeneinander in Kämpfen antreten.

Die originalen Monster der ersten Generation, 151 an der Zahl, lassen sich in 15 elementare Typen zusammenfassen. Über die Zeit wurden mehrere Spiele, und somit auch Monster und -Typen implementiert. In 2025 umfasst die Hauptspiel-Reihe neun Generation, somit 1025 verschiedene Pokémon, welche 18 verschiedenen elementaren Mono- oder Dual-Typen entsprechen können. Bei dieser Anzahl sind Spezialentwicklungen oder regionale Formen nicht inkludiert - ansonsten würde sich die Anzahl auf 1164 Monster erhöhen. Pokémon können sich unter speziellen Bedingungen irreversibel weiterentwickeln, zum Beispiel indem sie ein gewisses Level (von eins bis einhundert) erreichen, eine gewisse Attacke kennen, mit speziellen Items in Berührung kommen oder damit getauscht werden. Sie nehmen daher eine andere Gestalt an und werden dadurch stärker, da sich ihre Statuswerte erhöhen. In verschiedenen Editionen gibt es temporäre Spezialentwicklungen (Mega- oder Gigantamax Entwicklungen), eine besonders starke, weiterentwickelte Form, welche oft nur während eines Kampfs zugänglich ist.

Verschiedene Typen von Pokémon sind effektiv gegen andere Typen, es liegt also die Logik einer Typen Effektivität zugrunde. So ist zum Beispiel ein Wasser-Pokémon gegen ein Feuer-Pokémon sehr effektiv. Hingegen ist ein Pflanzen-Pokémon aber gegen ein Feuer-Pokémon schwach. Nicht nur Pokémon, sondern Attacken unterliegen diesen Typen. Jedes Pokémon besitzt inhärente Statuswerte, welche sich in Kraftpunkte, Angriff, Spezial-Angriff, Verteidigung, Spezial-Verteidigung und Initiative unterteilen lassen. Davon sind Null bis 31 Punkte angeboren (IV - individual value), weitere Statuspunkte können aber trainiert werden (EV - effort value). Somit unterscheiden sich auch Pokémon derselben Spezies hinsichtlich ihrer individuellen Stärke voneinander. Dieses Wissen wird von der Competitive-Szene genutzt, um ein perfekt abgestimmtes Team zu erstellen und zu trainieren und um in Weltmeisterschaften gegeneinander anzutreten.

Der Entwickler Satoshi Tajiri, der als Entwickler von Pokémon gilt, legte in einem Interview in 1999 mit dem New York Time Magazine offen, dass er in seiner Kindheit eine Vorliebe dafür hatte, verschiedene Käfer zu beobachten und zu fangen. Diese Kindheitserfahrung diente zum Teil als Inspiration für die Entwicklung der Pokémon-Spiele. (vgl. Time Magazine, 1999) Einen zentralen Stellenwert in den Spielen haben das Entdecken, das Sammeln und der Wettkampf, was man auch in *Pokémon GO* wiedererkennen kann. Viele Spielmechaniken der Hauptspiele wurden in *Pokémon GO* unter anderem in einer vereinfachten Version

übernommen. So blieb die Typen-Effektivität unverändert. Das Fangsystem, Entwicklungen und Spezialentwicklungen wurden aber vereinfacht.

3.2 Was ist “*Pokémon GO*”?

Pokémon GO ist ein Augmented-Reality-Mobilspiel, das ab Juli 2016 für Smartphones und Tablets, laufend auf den Betriebssystemen iOS oder Android, veröffentlicht wurde. Das Spiel kann über die jeweiligen App Stores gratis heruntergeladen werden, wobei im Spiel die Möglichkeit besteht, Geld für Mikrotransaktionen zu bezahlen. Die Veröffentlichung fand in diversen Ländern zu unterschiedlichen Daten statt, wobei das Mobilspiel zum Beispiel erst ab Oktober 2024 offiziell in Saudi Arabien erhältlich war.

Augmented-Reality (AR) steht der Virtual-Reality (VR) gegenüber und ist eine Technologie, die die physische Welt mit Hilfe von digitalen und virtuellen Elementen durch die Verwendung von Kameras oder Ähnlichem bereichert. Hierbei wird der Raum des Spiels durch Charakteristiken der physischen Welt sowie von virtuellen Elementen visuell gestaltet. Dies ermöglicht es, das Spiel in einem anderen räumlichen Setting zu verorten, da der Faktor der Mobilität durch AR-Techniken ergänzt wird. Diese Rekonstruktion des Raumes beeinflusst wiederum die sozialen Interaktionen, die im Feld des Spiels stattfinden.

Wie zuvor erwähnt sind die Pokémon-Spiele seit 1996 für verschiedenste Gameboys und Konsolen unter dem Gemeinschaftsunternehmen The Pokémon Company erschienen. *Pokémon GO* hingegen wurde unter der Mitarbeit von der Pokémon Company von dem Unternehmen Niantic für primär Smartphones veröffentlicht. Niantic hat bereits im Jahr 2012 das Mobilspiel *Ingress* veröffentlicht, bei dem auch AR zum Einsatz kommt und dieselben zugrunde liegenden Geodaten von OpenStreetMap verwendet werden. Die Portale, relevante Orte im Spiel, dienen als Basis für die Verteilung von PokéStops und Arenen in *Pokémon GO*. Das Unternehmen Niantic entwickelt schon seit sechs Jahren unter dem Namen “Niantic Spacial” auf Basis der Nutzerdaten der *Ingress* und *Pokémon GO* Spieler_innen ein “Large Geospatial Model” (LGM) und ein dazugehöriges “Visual Positioning System” (VPS), um eine interaktive AR Landkarte zum Zweck der Navigation und detailreichen Verständnis des Umfelds zu kreieren (vgl. Niantic Labs, 2025).

Am 29. Mai 2025 hat der Videospielentwickler und -Herausgeber Scopely das Spielgeschäft (nicht die Niantic Spacial-Entwicklungen) von Niantic gekauft, worauf Niantic in zwei

verschiedene Unternehmen - Niantic Spacial und Niantic Games - aufgebrochen wurde (vgl. Scopely, 2025).

In Anlehnung an das Grundprinzip der Pokémon-Spiele ist auch in *Pokémon GO* das Ziel, dass Spieler_innen mit Hilfe von Pokébällen Pokémon, die ihnen in der Wildnis begegnen, einfangen. Der Aspekt des Sammelns und Tauschens ist hierbei zentral. Hierfür müssen die Spieler_innen die physische Welt erkunden, wobei ihr Standort ermittelt wird, welcher sich auf der digitalen Landkarte (basierend auf den Daten von OpenStreetMap), die auf dem Smartphone angezeigt wird, befindet. Während sich die Spieler_innen physisch fortbewegen, bewegt sich ihr Avatar auf der virtuellen Karte gleichzeitig mit. Im Mobilspiel wurden einige Spielmechaniken der Pokémon-Videospiele vereinfacht, um dem Spiel einen Teil der Komplexität zu nehmen und es für mobile Geräte anzupassen.

Zentral für das Spiel sind PokéStops, welche Sehenswürdigkeiten oder markante öffentliche Orte repräsentieren. Die PokéStops können, sofern sie auf dem Smartphone-Display sichtbar sind, jederzeit angetippt werden und zeigen neben einem Bild des öffentlichen Ortes oder Artefakts auch eine korrespondierende Beschreibung des Abgebildeten. Wenn Spieler_innen nah genug sind, können sie durch physisches Drehen der virtuellen Disk auf ihrem Smartphone Display mit dem Stop interagieren, um verschiedene nützliche Objekte (Items) zu erhalten - zum Beispiel weitere Pokébälle. Lockmodule können verwendet werden, um spezielle Pokémon anzulocken oder spezielle gefangene Pokémon zu entwickeln. Diese Module wirken nur im nahen Umfeld der Stops. Bei der Veröffentlichung des Mobilspiels waren Pokémon zufällig zu finden, dies wurde aufgrund von Sicherheitsbedenken geändert. Nun tummeln sich die meisten Pokémon in der Nähe solcher Stops. Die PokéStops wurden zu Beginn basierend auf Daten von anderen Nianticspielen wie *Ingress* automatisch platziert, nach einiger Zeit konnten ausgewählte Spieler_innen diese per "Niantic Wayfarer" (einer externen Webseite) einreichen. Mittlerweile ist die Einreichung offen für alle Spieler_innen, die mindestens Level 37 mit ihrem Charakter erreicht haben.

Vielbesuchte PokéStops haben das Potenzial in Arenen, in denen Spieler_innen eines ihrer Pokémon platzieren können, umgewandelt zu werden. Das Pokémon verbleibt so lange in der Arena, bis es von Mitgliedern eines anderen Teams in einem Kampf besiegt wird oder die Arena von den Entwickler_innen aus dem Spiel entfernt wird. Die Spieler_innen können so bis zu 50

Pokémünzen, die einzige in-game Währung, verdienen - alle zehn Minuten kann auf diese Art eine Münze verdient werden.

Nachdem die Spieler_innen ein gewisses Level an Erfahrung erreicht haben, können sie sich für eines der drei Teams - Intuition (gelb), Weisheit (blau) oder Wagemut (rot) - entscheiden, wobei sie fortan diese Farbe tragen und unter dieser in Wettkämpfen oder Arenakämpfen antreten. Personen, die kein Team wählen, werden von Interaktionen mit Arenen ausgeschlossen.



Abbildung 1: Collage aus eigener Aufnahme des Strauß-Lanner-Parks in 1190 Wien (links) und ein *Pokémon GO* Screenshot der Darstellung des Parks im Spiel (rechts). Copyright 2025 Niantic, Inc., The Pokémon Company, Nintendo.

Im rechten Bild kann man drei Arenen sehen, eine dominiert von Team Wagemut und zwei von Team Weisheit. Darüber hinaus generiert das Spiel täglich in gewissen zeitlichen Intervallen Raids zwischen 5:00 und 19:45 Uhr. Dies wird durch ein Ei mit Schlüpfzeit über der jeweiligen Arena indiziert. Erst wenn das Ei schlüpft, wird bekannt, welches Pokémon man dort bekämpfen und fangen kann. Durch die Färbung der Eier und den Schwierigkeitsgrad können Spieler_innen die Schwierigkeit, wie viele Spieler_innen benötigt werden und die Art des Pokémon ersahnen. Einige Pokémon sind nur in Raids fangbar, wie das legendäre Pokémon Cresselia - das Mondsichel-Pokémon - welches in der Abbildung zu sehen ist. Raidpässe dienen zum Zugang, um an einem Raid teilnehmen zu können. Es kann sich maximal einer im Inventar befinden und Spieler_innen können einen täglich verdienen. Falls Personen mehrere Raids machen wollen, sind sie gezwungen, Pokémünzen oder Geld zu investieren, um sich Premium Raidpässe aus dem Shop zu kaufen.

Auf der folgenden Abbildung sieht man eine Begegnung mit einem wilden Pokémon, das gefangen werden kann. Dasselbe Pokémon erscheint auf der virtuellen Landkarte (Abbildung 2) und muss zuerst vom Spieler oder der Spielerin auf dem Bildschirm angeklickt werden, um die Fangsequenz einzuleiten. In den Videospiele sollten Trainer_innen das wilde Pokémon bekämpfen und schwächen, um die Chance auf einen erfolgreichen Fangversuch zu erhöhen. Diese Mechanik wurde im Mobilspiel vereinfacht. Es gibt die Option Gegenstände wie Beeren zu verwenden und mit guten Ballwürfen die Fangchance zu erhöhen.

Während dieser Sequenz ist es möglich, den AR-Modus einzuschalten, woraufhin der Hintergrund mit der momentanen Aufnahme der Smartphone Kamera ersetzt wird (Abbildung 3, rechtes Bild). Das Pokémon springt aus animiertem raschelndem Gras hervor und erscheint auf dem Bildschirm. Der Spieler oder die Spielerin muss das Pokémon mit der Kamera suchen, sich langsam dem Monster nähern, um dieses nicht in die Flucht zu treiben und kann ab einer gewissen Distanz einen Ball werfen. In diesem Modus ist es auch möglich, Bilder mit der Kamera aufzunehmen.



Abbildung 2: Collage von *Pokémon GO* Screenshots von einer Begegnung im Spiel (links) und im AR Modus (rechts) mit einem wilden Olini vor dem Strauß-Lanner Denkmal im Strauß-Lanner Park in 1190 Wien. Copyright 2025 Niantic, Inc., The Pokémon Company, Nintendo.

Mit etwas Glück ist es möglich, einem schillernden Pokémon (shiny Pokémon) zu begegnen, die Basisrate dazu beträgt aktuell eins zu 512 begegneten Pokémon derselben Spezies. Schillernde Monster haben ein alternatives Farbschema und gelten daher als selten. Während gewissen Events, zum Beispiel bei den monatlichen Community Days, ist die Begegnungsrate erhöht.



Abbildung 3: Collage von *Pokémon GO* Screenshots von einem schillerndes (links) und einem normales (rechts) Pokémon derselben Spezies. Copyright 2025 Niantic, Inc., The Pokémon Company, Nintendo.

Hier kann man das Pokémon Karpador - ein Karpfen, welcher sich in ein schlangenartiges Wassermönster entwickeln kann - sehen. Das typische Farbschema ist Orange mit gelb-weißen Details. Ein schillerndes Karpador hat ein goldenes Farbschema. Die Entwicklung von Karpador, Garados, ist normalerweise in der blau-gelblichen Form anzutreffen. Ein schillerndes Garados ist hingegen markant rot.

Die gefangenen Pokémon können im Menü unter dem Punkt Pokémonaufbewahrungsbox jederzeit angesehen, sortiert, markiert, umbenannt oder auch verschickt werden. Das allgemeine Menü umfasst des Weiteren einen Objektbeutel, den Onlineshop und den Pokédex.

Von den offiziellen 1025 Pokémon-Arten wurden bisher 894 in *Pokémon GO* implementiert. Einige Pokémon sind regional exklusiv, dies reicht von verschiedenen Kontinenten zu unterschiedlichen Hemisphären oder Biomen. So ist zum Beispiel Pantimos - das Pantomimen-Pokémon - nur in Europa fangbar, Tauros - das Wildbullen-Pokémon - kann man nur in den USA oder Süd-Canada begegnen. Diese Variationen laden zum Reisen und Tauschen ein.

Jeder Spieler und jede Spielerin verfügt über einen 12-stelligen numerischen Trainercode wodurch sie Personen im Spiel als Freund_innen registrieren können. Diesen kann man täglich ein Geschenk, welches man durch die Interaktion mit einem PokéStop erhalten kann, schicken. Die befreundeten Personen erhalten beim Öffnen des Geschenks Items und unter anderem Eier, welche sie ausbrüten können. Durch tägliche Interaktion steigt das Freundschaftslevel und sie können Super-Freunde werden. Wenn solche Personen Pokémon tauschen, ist es garantiert, dass das Pokémon ein Lucky Pokémon wird. Ohne diesen speziellen Status liegt die Chance ein Lucky Pokémon spontan durch einen Tausch zu bekommen, bei circa fünf Prozent abhängig vom Fangdatum der getauschten Pokémon. Lucky Pokémon verfügen über mindestens zwölf Punkte bei den IVs und benötigen weniger Ressourcen beim Power-Up - also erhöhen der Wettkampfpunkte.

Alle Spieler_innen verfügen über einen permanenten Eier-Inkubator, in welchen sie ein Ei geben können. Um ein Ei auszubrüten, muss eine gewisse physische Distanz zurückgelegt werden, je nachdem, um welche Art von Ei es sich handelt. Hier wird zwischen zwei-, fünf-, sieben- und zehn-Kilometer-Eiern unterschieden. Eier können aus Geschenken oder durch Interaktion mit PokéStops erhalten werden.

Im Mobilspiel finden in wöchentlichen, monatlichen oder jährlichen regelmäßigen oder unregelmäßigen Zeitabständen Events statt. Besonders zentral sind hier die Rampenlichtstunde, die jeden Dienstag für eine Stunde lang ab späten Nachmittag stattfindet und ein Pokémon in den Fokus stellt, das es zu fangen gilt. Die Legendäre Raidstunde findet mittwochs statt und dauert eine Stunde. Dort kann man einem speziellen legendären Pokémon in Raids begegnen. Das Pendant dazu ist der Raid Day, bei dem man einmal im Monat für drei Stunden lang selektierten Pokémon, legendär oder nicht-legendär, in Raids begegnen kann. Bei den monatlichen Community Days, die drei Stunden dauern und meistens samstags oder sonntags stattfinden, ist ein Pokémon mit spezieller Attacke erhältlich, besonders die Fangchance eines Shiny Pokémon ist erhöht. Das gleiche Prinzip wird bei Feldforschungstagen angewandt - hier muss man mit PokéStops interagieren, um Aufgaben zu erhalten. Bei

Abschluss der Aufgabe erscheint zur Belohnung ein spezielles Pokémon. Das *Pokémon GO*-Fest und die Safari-Zone finden jährlich regional in ausgewählten Städten vor Ort statt. Für die Teilnahme wird ein Ticket und die physische Präsenz der Spieler_innen benötigt. In zumeist abgesperrten physischen Orten können viele Pokémon, in der Safari-Zone sogar regionale Monster, gefangen werden. Für Personen, die nicht anwesend sein können, gab es globale Herausforderungen, meist auf Fangen oder Abschlüsse von Raids basierend, die für alle *Pokémon GO* Spieler_innen spezielle Inhalte als Belohnung freigeschaltet haben. Seit der Corona-Pandemie in 2020 finden die Events virtuell statt.

An Feiertagen finden lokal spezielle Events statt, bei denen man thematisch passende Pokémon fangen kann. So können Spieler_innen um die Weihnachtszeit Pokémon, die rote Mützen tragen, fangen. Zu Ostern gibt es eine Selektion von Pokémon, die aus Eiern mit einem Inkubator ausgebrütet werden können.

4. Darstellung der Daten

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Datenauswertung vorgestellt. Die Daten beruhen auf Beobachtungen, informellen Gesprächen und Interviews. Der Fokus dieser Arbeit liegt auf der Untersuchung von sozialen Aspekten im Spiel, der Produktion von sozialen Bedeutungen durch die Spieler_innen im Spiel und der damit einhergehenden sozialen Ordnung. Die Erfahrungen der Spieler_innen sind durch den Raum des Spiels und das Spieldesign charakterisiert. Dem Smartphone und der AR-Funktion des Spiels wird hierbei eine zentrale Rolle zugeschrieben. Die ausgewerteten Daten wurden anhand der ausgearbeiteten Codes kategorisiert und werden thematisch dargestellt. Beginnend werden erste persönliche Erfahrungen mit dem Spiel, Spielpraktiken und Aspekte der Motivation vorgestellt. Darauf folgend werden soziale Aspekte des gemeinsamen Spiels und der *Community* besprochen. Folglich werden offizielle Regeln und Verhaltensnormen näher erläutert. Die Rolle von Technologien und Medienpraktiken wird nachfolgend vorgestellt. Anschließend werden Status und Anerkennung anhand von verschiedenen Inhalten und Leistungen im Rahmen des Spiel thematisiert. Abschließend wird näher auf die Aspekte der Bewegung, Raumpraktiken und Raumerfahrung eingegangen. In diesem Kontext ist es wichtig zu erwähnen, dass die Daten nur die Erfahrungen und Standpunkte eines gewissen Teils der *Pokémon GO* Spieler_innen in Wien repräsentieren.

4.1 Spieler_innenerfahrungen und Motivation

Die Interviewpartner_innen illustrieren anhand ihrer Biografie, wie variabel persönliche Zugänge zum Mobilspiel *Pokémon GO* sind. Einige begleiten zunächst ihre Kinder auf gelegentlichen abendlichen Spaziergängen und legen sich später einen eigenen Account zu. Andere Personen übernehmen den Account des Kindes, nachdem dieses das Interesse am Spiel verloren hat. Für manche ist Nostalgie der Motivator, um *Pokémon GO* zu spielen. Für andere erfüllt das Spiel eine soziale Funktion, nämlich Anschluss zu lokalen Spieler_innen zu finden.

Hierbei verfolgen Spieler_innen verschiedenste Ziele. Für viele der Befragten ist es zentral, viele verschiedene Pokémon zu fangen, um den Pokédex zu vervollständigen und damit das Ziel des Spiels zu verfolgen. Hierbei genießen vor allem Shiny Pokémon und andere seltene Pokémon große Beliebtheit. Andere Spielende fokussieren sich darauf, gute und starke Pokémon zu besitzen, um an Arenakämpfen und Raids teilnehmen zu können.

Mehrere Interviewpartner_innen beschreiben das Spiel als Möglichkeit, alltägliche Routinen zu unterbrechen und eine Alternative zu ihren alltäglichen Verpflichtungen. Außerdem motiviert es zu Bewegung, um den alltäglichen Spaziergang spannender zu gestalten. Es kann als Zeitvertreib, als Überbrückung für Wartezeiten oder als Ablenkung vom Alltag dienen. Das Spiel ist durch Spontanität charakterisiert. “Aber wenn du es mit Liebe machst, dann ist es ein richtiges Hobby, das zeitaufwändig ist”, erklärt Bettina (Interview 03.11.2019). Manche Spieler_innen räumen *Pokémon GO* so viel Zeit ein, dass sie keinen anderen Spielen oder Hobbies mehr nachgehen können oder wollen. Bettina veranschaulicht, wie sie gewisse Spielhandlungen in ihren Alltag inkorporiert:

Da gehört bei *Pokémon GO* dazu, am Abend die Beute zu besichtigen. [...] Ich komme heim, ziehe mich um, dann setze ich mich hin, rauche eine Zigarette und habe ein Glas Wein. Wenn alles schön ist, dann schau ich mir meine Beute an. [...] Es ist schon ein Genuss. Und es ist wahnsinnig zeitraubend. (Interview, 03.11.2019)

Diese Erzählung zeigt, wie Organisation und Auswahl beim Entwickeln in die Abendroutine implementiert werden. Das Spiel wird in die alltägliche Praxis der Personen eingebettet und ist mit einem spürbaren Zeitaufwand verbunden. Demgegenüber sortieren andere Spieler_innen ihre gefangenen Pokémon direkt unterwegs aus.

Bei manchen Personen kann das Spiel eine so zentrale Rolle im Alltag einnehmen, dass andere Aufgaben oder andere Interessen in den Hintergrund geraten. Vera berichtet, dass sie immer ihre täglichen Aufgaben abschließt und sogar im Voraus plant, falls sie an folgenden Tagen keine Zeit zum Spielen hat. Vera beschreibt das Gefühl, vor einem Community Day eine volle Pokémon-Aufbewahrungsbox zu haben, als stressig. Das geht so weit, dass sie körperliche Symptome wie Herzrasen oder Unwohlsein verspürt. Und beschreibt ihre Gefühle als “vollkommen absurd”, denn “ein Spiel soll Spaß machen, keine Stresssymptome auslösen” (Interview 5, am 7.10.2020). Sie empfindet Druck, wenn Aufgaben unerledigt sind oder sie nicht jederzeit bereit zum Spielen ist. Das Spiel kann somit auch den Alltag strukturieren oder beherrschen.

Persönliche Spielstile und Interessen sind genauso variabel wie auch die Zugänge der Spielenden zum Spiel. Einige Personen bevorzugen es allein zu spielen, um fokussiert zu bleiben und den eigenen Zeitplan einhalten zu können. Andere priorisieren die persönliche Bewegung und laden andere Personen zu ihren eigens geplanten Wanderungen ein. Beispielsweise liegt der Fokus von Simone, die kein Echtgeld ins Spiel investieren will, auf

dem Fortschritt im Spiel. Ihre Motivation brach ein, wenn die Belohnungen ausblieben und fasst zusammen: “Der Anreiz zu spielen fehlt, wenn dir gewisse Dinge im Spiel fehlen, die du mit Geld kaufen könntest.” (Interview, 17.01.2021). Aber auch Personen, die Geld investieren, nehmen nicht an allen Events teil. So nehmen einige Spieler_innen gezielt an Raidstunden teil oder setzen diese bewusst aus unter dem Sichtpunkt der Rentabilität. “Da gehe ich aber auch nur hin, wenn es reizvoll ist”, erzählt Bettina bezüglich wiederkehrenden Boss-Pokémon in Raidstunden und fährt fort: “Also da jetzt Raidpässe zu investieren, reales Geld zu investieren, das ist es nicht wert.” (Interview, 03.11.2019). Das Spiel verliert an Reiz, wenn es keine neuen Aktivitäten oder Inhalte gibt, die von Interesse sind.

Ein zentraler Faktor für viele Spielende ist die Mobilität. Viele Interviewpartner_innen heben die Bedeutung von Bewegung für das Spiel hervor. Selbst die Personen, die sich selbst eher als gemütlicher beschreiben, empfinden die Bewegung während des Spiels als angenehm und positiv. Diesbezüglich rückt der Aspekt der spielerischen Gewichtskontrolle als positiver Nebeneffekt in den Fokus. Zwei Interviewpartner beschreiben, dass das Spiel eine Möglichkeit bietet zum Abnehmen oder als Alternative für Sport dienen kann. Zusätzlich werden Spielpraktiken durch das physische Umfeld limitiert. So ist die Handlungsfähigkeit in urbanen Gebieten durch eine höhere Dichte von Arenen, Pokémon und PokéStops ausgeprägter, hingegen am Land gibt es weniger Interaktionsmöglichkeiten im Spiel.

Äußere Einflüsse, wie Stimmen von Außenstehenden, prägen das eigene Spielverhalten. Eine Interviewpartnerin schildert von anfänglicher Hemmung, bevor sich die eigene Wahrnehmung normalisierte:

Warum ist mir das peinlich? Weil ich ein erwachsener Mensch bin. Weil ich denke, ich könnte stattdessen auch gute Taten vollbringen. [...] Weil ich es [das Spiel] anfangs belächelt habe und dachte, dass nur Supernerds spielen. [...] Aber mittlerweile bin ich schon offener. (Vera, Interview, 07.10.2020)

Die Spielstile sind vielfältig und von persönlichem Interesse geprägt. Einige Spieler_innen spielen bevorzugt allein, andere suchen aktiv nach sozialem Anschluss. Andere Personen priorisieren Bewegung und den Ausbruch aus alltäglichen Strukturen. Insgesamt zeigt sich, dass *Pokémon GO* Alltag, Ressourcen wie Zeit und Geld, Körperpraktiken, Bewegung und Technik miteinander verschränkt und als motivierende Spielpraxis dienen kann.

4.2 Soziale Dimensionen und *Community*

Die Interviewpartner_innen beschreiben die *Pokémon GO Community* in Wien überwiegend als inklusiv, freundlich, hilfsbereit und divers bezüglich Spielerfahrung und Altersschicht. Personen unterstützen sich gegenseitig mit Tipps oder helfen anderen aktiv beim Spielen.

Pokémon ist für mich zum Beispiel nicht nur ein Spiel. Pokémon ist für mich Freundschaft. [...] Ich hätte definitiv nicht so viele Freunde in Wien wie jetzt. Ja, es connected halt. Wie eigentlich der Slogan damals von Nokia [...] das ist mittlerweile Pokémon. (Peter, 04.10.2020)

Das gemeinsame Interesse am Spiel verbindet die Spieler_innen, wobei in manchen Gruppen die Sozialität im Vordergrund steht. Auch Nicht-Spielende können funktional in die Spielpraktik eingebunden sein. “Er war aber immer bei uns dabei und hat mit uns über die Pokémon geredet. Und wir haben ihn als Mitglied [...] von unserer Gruppe gesehen, obwohl er nicht gespielt hat”, berichtet Martin über einen Freund, der sie per App (ein Radar, das Pokémon in der Nähe anzeigte) zu Pokémon geführt hatte (Gruppeninterview, 26.11.2020). Jedoch bleibt das Spielen in den meisten Fällen zentral, weshalb sich Interaktionen und Konversationen meist vom Inhalt des Spiels handeln. Vera sieht potenzielle Freundschaften im Spiel als ein angenehmes Extra, aber keine Priorität, denn “[...] es ist jeder so stark in seinem Leben verhaftet, ich glaube, da ist auch wenig Platz dann [für neue Freundschaften durch das Spiel]” (Interview 07.10.2020). *Pokémon GO* kann verschiedene soziale Funktionen für die Spieler_innen erfüllen. Die *Community* zeigt sich aber auch situativ, denn Kooperation ist oft mit gewissen Anlässen verbunden.

Vor allem Raids ermöglichen, als zentrales Spielfeature, Kooperation zwischen Spieler_innen. Dadurch wird das Treffen vor einer Arena zur sozialen Praxis. Spielende sind vor allem bei Raids aufeinander angewiesen, weil viele Kämpfe allein schwer zu bewältigen sind. Einige Spielende erwarten sich eine kurze soziale Phase vor oder nach Raids und empfinden Situationen, in denen sie ausbleiben als “irritierend” oder “komisch” (Vera, Interview, 07.10.2020). Des Weiteren wird eine gewisse Verlässlichkeit bei Zusagen zu Raids vorausgesetzt. Kommunizierten Ausnahmen wird meist mit Verständnis begegnet. Peter schildert von Komplikationen bei Verabredungen in seinem Bezirk: “Wenn man sich etwas ausmacht, hält man sich an die Treffpunkte. Natürlich kann immer etwas dazwischenkommen, aber dafür haben die Leute Verständnis. Man weiß ja nicht, woran es gescheitert ist” (Peter, Interview, 04.10.2020). Gleichzeitig zeigt Vera, dass solche Absprachen auch scheitern

können: “Er hat geschrieben, er sei in drei Minuten da und im Endeffekt standen wir 20 Minuten dort und haben gewartet. Und dann haben wir gesagt: Jetzt pfeifen wir drauf.” (Interview, 07.10.2020). Die Interviewte berichtet, dass sie anschließend den Raid ohne die letzte Person bestritten hätten.

Spielstile variieren zwischen unabhängigem Spielen und Gemeinschaftssituationen. Community Days, die zwischen drei und sechs Stunden dauern, werden von einigen bewusst in Gruppen verbracht, um Routen zu teilen und monotone Strecken unterhaltsamer zu gestalten.

Auszug aus einem Beobachtungsprotokoll:

Beim Weitergehen schließt sich ein bekannter Spieler an und berichtet uns von seinem neuen Smartphone fürs Spiel. Beim Scrollen fällt ihm auf, dass eine vertraute Person in der Freundesliste fehlt. Beide gleichen ab und befreunden sich im Spiel wieder. Währenddessen fragt ein Mitspieler, ob wir das ‘Hunderter’ [100 IV] gefangen haben. Er nennt den Fundort und zeigt in die Richtung. Zwei Personen lösen sich von der Gruppe, prüfen das Pokémon und holen uns wieder ab. Wir fangen das 100% Chelast und gehen weiter. Zwei mir unbekannte Personen sitzen auf einer Parkbank, weisen uns auf das Pokémon hin, aber zeigen dabei in eine andere Richtung. Nach kurzer Absprache stellt sich heraus, dass dieselbe Stelle gemeint ist. Die Gruppe bleibt kurz stehen, um Pokémon zu fangen und wir gehen danach wieder weiter. (Beobachtungsprotokoll, Community Day, Türkenschanzpark, 2019)

Diese Szene zeigt, wie temporäre Gruppen während Community Days gebildet werden, sich wieder auflösen und dabei Informationen über Fundorte ausgetauscht werden. Die Freundesliste fungiert dabei als kleine eigene soziale Infrastruktur. Beim Vorbeigehen werden Routen besprochen und abgeglichen.

Die Spieler_innen in Wien organisieren und koordinieren sich bevorzugt über WhatsApp oder Telegram-Gruppen, wo Raid-Organisation und -Koordination, das Teilen von Bildern und Screenshots sowie Wissensaustausch stattfinden können. Soziale Plattformen wie Facebook werden verwendet, um Freundschaftscodes für spezielle Aufgaben zu teilen. Diese werden zusätzlich auch für das Versenden von Geschenken im Spiel benötigt.

Dann irgendwie über Facebook Freunde dazu gewinnen, weil mehr Freunde mehr Geschenke und Goodies bringen. Und ja, dann waren da diese 10.000 Kilometer Challenges. Da wollten alle Freunde aus Australien und Thailand haben. Und dann hat man geschaut, ob der eh weit genug weg ist. (Bettina, Interview, 03.11.2019)

Manche Aufgaben im Spiel erfordern den Tausch von Pokémon, welche mindestens 10.000 Kilometer weit weg voneinander gefangen wurden. Da das Reisen in andere Länder eine ökonomisch aufwändige Option ist, bietet es sich an, online Spiel-Freundschaften zu knüpfen. "Du musst eine *Community* bilden, du kannst nicht allein [spielen]", beschreibt Bettina (Interview, 03.11.2019).

Die Aushandlung von Spielpraktiken verlagerte sich in Phasen eingeschränkter Kontakte in digitale Räume. Spieler_innen appellierten an andere Gruppenmitglieder, dass keine Raids ausgeschrieben oder besucht werden sollten. Mehrere Interviewpartner_innen erwähnen auch unausgesprochene Regeln und betonen, dass von neuen Personen erwartet werde, dass sie sich das normierte Verhalten zuerst ansehen und sich danach verhalten. So wird es beispielsweise von manchen Spieler_innen als störend empfunden, wenn etablierte Routen bei Raidstunden von neuen Mitgliedern angefochten werden.

Die Hilfsbereitschaft der Spieler_innen zeigt sich besonders beim Wissenstransfer. Personen teilten Informationen zu effektiven Routen, Tricks und Tools und Events aus. Außerdem besteht die Möglichkeit für Personen, sich im Internet über Guides, Maps und Nester-Listen zu informieren. Der Wissensaustausch findet offline sowie online statt. Bettina betont die ad-hoc Hilfe nach Raids:

Da brauchst du deine drei super Curvebälle, und da kannst du wirklich jemanden fragen: 'Kannst du mir die werfen?' [...] Meistens heißt es dann: 'Kein Problem, mach ich dir schon.' [...] Da sitzt er da mit einer Eselsgeduld und sagt: 'Kein Problem, ich mach das.' [...] Wirklich lieb. (Interview, 03.11.2019)

Sie beschreibt, wie ein Spieler mehrere Smartphones vor sich liegen hatte und geduldig die Hilfsanfragen anderer Spieler_innen erfüllte. Aufgrund der gegenseitigen Abhängigkeit in gewissen Spielkontexten und dem minimalen Wettkampfcharakter helfen sich viele Spieler_innen untereinander.

Mehrere Interviewpartner_innen betonten, dass sie beim Spielen mit Personen unterschiedlicher politischer Einstellungen zusammenkamen und diese dabei in den Hintergrund traten. Simone beschreibt eine "sehr bunte" Raidgruppe während einer Raidstunde: "Es ist mehr oder weniger ein Diskurs entstanden. Und auch wenn sich nicht alle einig waren, es haben trotzdem alle weitergespielt." (Simone, Gruppeninterview, 26.11.2020)

Obwohl viele Spieler_innen von *Community* sprechen und dieser Begriff auch durch das Spiel selbst vermittelt wird (Community Day), stehen spielerische Handlungen im Kontext von geteiltem Interesse am Spiel im Zentrum. Das Spieldesign erleichtert spontanes Spielen, weswegen die Gruppenkonstellationen meistens nicht fixiert, sondern temporär sind. Dies kann den Zugang zu gewissen Gruppen erschweren. So bildete sich in Wien beispielsweise eine exklusive Gruppe von Spieler_innen, die unter einem kollektiv geteilten *Tag* (ein gemeinsam geteiltes Schlagwort im Nicknamen) auftraten und nur Spieler_innen einer gewissen Teamfarbe akzeptierten. Peter, der angehalten wurde, dieser exklusiven Gruppe beizutreten, begründet seine Entscheidung wie folgt: “Mit meinem Account war ich schon zu weit, also wollte ich nicht wechseln. In die Gruppe konnte ich nie, weil sie nur eine bestimmte Teamfarbe akzeptieren” (Interview, 04.10.2020).

In Gruppen existieren implizite oder explizite Regeln im Umgang miteinander. Beispielsweise verlinkte eine große WhatsApp-Gruppe eines Wiener Gemeindebezirks in der Gruppenbeschreibung ein externes Regelbuch, in dem unter anderem guter gegenseitiger Umgang, faires Spielverhalten, Altersbegrenzungen, Chatverhalten und die richtige Raid-Organisation thematisiert wurden.

Eine weit verbreitete Etikette betrifft die Interaktion mit Arenen. Das ökonomische Kapital im Spiel, Pokémünzen, ist zwar gratis, aber nur durch Arenakämpfe in limitiertem Umfang erhältlich. Alternativ können Münzen durch Mikrotransaktionen gekauft werden. Nicht jede Person hat die Möglichkeit Echtgeld zu investieren, benötigt aber dennoch Münzen für den Kauf von zum Beispiel Raidpässen. Da Münzen als knappe Ressource verstanden werden, beschlossen einige Spieler_innen Richtlinien zur Einnahme von Arenen. Es wurde erwartet, dass sich alle Personen, auch nicht ansässige Personen, daran halten. Falls Spieler_innen wiederholt gegen Regeln verstießen, wurde ihr Verhalten durch direkten Rauswurf aus der Arena sanktioniert. Diesbezüglich äußert Peter, dass Spieler_innen dafür ihr “Revier markieren” und zeigen “Hey, das ist unsere Arena”, denn “eigentlich geht es nur um Territorium” (Interview, 04.10.2020). Bei Möglichkeit wird schnell auf Regelverstöße reagiert. Falls Personen lokal angetroffen werden, werden diese über die selbstbestimmte Regel aufgeklärt. Falls sich Individuen wiederholt nicht an diese Regeln halten wollen, werden sie direkt im Spiel bekämpft und verlieren die Herrschaft der Arena. Nicht alle Personen teilen diese Ansicht. Vera drückt deutlich aus, dass ihr Regeln zur Einnahme von Arenen nicht wichtig sind: “Ich gehe jetzt vorbei und nicht erst in vier Stunden siebenunddreißig und darf

ihn dann hinaus schmeißen” (Interview, 07.10.2020). Sie empfindet solche Absprachen als "Kindergarten", aber zugleich ärgert sie sich, wenn sie direkt aus der Arena geworfen wird.

Viele Gruppen bestehen oft temporär und entstehen spontan, was spontanes Mitspielen erleichtern kann, aber stabilen Zugang zu Gruppen erschwert. Auszug aus einem Beobachtungsprotokoll:

Wir kommen am frühen Abend bei einer Arena in einem innerstädtischen Bezirk an. Es sitzen Personen auf einer Mauer, eine am Brunnen, wir können keine größere Gruppe erkennen, also nehmen wir einen anderen Treffpunkt an und gehen dorthin. Ein Spieler, aus dessen Rucksack fünf Kabel herausragen, steht in der Nähe. Die Raidstunde beginnt, aber in der Lobby ist nur ein Account. Wir spielen am Ende allein. Bei der nächsten Arena treten zwei Personen bei, die schnell wieder die Lobby verlassen. Wir gehen weiter und sehen den Mann von zuvor wieder. Ich spreche ihn an und frage nach einer privaten Gruppe. Er gibt mir den Zugangscode für seine Gruppe und drückt sein Unwissen über eine andere Gruppe aus. (Beobachtungsprotokoll, Raidstunde, innerstädtischer Bezirk, 2020)

Diese Situation illustriert, dass private Lobbys als Filter wirken können. Sie bringen bekannte Kleingruppen zusammen und schließen spontane Mitspieler_innen zum Teil aus. Trotz gemeinsamer Verabredung und Teilnahme an demselben Event kommt es zur Bildung von spontanen und temporären Gruppen. Visuelle Marker, wie Powerbanks oder multiple Smartphones, können zur Identifikation anderer Spieler_innen helfen.

Die soziale Spielpraxis in Wien ist charakterisiert durch Hilfsbereitschaft, situationsabhängige Kooperation und niedrige Zugangsschwellen. Events wie Raidstunden schaffen Anlässe, um regelmäßig zusammen zu spielen. Treffen werden relativ kurzfristig über Instant-Messaging-Dienste organisiert. Neben der Offenheit gibt es auch Grenzen in Form von exklusiven und privaten Gruppen, impliziter Erwartungen oder lokaler Verhaltensetiketten. Konflikte werden über Hinweise, Verweis auf Regeln oder Gegenhandlungen sanktioniert. Die Gruppenzugehörigkeiten bestehen oft nur temporär. Die beschriebenen Spielpraktiken bringen auch implizite Normen mit sich. Im folgenden Unterkapitel werden offizielle Regeln und soziale Aushandlungen thematisiert.

4.3 Normen, Regeln und Cheating-Diskurse

Schummeln (Cheating) ist in regelgeleiteten Spielen ein wiederkehrendes Thema, so auch in *Pokémon GO*. Neben informellen Gruppenregeln existieren auch offizielle Nutzungsbedingungen des Spieleentwicklers Niantic, welche als Bezugsrahmen wahrgenommen werden. Diese Regeln werden in der alltäglichen Spielpraxis nicht durchgängig befolgt.

Als Cheating werden unter anderem die unbefugte Verwendung von veränderter oder nicht offizieller Software von Drittanbietern, Modifikationen der App, Multiaccounting, Account-Sharing, GPS-Spoofing oder andere Methoden der Standortfälschung sowie die Veräußerung von Konten verstanden (vgl. Niantic Labs, 2025b). Obwohl Spieler_innen bei der Kontoerstellung die Nutzungsbedingungen akzeptieren müssen, berichten mehrere Interviewpartnerinnen, dass sie die Details nicht genau kennen. "Natürlich hätte ich den Nutzungsvertrag lesen können, aber ich lese keine Verträge", erzählt Vera (Interview, 07.10.2020). Der Anbieter Niantic reagiert auf regelwidriges Verhalten mit Verwarnungen und bei weiterer Missachtung der Nutzungsbedingungen mit temporären und permanenten Bans.

Obwohl Cheating unerlaubt ist, sprachen Spieler_innen sehr offen miteinander und auch mir gegenüber über die Verwendung von mehreren Accounts (Multiaccounting) und Drittanbieter-Tools. Jedoch werden manche Verhaltensmuster mehr und andere weniger geduldet. Michael berichtet, dass andere Spieler_innen oft ihre Abneigung gegen Cheater ausgedrückt hatten: "Ja, ich hasse Cheater, weil sie spoofen oder botten. Da gab es viele beleidigende Aussagen in dieser Hinsicht." (Interview, 20.07.2020).

Diesbezüglich werden Handlungen, die andere direkt negativ beeinflussen, wie die Übernahme einer Arena durch Standortfälschung, kritisch betrachtet. Die Haltung meiner Interviewpartner_innen zu Cheating ist jedoch eindeutig: Jede Person soll spielen, wie sie will, denn sie ist sich der Risiken eines Verstoßes bewusst. Viele nutzen selbst mehrere Accounts oder Tools, um das Spiel für sie angenehmer oder aufregender zu gestalten. Fairness bedeutet für einige ohne Hilfsmittel zu spielen. "Ein fairer Spieler ist [...] wer gar nichts nutzt [...] keine Drittsoftware oder andere Vorteile", so Michael (Interview, 20.07.2020). Andere haben ein situatives Verständnis von Fairness. Tools seien akzeptabel, solange das Spielerlebnis anderer Personen nicht negativ beeinflusst wird, denn durch Schummeln ergäbe sich "normalerweise ein direkter Vorteil [...] gegenüber anderen" (Simone, Interview, 17.01.2021).

Spoofing wird im Kontext des Mobilspiels *Pokémon GO* als Standortfälschung mithilfe von technischen Hilfsmitteln verstanden. Spoofer sind Personen, die ihre GPS Daten fälschen, um den Spielservern einen anderen Standort vorzutäuschen, wodurch physische Bewegung im Spiel in den Hintergrund gerät. Gründe für Spoofing sind unter anderem das Fangen von speziellen oder regionalen Pokémon, Gemütlichkeit, sowie das Aufsuchen von Orten mit vielen PokéStops, um mehr Erfahrungspunkte für einen Levelaufstieg zu sammeln. Laut Erzählungen wird besonders Spoofing problematisiert und sogar teilweise offen verurteilt. Martin führt die negative Reaktion der *Community* auf "einige schwarze Schafe", die gespoofed haben, "um anderen zu schaden" zurück (vgl. Interview, 30.11.2020). Gleichzeitig wird die "Unterstützung" von Spoofern bei Raids von manchen als "sehr angenehm" wahrgenommen (vgl. Martin, Interview, 30.11.2020)

Die Verwendung eines Bots nennt man Botting. In *Pokémon GO* werden Bots nicht nur eingesetzt, um Daten für die Maps (siehe Kapitel 4.4) zu sammeln, sondern auch zur Generierung und privaten Verwendung von Ressourcen wie Lockmodulen verwendet. Obwohl Maps als nützlich betrachtet werden, wird ihre technische Herkunft kritisch betrachtet.

Die Praxis der Verwendung von mehreren Accounts wird Multiaccounting genannt. Werden Zugangsdaten mit anderen Personen geteilt, oder ein Account von mehreren Personen verwendet, nennt man das Accountsharing. Die meisten Spieler_innen verwenden ein weiteres Smartphone, um mit mehreren Accounts spielen zu können. Es gibt aber auch die Möglichkeit, das Spiel mit einem "sicheren Ordner" auf einem einzigen Gerät zu spielen. Die Interviewteilnehmer_innen nannten verschiedene Gründe für Multiaccounting, beispielsweise die Pflege des Kontos ihrer Kinder oder weil sie keinen Zugang zu ihrem anderen Account haben. Vera empfindet das Spielen mit zwei Accounts als "stressig" und berichtet von "Ermüdungserscheinungen", wenn sie während bestimmten Events mit ihrem eigenen Account und dem ihres Kinds gleichzeitig gespielt hatte (vgl. Interview, 07.10.2020). Multiaccounting wird in der *Community* größtenteils akzeptiert. Obwohl die zusätzliche Hilfe bei Raids meistens geschätzt wird, kann es aufgrund der Obergrenze für Raidteilnehmer_innen zu logistischen Problemen kommen. "Dann bist du nicht reingekommen in den Raid", erzählt Peter (Interview, 04.10.2020)

Die Verwendung eines *Pokémon GO* Armbands in Form der offiziellen *Pokémon GO* Plus oder der inoffiziellen Go-tcha (Auto-Catch) ist weit verbreitet. Es handelt sich um ein kleines Gerät aus Plastik, durch das man per Knopfdruck im Spiel mit Pokémon oder PokéStops interagieren kann. Die Go-tcha ermöglicht es, diese Vorgänge per Einstellung zu automatisieren. Manche Spieler_innen kauften das offizielle Gerät und manipulierten den Knopf, sodass es dauerhaft ohne manuelle Einwirkung ausgelöst wurde. Durch Empfehlungen im Freundeskreis und die gefühlte Kompatibilität im Spiel wird die Nutzung einer Go-tcha normalisiert. Die persönliche Sicht gegenüber der Verwendung der Go-tcha als Tool variiert. Manche Personen betrachten die Nutzung als Schummeln, andere als “Grauzone”, da der Aspekt der Bewegung erhalten bleibt und die Interaktion mit dem Spiel nicht völlig automatisiert wird. Einigen Spieler_innen ist nicht bewusst, dass die Verwendung den Nutzungsbedingungen widerspricht, da keine Manipulation des Spiels erforderlich ist. Die Normalisierung der Nutzung einer Go-tcha vermittelt den Spieler_innen, dass gewisse Verhalten geduldet oder gefördert werden. Simone erklärt, dass die Verwendung der Go-tcha eine geduldete Praxis in der *Community* sei und daher nicht verwerflich wirkt: “Es kann schon sein, dass es in den Nutzungsbedingungen steht und so weiter, aber es spielen so viele Leute mit einer Go-tcha. Dadurch kommt es mir nicht wie Cheating vor.” (Simone, Interview, 17.01.2021). Obwohl die Nutzung des Tools offiziell nicht erlaubt ist, wurde die Verwendung der Go-tcha durch die Einbettung in die alltägliche Spielpraxis der Personen normalisiert. Vera, die das Gerät von einer Freundin geborgt bekommen hatte, sieht die Verwendung der Go-tcha lange als “unsportlich” an, aber änderte ihre Meinung: “es [die Go-tcha] nimmt mir Stress ab” (Interview, 07.10.2020).

Obwohl offizielle Nutzungsbedingungen existieren, werden diese fortlaufend sozial ausgehandelt und in die Spielpraxis eingebettet. In den Daten zeichnet sich eine Hierarchie bezüglich der Toleranz von Cheating ab. Botting und Spoofing sind nach wie vor sehr umstritten, Multiaccounting wird großteils geduldet und Auto-Catch-Armbänder wurden in die alltägliche Spielpraxis inkorporiert. Das nachfolgende Kapitel zeigt, wie Technologien die Alltagspraxis beeinflussen kann.

4.4 Technologien, technologische Praktiken und Tools

Das Smartphone dient als zentrale Schnittstelle für das Spielen. Es verbindet die Spiele-App, die Kommunikation und Koordination über Instant-Messaging-Dienste sowie Wissensaneignung über Informationsseiten und Tools, wodurch die Entstehung lokaler

Pokémon GO Spielpraktiken in Wien ermöglicht wurde. Auch in Spielsituationen bleibt es präsent:

Man schaut zu 90% der Zeit auf das Handy. Du fängst die Pokémon drauf, du raideest drauf, du kämpfst dort. Und du hast die Interaktionen mit Freunden auch am Handy. Du brauchst es nicht, wenn du dich gerade mit den anderen unterhältst. [...] Du hast es trotzdem noch in der Hand, um abrufbereit darauf schauen zu können. Es gibt selten den Zeitpunkt, wenn du dich mit anderen zu einem Raid oder so triffst, dass du das Handy einfach wegsteckst. Außer du hast im Hintergrund die Go-tcha laufen und dann wird theoretisch noch immer das Handy verwendet. (Martin, Interview, 30.11.2020)

Das Smartphone steht als Medium im Mittelpunkt sozialer Interaktionen, die innerhalb und außerhalb des Mobilspiels stattfinden. Der Zugang zum Smartphone ist erleichtert, da es bereits im Alltag von vielen Personen fest eingebunden ist.

Gerade in der Anfangszeit waren Spieler_innen oft lange unterwegs und hatten selten Zugang zu Steckdosen. Dadurch wurde Energie-Management zum Teil der Spielpraxis: "Und spätestens, wenn dir das Handy zum dritten Mal beim Spielen leer wird, dann kaufst du dir einfach eine, Punkt" (Simone, Gruppeninterview, 26.11.2020). Einige Spieler_innen haben sich rasch zum Kauf einer Powerbank entschieden, so auch Martin. Er berichtet, wie er anfangs sein Smartphone in Fastfood-Lokalen auflud und mit der Zeit immer mehr Powerbanks kaufte, wenn eine davon zu wenig Ladung hatte:

Wir sind immer zur Fastfood-Filiale gegangen, um unser Handy aufzuladen. Und dann haben wir uns halt eben mit der Zeit eine Powerbank gekauft. [...] Und wenn die aber dann leer war [...] dann haben wir gleich noch eine Powerbank gekauft. So habe ich fünf Powerbanks gekauft. Einfach so. (Gruppeninterview, 26.11.2020).

Powerbanks wurden zu einem Teil der technischen Infrastruktur und strukturierten im Spiel Tempo, Routen und Pausen. Außerdem erfüllten sie auch die Funktion eines sichtbaren Erkennungsmerkmals, an dem in der Nähe von gewissen Treffpunkten Spieler_innen identifiziert werden konnten (vgl. Beobachtungsprotokoll, GO-Fest, Stadtpark, 2020). Zusätzlich zur Frage der Energieversorgung ergab sich eine grundlegende Frage zur Gerätenutzung. Der Einsatz von mehreren Smartphones gleichzeitig war nicht unüblich.

Einige Personen, die mit mehreren Accounts spielten, griffen auf die Verwendung von alten oder günstigen Zweitgeräten zurück. Meine Interviewpartner_innen verwendeten selbst nur ein Gerät. Die Nutzung von Zweitgeräten konnte aber im Feld beobachtet werden. Deshalb stütze

ich mich hier auf Beobachtungsprotokolle. Einzelne Personen trugen zwei bis drei Smartphones bei sich und spielten teilweise parallel oder passiv bei Raids oder Community Days damit.

Während eines Community Days konnte ich beobachten, wie eine Spielerin mit zwei Smartphones Pokémon am Event teilnahm. Zeitweise legte sie beide Geräte auf ihre linke Handfläche auf und interagierte mithilfe ihrer rechten Hand mit beiden Bildschirmen. Teilweise legte sie ihr Zweitgerät, das an eine Go-tcha gekoppelt war, in der Brusttasche ihrer linken Jacke ab. (vgl. Beobachtungsprotokoll, Community Day, Türkenschanzpark, 2019)

Bei einem weiteren Event in einem Wiener Innenbezirk konnte ich beobachten, wie ein Spieler mit einem Tablet und drei Smartphones an Raids teilnahm. Um alle Smartphones bedienen zu können, legte er diese geordnet auf das Tabletcover, welches er als Ablage verwendet. (vgl. Beobachtungsprotokoll, Raidstunde, innerstädtischer Bezirk, 2020)

Die parallele Nutzung von mehreren Geräten ist kontextuell und die Interaktion mit diesen strukturiert sich auf unterschiedlichste Weise. Neben der Frage der Energie- und Gerätenutzung stellt sich auch die nach der Nutzung des im Spiel implementierten AR-Features.

Ich konnte während meiner Feldforschung feststellen, dass viele Spieler_innen unterwegs das AR-Feature kaum aktiv nutzen. Michael erzählte mir während eines informellen Gesprächs, dass Spieler_innen das Feature “aus Datenschutzgründen” nicht verwenden und verwies auf Unpraktikabilität als Hauptgrund. Ich vermutete, dass das Feature unbekannt ist, obwohl es im Kontext des Mobilspiels offensichtlich erscheint. Er entgegnete mir: “Es ist unpraktisch. Die Akkuleistung leidet auch darunter.” (Michael, Informelles Gespräch, 2020). Zu diesem Schluss kam auch Simone, sie will ihren Handyakku schonen und nutzt ihn lieber für die Verwendung der Go-tcha. Diesbezüglich erklärt sie mir auf die Frage, inwiefern sie den AR-Modus verwendet: “So gut wie gar nicht. Weil es einerseits den Handyakku stark beansprucht. Und andererseits ist es in dem Sinn auch nicht unbedingt für meinen Spielgenuss ausschlaggebend” (Simone, Interview, 17.01.2021). Auch während eines Feldaufenthalts haben Spieler_innen das Thema der AR-Funktion besprochen.

Auszug aus einem Beobachtungsprotokoll:

Ein Spieler redet während einer Raidstunde mit mir über die Ankündigungen zu Pokémon Snap und Pokémon Smile und fragt mich, ob ich das AR-Feature in *Pokémon GO* nutze. Ich antworte ihm, dass ich nach Raids immer ein AR-Bild mache. Der Spieler entgegnet mir ‘Fotos are useless’, er mag zwar Landschaftsaufnahmen, aber

ohne Pokémon. (Beobachtungsprotokoll, informelles Gespräch, äußerer Wiener Bezirk, 2020)

Spielende meiden das AR-Feature, da sie ihren Handyakku effizient verwenden möchten und das Mobilspiel auch ohne diese Funktion Spaß bereitet. Martin erklärt, dass der AR-Modus fehlerhaft und deswegen unpopulär sei: “Das [AR-Feature] macht das Spiel langsamer und ist nicht effizient genug. Und solange das [...] so ist, wird es auch so bleiben, dass AR nicht wirklich verwendet wird.” (Interview, 30.11.2020).

Obwohl das AR-Feature Vorteile bietet, zum Beispiel das Fangen von Pokémon erleichtern und mehr Erfahrungspunkte generieren kann, wird es als ineffizient betrachtet und deswegen kaum unterwegs genutzt. Hingegen wurden Maps, die als Informationsquellen in der Spielpraxis einiger Spieler_innen relevante Rolle spielten, von einem Teil der Spielenden als effizient betrachtet.

Im Kontext von *Pokémon GO* bezieht sich der Ausdruck “Map” auf eine digitale Landkarte, die Auskunft über das Erscheinen von Pokémon im Spiel (Spawn) gibt. Je nach Spezifika der Map sind weitere Informationen wie Statuswerte, Wettkampfpunkte (WP) und Geschlecht des Pokémon einsehbar. Entweder werden die Informationen von Spieler_innen manuell gemeldet, oder Mapbetreiber_innen setzen gezielt Bots ein, um Pokémon zu scannen und Daten auf der jeweiligen Map anzeigen zu lassen. Den Bots wurden aber auch eine andere Funktion zugewiesen, zum Beispiel wurden sie verwendet, um bestimmte Map-Informationen auf speziellen Discord-Servern oder in eigenen Telegram-Chats zu melden (vgl. Michael, Interview, 20.07.2020). Laut Aussagen mehrerer Interviewpartner_innen wurden Maps in der Anfangsphase des Mobilspiels oft von Spieler_innen genutzt, um gezielt Pokémon zu fangen. Die Maps haben somit als Informationsquelle gedient und wurden in die alltägliche Spielpraxis vieler Spielenden inkludiert, um Abläufe zu optimieren.

Die Erstellung und Instandhaltung der Maps wurde angetrieben von der Kooperation der *Community*. Interessierte, unabhängige Privatpersonen haben online zusammengearbeitet, um Spezifika des Spiels zu analysieren. Meistens haben Mapbetreiber_innen auf diese Vorarbeit aufgebaut, um auf diesem Wissen ihre Maps zu programmieren. Nachdem die Sicherheitsvorkehrungen seitens Niantic verschärft wurden, und die Analyse des Spielcodes aufwändiger wurde, haben sich nach Peters Darstellung größere Unternehmen eingeschaltet und mit der Analyse der Programmierschnittstellen geholfen (vgl. Interview, 04.10.2020). Die

Funktionen der Maps waren nicht nur von der Vorarbeit technikaffiner Personen beeinflusst, sondern waren auch von den fair-use-Regeln der Mapbetreibenden bestimmt.

Zu Beginn illustrierten viele Maps nur Pokémon Spawns, ohne genaue Werte anzuzeigen, was mit der Philosophie der Ersteller_innen korrelierte. Manche wollten den Spaß beim Jagen der Pokémon nicht verderben, andere waren mit moralischen Entscheidungen konfrontiert. Da Botting laut den Nutzungsbedingung als Cheating aufgefasst wird, haben sich gewisse Gruppen dazu entschieden, die Interaktion der Bots im Spiel auf ein Minimum zu reduzieren, um so “clean wie möglich” gegenüber Niantic aufzutreten. Betreiber_innen kreierten eigene Regeln für eine moralisch betrachtete Nutzung von Bots, die für die Mitwirkenden galten. Im schlimmsten Fall wurden Verstöße mit Rauswurf aus der Gruppe beziehungsweise Entzug des Zugangs zum Projekt sanktioniert. (vgl. Peter, Interview, 04.10.2020)

Da Maps von vielen Spieler_innen als nützliches Tool betrachtet werden, und die Nutzung über die Verlinkung in Instant-Messaging-Diensten teilweise implementiert wurde, hat sich die alltägliche Nutzung normalisiert. Simone vergleicht die Verwendung von Maps mit dem Kartenspiel *UNO*. Obwohl die Herstellerfirma eine spezifische Regel öffentlich klargestellt hat, halten sich die Spieler_innen nicht daran und spielen weiterhin nach ihren eigenen Regeln: “Das ist aber Usus [...] es wird gar nicht hinterfragt” (Simone, Interview, 17.01.2021). Botting ist kontextuell und wird zumeist in Fällen, die dem gemeinschaftlichen Zweck dienen, geduldet. Die Nutzung von Maps ist mit sozialen Aushandlungsprozessen verbunden.

In einem Interview thematisiert Peter (Interview vom 04.10.2020) sein eigenes Projekt. Seine Map begann als privates Spaßprojekt, das er später mit befreundeten Spieler_innen teilte, bevor er sie öffentlich zugänglich gestaltete. Peter betonte besonders den psychischen Druck, wenn die Map wegen Updates der Spielentwickler_innen, die fortlaufend ihre Sicherheitsvorkehrungen verbessert haben, nicht mehr funktional war. Er erfuhr aber auch Druck durch die *Community*, falls seine Karte wegen eines Fehlers offline war. In solchen Situationen erhielt er hunderte Nachrichten von Nutzer_innen, die fragten “Warum geht die scheiß Map nicht mehr?”. Anhand dieses Beispiels werden die Erwartungshaltungen an freiwillige Arbeit und der damit verbundene Druck sichtbar. Die Instandhaltung der Map sei zeitintensiv und mit fortschreitender Zeit auch kostenintensiv gewesen. Die erwünschte Anerkennung, auch von den eigenen Bekannten, blieb meist aus.

Maps sind eine Form von *community*-betriebener Infrastruktur, die zeitaufwändig und ressourcenintensiv sein kann. Obwohl Maps inoffiziell sind, nehmen sie eine zentrale Rolle in lokalen alltäglichen Spielpraktiken an. Durch die Verbreitung und Verwendung von Maps konnten Spiel-Vorgänge optimiert und spezifische Strategien, wie Sniping (siehe folgendes Kapitel), entwickelt werden.

4.5 Wettbewerb, Status und Leistung

Wettbewerb, Status und Leistung zeigen sich in *Pokémon GO* häufig anhand von Koordination, Errungenschaften beim Sammeln und sichtbaren Markern. Player-versus-player (PvP) Kämpfe markieren eine eigene, zumeist abgegrenzte Aktivität, in der sich persönliche Leistung ausdrücken kann. In mehreren Erzählungen wird zwischen Spieler_innen unterschieden, die vor der Einführung des Freundschafts-Features in 2018 das (damalige) Maximallevel von 40 erreicht haben, und jenen danach. Die “alten Vierziger” beschreiben den Weg zum maximalen Level als deutlich aufwändiger:

Viele von den ‘alten Vierzigern’ sagen, es war ein steiniger Weg. Sie mussten sehr viele Erfahrungspunkte sammeln, und es gab nicht die Möglichkeit, schnell viele Punkte auf einmal zu bekommen. Es dauerte über einen Monat, um ein Level zu steigen, obwohl sie zehn Stunden täglich gespielt haben. Heute brauchst du mit dem Freundschaftssystem einen Monat, um von Null auf Vierzig zu kommen. Und darum ist diese Erfahrung viel wertvoller als die heutige. (Martin, Interview, 30.11.2020)

Der hohe Zeitaufwand und der damit verbundene Ehrgeiz dienen manchen Spieler_innen als Begründung für eine Statusunterscheidung zwischen Personen, die das Maximallevel früher oder später erreicht haben. Status wird jedoch nicht nur am Level festgemacht, sondern auch emotional gerahmt. Diesbezüglich schildert Martin, dass er gegenüber erfahreneren Spieler_innen auch “manchmal Scham” empfand, wenn er vor ihnen Fehler machte, weil man “nicht unbedingt will, dass die andere Person das sieht” (Interview, 30.11.2020). Und er ergänzt: “Für diejenigen, die ganz oben stehen [...] ist es wichtig, mit Respekt behandelt zu werden” (Martin, Interview, 30.11.2020). Aus einzelnen Gesprächen geht hervor, dass Status auch über die Funktion beziehungsweise die Rolle einer Person verstanden werden kann:

Ich kann mir gut vorstellen, dass es [...] Prestige hat, wenn du dir einen gewissen Ruf erarbeitet hast [...] als Autorität auf dem Gebiet gesehen wirst und auch gerne um Rat gefragt wirst oder quasi eine organisatorische Rolle inne hast. [...] Das [...] kommt halt

einfach mit der Rolle beziehungsweise mit den Aufgaben [...] in einer größeren Gruppe.
(Simone, Gruppeninterview, 26.11.2020)

Die Rollenkompetenz oder Funktion einer Person kann als Basis für den Status, den diese in einer Gruppe innehat, wirken. So unterscheidet Peter, der eine Zeit lang selbst sehr investiert in das Spiel war, zwischen verschiedenen Arten von Spieler_innen anhand der Zeitinvestition und dem Ehrgeiz (vgl. Gruppeninterview, 26.11.2020). Die persönliche Leistung kann in Mehrspieler-Settings, wie Raids, sichtbar werden. Anerkennung entsteht unter anderem auch über Funktionen während solcher Aktivitäten. Wie sich Leistung in Raids ausdrücken kann, zeigt die nachfolgende Beobachtung.

Zum Beispiel wurden Organisation von Raids, gemeinsame Absprachen, Austausch von Informationen und Unterstützung beim Spiel wiederholt im Feld beobachtet. Die Verabredung zu einem protokollierten Raid (19. Bezirk, 2019) erfolgte über WhatsApp. Einige Personen verspäteten sich und kündigten dies an. Trotz fehlender Rückmeldung warteten alle Teilnehmer_innen. Vor Ort wurde geklärt, ob alle Anwesenden bereit sind, worauf die Lobby betreten wurde. Währenddessen tauschten sich Personen über anstehende Events aus und teilten Einladungen zu EX-Raids. Die Spieler_innen blieben während des Kampfes weitgehend still und achteten auf Passant_innen am engen Weg. Nachdem der Boss besiegt war, begann die Fangphase. Es wurde nach der “magischen Zahl” zur Einschätzung der IV gefragt. Ein Spieler berichtete von technischen Problemen, verneinte aber einen aktuellen Bug. Die Teilnehmer_innen verließen nach und nach die Gruppe, andere tauschten Informationen über kommende Events aus. Schließlich löste sich die Gruppe auf. (vgl. Beobachtungsprotokoll, Raid Level-5, äußerer Wiener Bezirk, 2019)

Das Spieler_innenlevel verändert nicht nur den persönlichen Spielfortschritt, sondern kann auch den wahrgenommenen Status in Raids beeinflussen, denn “ab Level 36 wirst du bei den Raids erst so richtig als voll angenommen.” (Bettina, Interview, 03.11.2019). In einzelnen Gruppen wurden verschiedene Levelgrenzen (Level 30 bis 36) festgelegt, laut denen man als “voll einsatzfähig” gezählt wird (vgl. Bettina, Interview, 03.11.2019). Bei Raids meldeten sich teilnehmende Personen daher mit “+0,5” an, um die Stärke ihres Accounts zu markieren (vgl. Bettina, Interview, 03.11.2019).

Während Raids drückt sich Leistung als koordiniertes Gruppenverhalten aus. Der Status kann auch anhand von visuellen Markern festgemacht werden. Neben dem Accountlevel sind für

manche Spieler_innen auch starke (WP), seltene (Shiny) oder perfekte (IV) Pokémon von Bedeutung. In einem beobachteten Raid wurde nach der “magischen Zahl” (WP, um die IVs auszurechnen) gefragt (vgl. Beobachtungsprotokoll, Raid Level-5, äußerer Wiener Bezirk, 2019). Während eines weiteren Raids konnte ich beobachten, wie eine Teilnehmerin ein schillerndes Legendäres Pokémon mit maximalen IV fing. Anschließend wurde ein Screenshot in der lokalen WhatsApp-Gruppe geteilt. Die Mitglieder reagierten mit Glückwünschen und kurzen Nachrichten. In einem späteren Interview drückte die Spielerin Freude über die positiven Rückmeldungen aus, aber relativierte gleichzeitig ihre eigene Leistung. (vgl. Beobachtungsprotokoll, Raid Level-5, äußerer Wiener Bezirk, 2019; Vera, Interview, 2020)

Die Seltenheit von Shiny Pokémon erscheint damit als symbolischer Wert, der Anerkennung bedingen kann, ohne dass es von allen Spieler_innen als Leistung verstanden wird. Die persönliche Deutung der Wertigkeit von Pokémon lässt sich auch an der Organisation der Aufbewahrungsbox erkennen. Die Box ist eine begrenzte Ressource, die laufend organisiert werden muss. Je nach Gründlichkeit kann dies “eine halbe, dreiviertel Stunde bis eineinhalb Stunden” in Anspruch nehmen (vgl. Vera, Interview, 07.10.2020). Aus den Interviews ergaben sich Einblicke in die persönliche Prioritätensetzung anhand von IVs, WP, Seltenheit und Sammelzielen. Seltene oder Shiny Pokémon werden unabhängig von ihren Statuswerten aufbewahrt. Einzelne behalten ein Pokémon mit hohen WP für den Kampf und außerdem “je ein männliches und ein weibliches” jeder Spezies (vgl. Vera, Interview, 07.10.2020). Diese Prioritätensetzung wird nicht von allen gleichermaßen geteilt. “Viele [...] wollen nur 100% und Shinys und 100% Shinys [...] und alles andere ist Müll”, erzählt Bettina (Interview, 03.11.2019). Sie sieht auch ein Pokémon mit niedrigen IVs als “gutes Tierchen”, denn sie teilt diese Einstellung nicht nur “die besten, [...] die größten” zu behalten (vgl. Bettina, Interview, 03.11.2019).

Neben sichtbaren Markern, die die zugeschriebene symbolische Wertigkeit von Pokémon ausdrücken, existieren auch Strategien, um gezielt Pokémon nach persönlichen Kriterien zu fangen. Aufgrund der Verbreitung von Maps wurden diese teilweise in die alltägliche Spielpraxis mancher Spieler_innen integriert. Sniping dient als selektive Strategie, um gezielt Pokémon auf Basis von Map-Informationen lokalisieren und fangen zu können. Die Interviewpartner_innen sprachen von dem gezielten Aufsuchen von seltenen oder guten (hohe IV) Pokémon in Verbindung mit der Nutzung von Autos (vgl. Martin, Interview, 30.11.2020; Simone, Interview, 17.01.2021). Diese Praxis entwickelte sich zeitgleich mit dem Fortschritt

der Maps. Martin erklärt, dass Maps zu Beginn keine IVs oder andere Werte anzeigten, daher rückten andere Kriterien, wie die Stärke in Arenakämpfen, bei der Auswahl der Pokémon in den Vordergrund (vgl. Informelles Gespräch, 2020). Das Level der Spieler_innen war insofern relevant, dass Spielende unter Level 30 abweichend starke Pokémon finden, weshalb sie nicht auf eine geteilte Map zurückgreifen können. Bettina erklärt diesbezüglich, wie Levelgrenzen als Schwellenwerte für den Spielfortschritt verstanden werden konnten: “Ab Level 30 wird es eigentlich erst so richtig interessant, was die Tiere [Pokémon] betrifft, die du fängst, weil sie stärker werden.” (Interview, 03.11.2019). Pokémon können eine allgemeine, vom Spiel festgelegte Obergrenze von WP erreichen und es war Spieler_innen möglich, dieselben Pokémon spielübergreifend zu finden. In diesem Kontext schildert Martin die Veränderung seiner persönlichen Ziele: “Bis [Level] 35 war der Druck da [...]” gewisse Pokémon zu fangen, aber nachdem er genug gesammelt hatte, fragte er sich: “Wozu brauche ich jetzt sechs Hunderter [100% IV] vom selben [Pokémon]?” (Gruppeninterview, 26.11.2020).

Neben sichtbaren Markern des Besitzes von speziellen Pokémon lässt sich der Status auch anhand von persönlichem Können beobachten. Es meldeten sich circa 17 Personen, überwiegend männlich, zu einem inoffiziellen, von der *Community* organisierten, PvP-Turnier in einem Wiener Lokal an. Der Veranstalter koordinierte die Anmeldungen sowie Kampfpaarungen und es wurde nach dem “Schweizer System” gespielt. Die Kämpfe dauerten nur wenige Minuten, dazwischen gab es kurze Pausen. Per Münzwurf wurde entschieden, wer die Kampf Anfrage sendete, um die Priorisierung der Lade-Attacken fairer zu gestalten. Die Entscheidungen, Schilde einzusetzen oder Pokémon auszutauschen, wurden teilweise wahrnehmbar ausgehandelt. Bei technischen Problemen wurde ein Neustart anstelle eines Rematches vereinbart. Nach den Kämpfen bedankten sich die Spieler beieinander verbal und mit einem Handschlag. Am Ende wurde der Sieger verkündet und mit einem Pokal gekürt. Die Anwesenden applaudierten und der Veranstalter kündigte weitere Turniere an. In Gesprächen wurde der ernste und organisierte Charakter der Turniere, als Unterschied zum Sammeln, Fangen oder Raiden, im Spiel betont. (vgl. Beobachtungsprotokoll, PvP Turnier, Wien, 2019)

In den Interviews werden PvP Kämpfe als eigenständige Aktivität beschrieben, die sehr strategisch und gleichzeitig “doch relativ zeitintensiv” sei und “nichts, was man so nebenbei eigentlich machen kann” (Martin, Interview, 30.11.2020). Er erzählt, dass man Pokémon strategisch austauschen, Schilde verwenden und Typen-Effektivität kennen müsse (vgl. Martin,

Interview, 30.11.2020). Im Datenmaterial wird betont, dass Wettkampf-Kompetenzen kaum mit anderen Aspekten des Spiels verknüpft sind, dementsprechend wird zwischen Erfahrungspunkten im Spiel und Können in PvP unterschieden. Belohnungen beinhalten Items zum Aufwerten der WP von Pokémon oder erlernen verschiedener Attacken und verlaufe somit neben dem Level als Statussymbol (vgl. Martin, Interview, 30.11.2020).

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass Status und Anerkennung im Spiel über verschiedene Aspekte festgeschrieben werden. Unter anderem zählen Zeitinvestition ins Spiel, Erfahrungspunkte und Level, Rollenfunktion und Kooperation in Mehrspieler-Inhalten, sichtbare Sammlungen von verschiedensten Pokémon, Strategien fürs Sammeln und auch PvP-Wettkämpfe als Ebene für den Vergleich von individuellen Leistungen.

4.6 Natur- und Raumerfahrung

In ruralen Gebieten sind im Spiel weniger PokéStops, Arenen und Pokémon-Spawns vorhanden, was Interaktionen einschränken kann. Simone beschreibt das Spielen in ihrer Heimatstadt als wenig intensiv, “weil es dort einfach nicht viel zu tun gibt. [...] Man kann ein bisschen spazieren gehen. Aber es gibt nicht die Infrastruktur [...], die man in einer Stadt vorfindet” (Interview, 17.01.2021). Niantic Wayfarer-Nutzer_innen können zwar PokéStops vorschlagen, diese scheitern aber häufig laut Aussagen der Spieler_innen. Beispielsweise darf man “keine Natur pokéstoppen” (Bettina, Interview, 03.11.2019). Bestimmte Orte, wie Friedhöfe, gelten als sensible Räume und die dortigen PokéStops und Arenen wurden aus dem Spiel entfernt, was von den Befragten positiv aufgefasst wurde (vgl. Michael, Interview, 20.07.2020).

Auch in den äußeren Wiener Bezirken ist die Infrastruktur weniger verdichtet als in den inneren. Bettina, die physische Bewegung stark betont, beschreibt ihren Bezirk als sehr “weitläufig” und will man “wirklich mehrere Raids in Folge machen [...], bietet es sich an mit dem Auto zu fahren” (Interview, 03.11.2019). Eine geringere Dichte an PokéStops limitiert die Spielentscheidungen und Handlungsmöglichkeiten. Aktivitäten und soziale Begegnungen konzentrieren sich hingegen an Orten mit einer höheren Anzahl an PokéStops.

Aber auch in Städten wie Wien fungieren besonders Parks als Treffpunkte. Im Jahr 2016 erfreute sich vor allem der Wiener Stadtpark großer Beliebtheit. Dies veranschaulicht Martin in seinem Rückblick auf das Jahr der Veröffentlichung des Spiels:

Damals waren hunderte, sogar tausende Spieler im Park. Die Bänke waren voll, überall auf der Wiese saßen Leute. Man hat geschaut, dass man zwischen den drei Pokestops sitzt. Dort waren immer Lockmodule aktiviert. Es gab keine Zeit, in der sie nicht an waren, selbst um vier Uhr Früh. Und es gab immer wieder Leute, die gesagt haben, dass dort zum Beispiel ein Turtok ist. Und es sind wirklich alle Menschen in einer riesigen Gruppe dorthin gelaufen, sogar bis hinauf zum Rathaus vom Stadtpark aus. (Interview, 26.11.2020)

Es waren nicht nur viele Lockmodule aktiviert, sondern es bildete sich auch eine eigene kleine situative Ökonomie im Park. Peter kaufte bei mobilen Verkäufer_innen Erfrischungen, um nahe an den Lockmodulen zu bleiben und keine Pokémon zu verpassen (vgl. Interview, 26.11.2020). Der Wiener Stadtpark entwickelte sich zum Treffpunkt für *Pokémon GO* Spieler_innen teils bis spät in die Nacht. Lockmodule agieren als digitale Treffpunkte, die in die physische Welt ausgelagert sind. Manche Spieler_innen sprechen zudem von einer „Hausarena“. Hierbei handelt es sich um eine Arena, die von zu Hause aus erreichbar ist und dadurch tägliche Routinen prägt (vgl. Peter, Interview 26.11.2020).

Des Weiteren werden Routen und Treffpunkte durch fixe Eventzeiten strukturiert, denn wöchentlich und monatlich wiederkehrende Events folgen einem fixierten zeitlichen Schema. Eine Interviewpartnerin empfindet starre Eventzeiten als unflexibel, wenn andere alltägliche Verpflichtungen bestehen (vgl. Vera, Interview, 07.10.2020). Zugleich halten sich Spieler_innen meist nicht nur an einem Ort auf. Durch das Spieldesign regt *Pokémon GO* Personen zu mehr Bewegung an. Peter, der sich selbst nicht als Spaziergänger beschreibt, betont er habe seiner lokalen Gruppe während Raidstunden oft effektivere Routen vorgeschlagen (vgl. Interview, 04.10.2020).

Temperaturen sind ein weiterer Aspekt, der Routen, Mobilität und Ortswahl beeinflusst. Anhand der Daten lassen sich unterschiedliche Strategien zum Umgang mit kälteren Temperaturen erklären. Eine exklusive Gruppe von Spieler_innen fuhr bei Minusgraden in eine kleine Stadt am Land, nahm Campingstühle und Decken mit und spielte stundenlang an einem Ort, an dem sich fünf PokéStops überschneiden hatten. Eine selbst angelegte und gepflegte Excel-Liste, die verwendet wurde, um den Zeitpunkt des Erreichens von Maximallevel auszurechnen, diente als Motivation (vgl. Peter, Interview, 04.10.2020). Andere Spieler_innen vermeiden längere Aufenthalte in der Kälte. Bettina beschreibt, dass sie bei niedrigen Temperaturen lieber anderen Hobbys nachgeht und warme Alternativen

bevorzugt, so etwa eine Busfahrt mit Freund_innen zu Community Days (vgl. Interview, 03.11.2019). Während alltägliche Routen meist zu Fuß zurückgelegt werden, werden Fortbewegungsmittel wie Autos, Busse oder Straßenbahnen in gewissen Situationen genutzt. Beobachtungen und Gespräche deuten auf eine vereinzelte Nutzung von Mopeds und Autos hin, diese bleiben jedoch zumeist Ausnahmen (vgl. Bettina, Interview, 03.11.2019; Martin, Interview, 30.11.2020).

Andere Spieler_innen können eine sinnliche Raumerfahrung erleben. Bettina beschreibt ihre Wahrnehmung im Dehnepark:

Ich war ganz oben im Dehnepark. Wenn du diesen lärmenden Kinderspielplatz hinter dir hast, siehst du einen Ententeich, wo die Enten herum plätschern. Dann stehst du da und hörst das Laub fallen, die Vögel zwitschern und hörst einen Specht hämmern. Du stehst da und siehst ein Eichkatzerl [Eichhörnchen] auf den Baum laufen und denkst dir: 'Wow, gleich kommen Hänsel und Gretel um die Ecke'. Das ist wie ein Märchenwald. Es ist so schön und still. Die Natur tut so gut. Ich habe das oft nicht so bewusst wahrgenommen, bevor ich begonnen habe *Pokémon GO* zu spielen. (Interview, 03.11.2019)

Einige Spieler_innen verschränken Bewegung mit Fotopraktiken. Bettina sammelte Bilder von öffentlichen Orten, wie der Gloriette und den Steinhofgründen, zu jeder Tages- oder Nachtzeit und erzählt von "so viele schönen Sachen", die sie erst durch das Spiel bewusst wahrgenommen hatte (vgl. Interview, 03.11.2019). Für manche Personen wird das Spiel zum Anlass hinauszugehen: "Ich wäre ohne das Spiel nicht nach draußen gegangen." (Interview, 03.11.2019). Ihr ursprüngliches Interesse war auf Disks der PokéStops gerichtet, bald begann sie umfangreiche Ausflüge in verschiedene Wiener Bezirke zu unternehmen und erklärt stolz: "Ich habe es mir wirklich erwandert. [...] Ich habe mir meine Shinys, meine Eier und meine Kilometer erwandert" (Bettina, Interview, 03.11.2019). In Erzählungen wird intensive Bewegung nicht als ineffizient, sondern teils als Leistung gerahmt. Diese persönlichen Verdienste können auch motivierend auf andere Spielende wirken. Vera beschreibt, sie habe sich anfangs nur in ihrem "Radius bewegt", ließ sich aber von Bettina zu gemeinsamen Spaziergängen motivieren, wodurch sie zusammen "neue Welten erobert" hatten (vgl. Interview, 07.10.2020). Das alltägliche Umfeld kann durch Bewegung verbunden mit Spielpraktiken in einem digitalen Setting neu erfahren werden. Hierbei dienen bestimmte Orte als effiziente Treffpunkte, wogegen andere ästhetische Erfahrungen fördern können.

Obwohl die meisten Interviewpartner_innen überwiegend positive Aspekte der Bewegung aufgrund des Spieldesigns betonen, heben einige auch potenzielle Gefahren im städtischen Straßenverkehr hervor. Bettina merkt an, dass Sicherheit kein expliziter Diskussionspunkt in der *Community* sei, obwohl das Thema im Alltag relevant sei: “Das ist ja auch kein Thema, das die *Community* groß thematisiert” (Interview, 03.11.2019). Der Startbildschirm des Mobilspiels zeigt zwar bei jedem Neustart eine Warnung an, aber weitere Diskussionen bleiben oft aus. In Gesprächen werden verkehrsreiche Straßenkreuzungen und mehrspurige Straßen als potenzielle Gefahrensituation genannt. Bettina beschreibt Situationen, in denen der Spielfortschritt in den Hintergrund rückte: Sie legt das Smartphone zur Seite, überquert die Straße und versinkt erst danach wieder im Spiel. “Da ist es mir lieber, ich bin wirklich wachen Sinnes unterwegs”, erklärt Bettina (Interview, 03.11.2019).

Auch Michael betont Strategien beim Navigieren des öffentlichen Raums: Er richtet seinen Blick weg vom Smartphone-Display hin auf andere Passant_innen und verwies auf die medial verbreitete Gefahr, stetig auf das Smartphone zu sehen, etwa wenn man den Zebrastreifen quert. Er selbst achtet “auf die Umgebung [...] und auf die anderen Leute” (Michael, Interview, 20.07.2020). Potenzielle Gefahrensituationen werden situativ gehandhabt, indem Spielende bewusst die Verkehrssituation navigieren und danach wieder zum Spiel zurückkehren. Warnungen oder Ermahnungen bleiben meist implizit.

Der Spielraum ist charakterisiert durch die Dichte der In-Game Infrastruktur, Eventzeitfenster, Wetter und Temperaturen, Mittel der Fortbewegung sowie Fotopraktiken. Diese Bedingungen beeinflussen, wo, wann und wie gespielt werden kann und beeinflussen die Grenzen der spielerischen Möglichkeiten.

In diesem Kapitel wurden die Ergebnisse der Datenerhebung anhand thematisch sortierter Kode-Kategorien dargestellt. Zusammenfassend zeigen die Daten, dass *Pokémon GO* in Wien im Alltag der Spieler_innen verankert ist. In bestimmten sozialen Situationen können soziale Bedeutungen situationsbedingt ausgehandelt werden. Das persönliche Spielverhalten und die Interessen der Spielenden sind dabei von verschiedenen Aspekten, zum Beispiel Nostalgie, Bewegung, soziale Verbundenheit, geprägt. Bestimmte In-Game Events bieten die Basis für eine situationsbedingte Sozialität, die oft nur temporär besteht. Soziale Beziehungen können jedoch über das Spiel hinausreichen. Regeln werden durch das Spiel beziehungsweise das Unternehmen Niantic vorgegeben, Normen werden aber fortlaufend von den Spieler_innen

im Rahmen des Spiels sozial ausgehandelt, wodurch neue soziale Bedeutungen und weitere Etiketten im Umgang miteinander entstehen können. Dies kann zu moralischen Grauzonen führen, mit denen Spieler_innen teils sehr pragmatisch umgehen. Das Smartphone, als zentrales Medium, das das Mobilspiel ermöglicht, verbindet verschiedene Medienpraktiken. Diese technologischen Praktiken strukturieren wiederum das Spielverhalten, indem sie Treffpunkte und Strategien bedingen. Der soziale Status und die Leistung der Spielenden können durch Koordination, der eigenen sozialen Rolle und visuellen beziehungsweise symbolische Markern in Mehrspieler-Inhalten, wie zum Beispiel Raids oder zum teils PvP-Wettkämpfen, festgemacht werden. Raumpraktiken und die Wahrnehmung des Raums sind durch die infrastrukturelle Dichte im Spiel, Umwelteinflüsse, zeitliche Limitationen, Fortbewegungsmittel und Sicherheitsdebatten geprägt. Bewegung ist ein zentraler Aspekt im Rahmen des Spiels und wird unter dem Gesichtspunkt der persönlichen Leistung gerahmt. Im folgenden Kapitel werden die vorgestellten empirischen Daten anhand der in Kapitel 2 vorgestellten Theorien entlang der zentralen forschungsleitenden Fragestellungen diskutiert.

5. Ergebnisse

Dieses Kapitel dient der Interpretation der Daten, die im vorhergehenden Kapitel vorgestellt wurden, und der Beantwortung der Forschungsfragen. Der Kapitelaufbau erfolgt anhand der drei forschungsleitenden Fragestellungen.

Im ersten Unterkapitel wird die soziale Dimension des Spielens und ihre Ausprägungen durch das Spieldesign und Strategien der Spieler_innen diskutiert. Des Weiteren wird die Konstruktion von sozialen Bedeutungen durch Aushandlungsprozesse zwischen den Spieler_innen und die resultierende soziale Ordnung thematisiert.

Folgend werden soziale, technische und visuelle Aspekte der Konstruktion des Spielraums näher beleuchtet und dessen Auswirkung auf die Spieler_innenerfahrungen diskutiert.

Abschließend wird näher auf die Bedeutung des Smartphones als zentrales Medium eingegangen und die Rolle der Smartphonekamera besprochen.

5.1 *Pokémon GO* als soziales Phänomen

In diesem Unterkapitel werden die Themen Sozialität, Gemeinschaftserfahrung und Bedeutungsproduktion im Mobilspiel *Pokémon GO* dargestellt. Hierzu wird auf folgende Hauptfrage Bezug genommen:

Wie werden soziale Aspekte des Spielens im Mobilspiel *Pokémon Go* konstruiert und welche soziale Ordnung und soziale Bedeutungen werden durch die Spieler_innen während des Spielens konstruiert?

Anhand der Daten zeigt sich, dass die sozialen Aspekte des Spielens so divers sind wie die Aktivitäten in und um *Pokémon GO*. In diesem Zusammenhang berichteten Interviewpartner_innen von verschiedenen persönlichen Motivationen und Zielen im Spiel. Die Sozialität im Rahmen des Spiels ist durch das Spieldesign situativ und temporär strukturiert. Hierbei dienen In-Game Events als Anlässe für Treffen im öffentlichen Raum und rahmen dementsprechend soziale Interaktionen. Einerseits ist es möglich, das Spiel alleine und unabhängig von anderen Spieler_innen zu spielen und dabei physische Orte zu besuchen, um Pokémon zu fangen. Andererseits gibt es Inhalte, die eine Kooperation bedingt durch das Spieldesign voraussetzen. Dies wird besonders deutlich anhand der Daten in Kapitel 4.2 und 4.5. Events wie Quests oder Player-versus-Player-Kämpfe setzen einen gewissen Grad an

sozialer Interaktion zwischen Spieler_innen voraus, denn ohne Kooperation sind manche Inhalte kaum zielführend spielbar unter der Annahme, dass dem Spielprinzip entsprechend gespielt wird (keine Standortfälschung oder Multiaccounting). Die durchs Spiel bedingte Zusammenarbeit zwischen Spieler_innen lässt sich am besten anhand von Raids erkennen, wo es der vereinten Ressourcen mehrerer Personen bedarf, um den Raidboss besiegen zu können. In solchen Situationen herrscht eine eigene Ordnung, die stattfindende soziale Interaktionen strukturiert und spezielle Muster der Koordination hervorbringt. Die Rollen und damit verbundenen Handlungsmuster entwickeln sich aus damit verbundenen Erwartungen und sozialen Aushandlungen. So wird beispielsweise das Ausbleiben von gewissen sozialen Phasen während des Spiels von manchen Spieler_innen zu Beginn als komisch oder irritierend empfunden (vgl. Vera, Interview, 07.10.2020). Außerdem wird Kommunikation über die Teilnahme oder eventuelle Verspätungen, die das Spiel verzögern und somit die Versunkenheit der Spieler_innen in der spielerischen Aktivität stören könnte, oft vorausgesetzt. Es bilden sich im Kontext von Raids unter anderem auch etablierte Routinen und Handlungsmuster. Spieler_innen verabreden sich oft über Social-Messenger Gruppen, koordinieren Uhrzeit und Treffpunkte und bewegen sich bei Raidstunden entlang bestimmter etablierter Routen. Zugleich wird auch deutlich, dass diese Interaktionen eine temporäre Form von Gemeinschaft hervorbringen. Events, wie Raids, können im Sinne von Turner (1974) als liminoide Schwellenräume verstanden werden, in denen sich Personen im Rahmen des Spiels außerhalb der alltäglichen Strukturen begegnen können. Für die Dauer der Aktivität treten Unterschiede der Spieler_innen in den Hintergrund und es kann sich eine temporäre, auf das Spiel fokussierte Gemeinschaft bilden, die sich nach dem Ereignis wieder auflöst. Die Gruppenbildung trägt sich zumeist spontan zu, ist temporär und zumeist gebunden an bestimmte Anlässe. Diese temporäre Gemeinschaft kann als eine Art von *Communitas* (vgl. Turner, 1974, S. 75) verstanden werden. Die *Pokémon GO Community* in Wien ist charakterisiert von temporärer Sozialität, bedingt durch Mehrspieler-Inhalte im Mobilspiel, basierend auf geteiltem Interesse am Spiel und geteilten, meist nur temporären Zielen. Sie kann inklusiv oder exklusiv erfahren werden, wie im Fall von privaten Lobbys oder Ausschluss durch Teamzugehörigkeit (siehe Kapitel 4.2).

Hierbei lässt sich außerdem erkennen, dass soziale Interaktionen eng an die technische Infrastruktur gebunden sind. Der Raum des Spiels ist begrenzt durch das Game Design und infrastrukturellen Aspekten, die wiederum die Möglichkeiten und Reichweite der spielerischen Interaktionen beeinflussen. Wie anhand der in Kapitel 4.6 vorgestellten Daten zu ruralen Gebieten und dem Wiener Stadtpark in 2016 lässt sich erkennen, dass die Dichte an PokéStops

und Arenen die Handlungsmöglichkeit der Spieler_innen rahmt und einen möglichen Handlungsrahmen vorgibt. Darüber hinaus verdeutlichen die Daten (siehe Kapitel 4.5), dass soziale Anerkennung und der resultierende Status eng mit spielinternen Faktoren verknüpft sind. Das Spieler_innenlevel, die damit einhergehende Erfahrung, der Umfang an seltenen Pokémon oder das Wissen über effiziente Strategien fungieren als symbolische Marker über die sich Spieler_innen gegenseitig einschätzen können. Durch in der Vergangenheit liegenden Kontakt mit dem Pokémon Franchise können nostalgische Bedeutungen in *Pokémon GO* hineingetragen werden. Andererseits berichten einige Personen von ihrem ersten Kontakt mit der Marke. Hier lassen sich folglich neue soziale Bedeutungen, zumeist in Beziehung mit Bewegung oder alten Statussymbolen, vermittelt durch andere Spieler_innen, feststellen. Dies weist auf eine symbolische Ordnung hin, die anhand bestimmter spielerischer Leistungen sichtbar gemacht wird und dementsprechend sozial gedeutet und gewertet werden kann. In Anlehnung der Klassifikation von Spiel nach Caillois (vgl. 2001, S. 71) lassen sich Aspekte von *agôn* und *alea* erkennen. Obwohl das Mobilspiel grundlegend auf Kooperation aufgebaut ist, sind Wettbewerb und der damit einhergehende Leistungsvergleich ein relevanter Bestandteil der Sozialität. Trotz des Wettkampfcharakters von PvP-Inhalten ist Fairness trotzdem relevant, was man anhand der in Kapitel 4.5 beschriebenen, für ähnliche Turniere geltenden Regeln erkennen kann. In anderen Spielinhalten lässt sich eine gegenseitige Motivation und grundlegende Hilfsbereitschaft erkennen, denn Spieler_innen profitieren meist davon, mit Spielenden mit höheren Erfahrungswerten beziehungsweise höherer Rollenkompetenz zu kooperieren.

Die Sozialität wird zwar durch das Spieldesign und die Strategien der Spieler_innen strukturiert, aber auch durch Regeln und Normen geprägt. Im Sinne von Huizinga (1949) findet das Spiel in seinem eigenen Rahmen statt, der durch seine eigenen Regeln geprägt ist. Die Trennung von Spiel und Alltag lässt sich unter anderem an Sicherheitsdiskursen im Straßenverkehr erkennen. Zwar wird das Alltägliche nicht komplett ausgeblendet, aber im Raum des Spiels herrschen eigene Regeln und Begrenzungen. Im Fall von *Pokémon GO* werden Regeln unter anderem auf digitaler Ebene durch das Spieldesign, in Form eines sozialen Vertrags, durch die Nutzungsbedingungen von der Entwicklerfirma vorgegeben und durch die Spieler_innen fortlaufend sozial ausverhandelt. Dies wird sichtbar anhand der Cheating-Debatte (siehe Kapitel 4.3). Obwohl sich offizielle Regeln in Bezug auf Fairness erkennen lassen und diese zu einem gewissen Grad anerkannt werden, werden sie fortlaufend durch die Spieler_innen im Rahmen des Spiels neu ausverhandelt. So wird mit Verhalten, das nicht

unmittelbar einzelnen Spieler_innen schadet, pragmatisch umgegangen. Teilweise wurden Geräte wie die Go-tcha sogar in alltägliche Spielpraktiken eingebunden. Andere Verhaltensweisen und Praktiken werden zum Teil verurteilt oder sanktioniert. Situationen und Praktiken, durch die niemand einen direkten spielerischen Nachteil erfährt, werden als Graubereiche betrachtet. Das Spannungsverhältnis zwischen spielerischer Praxis und formalem Regelwerk lässt sich im Sinne von Taylor (2006) als offene Praxis, in der Regeln nicht nur akzeptiert, sondern fortlaufend situativ neu ausgehandelt werden, verstehen. In Anlehnung an Durkheim (1984) wird die soziale Ordnung durch die kollektive Praxis des Spielens konstruiert. Diese entsteht über den zumeist geteilten Konsens der Spieler_innen über explizite oder implizite Regeln. Die soziale Ordnung verläuft nicht konfliktfrei, da Normen und Wertigkeiten fortlaufend sozial ausverhandelt werden. Teils werden diese sogar in Form von Gruppenregeln, wie WhatsApp-Gruppen, oder impliziten Verhaltensregeln, wie Raid- oder Arena-Etiketten sichtbar.

Anhand der empirischen Daten lässt sich erkennen, dass *Pokémon GO* in Wien nicht nur als Spiel verstanden werden kann, sondern als soziales Phänomen. Die Sozialität im Spiel ist situativ und zumeist temporär strukturiert. Der prozessuale Charakter wird vom Zusammenwirken bestimmter Anlässe im Spiel, soziotechnischen Infrastrukturen und alltäglichen Raumpraktiken geprägt. Die beschriebene *Community*-Erfahrung ist zumeist anlassbezogen und besteht nur temporär während des Spielens. Diese Form der Gemeinschaft kann exklusiv sowie inklusiv wirken. Soziale Bedeutungen werden anhand von nostalgischen Erinnerungen im Spiel neu umgedeutet oder neu im Spiel konstruiert. Hierbei sind besonders die Auffassungen von Leistungen im Rahmen des Spiels, sozialer Status durch Rollen und Anerkennung sowie symbolische Marker im Spiel von Relevanz.

5.2 Der Raum des Spiels

In diesem Unterkapitel soll die Frage nach der sozialen, technischen und visuellen Konstruktion des Spielraums behandelt werden. Dafür werden die Daten anhand der folgenden Unterfrage diskutiert:

Inwiefern wird der Raum des Spiels durch soziale Interaktionen, technologische Einschränkungen, und Spielmechanismen sozial und visuell konstruiert und wie beeinflusst dies die Erfahrungen der Spieler_innen?

Aufgrund des Spielprinzips von *Pokémon GO*, das die virtuelle Welt des Spiels mit Bewegung verbindet, lässt sich der Raum des Spiels weder rein physisch noch virtuell verorten. Der Raum des Spiels äußert sich als hybrider, sozio-materiell gerahmter Raum, der situativ produziert wird. Soziale Wahrnehmung und Interaktionen, technologische Rahmenbedingungen und Gameplay-Mechaniken wirken zusammen und bedingen den Raum des Spiels. Der Raum des Spiels kann anhand des Konzepts des erweiterten Magischen Kreises entlang drei verschiedener Ebenen lokalisiert werden: Der persönlichen spielerischen Haltung und Kommunikation darüber, dass die Handlung als Spiel verstanden wird, die Einwilligung in die Regeln des Spiels und die physische Arena (vgl. Stenros, 2012, S. 14).

Die individuelle lusorische Haltung (Suits, 2005) bedingt die Teilnahme am Spiel, wodurch der Raum des Spiels erst zustande kommt. Anhand des Datenmaterials lässt sich erkennen, dass Spieler_innen verschiedenste Motivationen und Ziele während des Spiels verfolgen, welche sie in das Spiel hineintragen und anhand derer sie das persönliche Spielen strukturieren (siehe Kapitel 4.1). Die Rahmung von *Pokémon GO* als spielerische Handlung, in Anlehnung an Goffmans *Frame* (1986) lässt sich anhand von Kommunikationsmustern, zum Beispiel durch Instant-Messaging-Dienste, verbaler Kommunikation zwischen Spieler_innen und visuellen Markern feststellen. Beispielsweise können Powerbanks, multiple Ladekabel und Nutzung von mehreren Smartphones eine Person als *Pokémon GO* Spieler_in rahmen, wie sich anhand der Beobachtung in Kapitel 4.2 erkennen lässt.

Der soziale Vertrag im Rahmen des Magischen Kreises (Stenros, 2012) äußert sich im Spiel durch die Anerkennung der Regeln und Zustimmung eines gemeinsamen Konsenses über Abläufe und Etiketten. Einerseits definiert das Mobilspiel durch das Gameplay die Reichweite der möglichen Handlungen, es werden aber auch grundlegende moralische Regeln durch den Nutzungsvertrag nahegelegt. Zu Beginn akzeptieren die Nutzer_innen die Nutzungsbedingungen. Dies geschieht bewusst oder unterbewusst, wie sich anhand des Beispiels von Vera (Interview, 07.10.2020) in Kapitel 4.3 erkennen lässt. Erst durch das Spielen und Interagieren mit verschiedensten Spieler_innen lassen sich gruppenspezifische Etiketten und Abmachungen erkennen. Anhand der besprochenen Daten zur Arena-Etikette (siehe Kapitel 4.2) lässt sich erkennen, dass diese Regeln situativ und individuell gedeutet werden können. Die Spieler_innen lernen Regeln oder Etiketten durch Interaktion im Spiel und Beobachtung der Verhaltensweisen anderer.

Außerdem ist der Raum des Spiels auch von physischen Charakteristika geprägt. Hierbei spielt die ungleiche Verteilung der infrastrukturellen Dichte von PokéStops und Arenen im Spiel (siehe Kapitel 4.6) eine relevante Rolle und bedingt die Adaption gewisser Spielpraktiken und Strategien. Die Stadt oder die Natur wird durch das Spiel zur Arena. Physische Orte werden im Rahmen des Spiels umgedeutet.

Der Magische Kreis allein erklärt nicht, wie der Raum des Spiels aufgebaut oder erfahren wird. Es müssen Aspekte der Mobilität und der Hybridisierung des Raums durch das Smartphone und dessen Kamera herangezogen werden, um die Wahrnehmung des Raumes durch die Spieler_innen und die resultierende soziale Konstruktion des Raums und die Erfahrung der Spieler_innen begreifen zu können.

Durch die Spielpraxis wird urbanen Orten eine ludische Bedeutung zugeschrieben. Im Kontext des Spiels werden Orte und Denkmäler zu Pokéstops oder Arenen durch wiederholtes Aufsuchen von Treffpunkten und der Bildung von Besuchs-Routen. Dies lässt sich am Beispiel des Stadtparks in 2016 (siehe Kapitel 4.6) erkennen. In *Pokémon GO* wirken räumliche Praktiken (ludische Handlungen und Bewegung), die Repräsentation des Raums (anhand der digitalen Landkarte im Spiel) und gelebte Räume (Temperatur, Sicherheitsempfinden) im Sinne von Lefebvre (1991) zusammen. Durch die Interaktion mit urbanen Räumen durch beispielsweise Raids, Interaktion mit PokéStops und Arenen wird nach de Certeaus (1988) Idee der Raum durch Spielpraktiken sozial konstruiert. Je nach Tageszeit, Gruppengröße, Anlass oder Temperatur können sich unterschiedliche Bewegungspraktiken erkennen lassen (siehe Kapitel 4.6). So werden an Community Days gezielt Orte mit vielen PokéStops aufgesucht oder bei Kälte kann auf andere Modi der Bewegung ausgewichen werden. Diese Praktiken sind außerdem zeitlich getaktet. Je nach Anlass im Spiel werden gewisse Räume öfters aufgesucht, was andere Bewegungsmuster hervorbringen kann.

Das Zusammenspiel der sozialen Erfahrung von Raum, soziale Zuschreibung durch Körperpraktiken und technischen Aspekten lässt einen hybriden Raum (de Souza e Silva, 2006) entstehen. Das Smartphone als zentraler Schnittpunkt zwischen spielerischer Aktivität und Raumerfahrung ermöglicht die Verschmelzung des physischen Raumes mit virtuellen Aspekten des Spiels. Der urbane physische Raum wird durch Spielpraktiken sozial und zusätzlich durch die Nutzung des Smartphones soziotechnisch kodiert.

Der Raum des Spiels ist hybrid - weder rein physisch noch virtuell. Er entsteht durch körperliche Praxis, digitale beziehungsweise virtuelle Darstellungen, und physische Aspekte, die durch Körperpraktiken sozial gerahmt werden. Durch die Spielpraxis werden dem physischen urbanen Raum visuelle und soziale Bedeutungen zugeschrieben. Der Magische Kreis besteht temporär und ist porös. Er rahmt physische Räume mit ludischer Bedeutung und stabilisiert vorübergehend den hybriden Raum. Auf diese Weise können Spieler_innen den urbanen Raum auf unterschiedliche Weise als Spielräume erfahren.

5.3 Smartphone und Kamera

In diesem Unterkapitel wird die Rolle des Smartphones und der Smartphone-Kamera als Schnittstelle zwischen Augmented-Reality und persönlicher Wahrnehmung im Rahmen des Mobilspiels beleuchtet:

Welche Bedeutung wird dem Smartphone als Mediator einer erweiterten Realität zugeschrieben und welche Rolle spielt dessen Kamera in diesem Prozess?

Die Daten legen nahe, dass das Smartphone in *Pokémon GO* nicht nur als Werkzeug fungiert, sondern einen konstitutiven Bestandteil der Spielpraxis darstellt. Hierbei spielt das Gerät eine vermittelnde Rolle und verbindet das Mobilspiel mit anderen Tools, wobei es als zentraler Mediator der Spielwelt dient. Durch die Rolle und technischen Möglichkeiten wurden Medienpraktiken um das Gerät herum entwickelt und in die Spielpraxis integriert. Dies lässt sich auch an der Aussage von Martin zu der zentralen Rolle des Smartphones, dargestellt in Kapitel 4.4 erkennen (vgl. Interview, 30.11.2020). So ermöglichen jene Medienpraktiken es, Spielpraktiken effektiver zu gestalten, wie zum Beispiel durch die Nutzung von Maps, mit denen gezielt begehrte Pokémon aufgespürt und gefangen werden können (Kapitel 4.4). Das Smartphone ist zugleich ein Medium sozialer Koordination über Chats, und es ermöglicht, virtuelle Inhalte des Spiels mit physischen Orten in Form von Augmented-Reality zu überlagern.

Somit verbindet es im Sinne der *Actor-Network-Theory* (Latour, 2005) technische, soziale und spieltechnische Aspekte. Durch das Smartphone werden Personen, die Spiele-App,

Zusatzgeräte und Hardware, wie Powerbanks oder Auto-Catch-Armbänder, Regeln und das Umfeld miteinander verknüpft. Die Verbindung verschiedener medientechnischer Aspekte beginnt bereits beim Spieldesign selbst. So werden die Trainer-ID und das Spiel mit privaten Daten bei der Registrierung verknüpft. Durch die Mobilität des Geräts und das standortbasierte Spielprinzip wird die Erfahrung des sozial gerahmten urbanen Raums als ein hybrider Raum ermöglicht. Die Nutzung des Smartphones wirkt somit nicht limitierend, sondern als Erweiterung des Körpers, wodurch Immersion ins Spiel bewirkt werden kann.

Das Smartphone ermöglicht eine Erweiterung der Spielpraxis und -erfahrung durch die Verbindung von separaten Tools. Zum Beispiel wirkt die Nutzung von Auto-Catch-Armbändern wie der Go-tcha nicht automatisierend, sondern verlagert Aufgaben und Aufmerksamkeit auf andere Aspekte des Spiels. So ermöglicht diese die Verschiebung der Konzentration beispielsweise auf Multiaccounting oder der Navigation durch den Raum. Außerdem erleichtert es die parallele Nutzung mehrerer Geräte (siehe Kapitel 4.4). Kleinere technische Probleme während des Spiels, wie beispielsweise Bugs während eines Raids (siehe Kapitel 4.5) sind nicht nur störend, sondern beeinflussen auch die Spielpraxis. So prägt die Akkuleistung des Smartphones Routen, Pausen und Strategien bezüglich der effektiven Nutzung von Ressourcen.

Zusätzlich äußern sich visuelle Aspekte der Spielpraxis anhand von digitaler Kartendarstellung, Symbolen oder der Augmented-Reality. Die Kamera kann hier zur Dokumentation und sozialen Anbindung über Screenshots oder Bildern, die in Gruppen geteilt werden, dienen. Somit kann die Kamera der sozialen Sichtbarkeit und Teilnahme im sozialen Umfeld dienen.

Aus den Daten geht hervor, dass bei der Anwendung von Bildpraktiken die Auswahl anhand von Effizienz getroffen wird. Außerhalb der Augmented-Reality und des Spiels kann die Kamera genutzt werden, um sinnliche Erfahrungen festzuhalten. Die Schilderung der sinnlichen Raumerfahrung im Dehnepark verdeutlicht diese Verbindung zwischen Wahrnehmung und Bildpraktik (vgl. Bettina, Interview, 03.11.2019). Sehen kann hier aus der Sicht der Visuellen Anthropologie als eine Form des Handelns verstanden werden und verdeutlicht soziale Bedeutungen und Erfahrungen im urbanen Raum.

Das Smartphone und dessen integrierte Kamera dienen als materiell-visueller Mediator zwischen Spiel und Alltag. Es ermöglicht und verbindet verschiedene Medien, wodurch die

Spielerfahrung erweitert werden kann. Außerdem beeinflusst das Smartphone Strategien, Routen, Zeitmanagement, koordiniert Spieler_innen und ermöglicht sinnliche Wahrnehmungen in Bildern. Die Augmented-Reality verschränkt physische und virtuelle Räume in einer sichtbaren Spielpraxis. Diese Medienpraxis erklärt auch, warum der Magische Kreis als Spielraum des Spiels als porös verstanden werden kann. Spiel und Alltag sind zwar ideologisch voneinander getrennt, aber durch das Smartphone permanent aneinander gekoppelt.

5.4 Selbstreflexion

Der Zugang zum Feld gestaltete sich für mich leicht. Da ich bereits über einen eigenen Account verfügte und mit den grundlegenden Spielmechaniken vertraut war, konnte ich direkt an Raids und anderen Events teilnehmen und wurde ohne sonderliche Probleme von anderen Spieler_innen aufgenommen. Die Gruppe der *Pokémon GO* Spieler_innen in Wien erwies sich als sehr heterogen, da sie aus vielen Gelegenheitsspieler_innen, Personen jeden Alters und verschiedener Hintergründe zusammensetzt. Diese Diversität führt dazu, dass neue Spieler_innen vergleichsweise schnell Anschluss finden können. Daher habe ich den Eindruck, dass meine Spielerfahrung zunächst eine geringere Rolle spielt.

Meine Position als Insiderin erleichterte den Zugang zu Gruppen und ermöglichte offene Gespräche. Zugleich war ich mit der Trennung von Forschung und Privatleben konfrontiert. Manche Spieler_innen zeigten Interesse an einer Freundschaft außerhalb des Spiels. Dies brachte mich in Situationen, in denen ich Nähe und Distanz abwägen musste. Diese emotionale Dimension lässt sich auch in bestimmten Interviewsituationen erkennen. Peter kommentierte die Information, dass ich meinen Account am Tag der Veröffentlichung des Spiels erstellt hatte mit: “Du bist scheiße. Noch früher als ich.” (Interview, 26.11.2020). Solche Situationen veranschaulichen, wie stark meine Rolle als Spielerin persönliche Interaktionen beeinflusst hat.

Ich habe meinen persönlichen Spielfortschritt bewusst in den Hintergrund gestellt, um meine Rolle als Forscherin zu betonen. Statt während bestimmten Events aktiv zu spielen, habe ich mich darauf fokussiert, Feldnotizen zu verfassen oder informelle Gespräche zu führen. Trotzdem haben meine eigenen Vorannahmen und mein persönlicher Gaming-Hintergrund meine Forschung beeinflusst. Während in den Konsolenspielen ein stärkerer Fokus auf strategischen Aspekten und Mechaniken liegt, ist das Spielprinzip in *Pokémon GO* vereinfacht.

Aufgrund meiner Vorerfahrungen habe ich im Gegensatz zu Gelegenheitsspieler_innen, bestimmte Wertigkeiten von Pokémon stärker betont.

Ich habe bewusst offene Forschungsfragen entwickelt, um mich von den Daten überraschen zu lassen. Mein ursprüngliches Interesse lag vor allem an sozialen Abläufen und Interaktionen im Spiel. Bei der Analyse der Daten stellte sich heraus, dass Cheating und die damit verbundenen sozialen Aushandlungsprozesse relevanter waren, da sie zentrale Spannungsfelder zwischen den Spieler_innen sichtbar machten. Erst durch die informellen Gespräche, Interviews und theoretische Auseinandersetzung wurde mir die Bedeutung von Bewegung, Raumwahrnehmung und hybriden Räumen für mein Forschungsthema bewusst.

Außerdem hatte mein Forschungsfeld einen Einfluss auf meine Ergebnisse. Im Rahmen meiner Forschung habe ich mit Schwerpunkt im 18. und 19. Bezirk geforscht, welche als vergleichsweise wohlhabende Bezirke betrachtet werden. Die lokale Gruppe war sehr offen und inklusiv, was meine Ergebnisse erheblich prägte. Obwohl ich wöchentliche Events in anderen Bezirken besucht habe, ist ein Vergleich nur eingeschränkt möglich. Es kommt zu einer Verzerrung der Daten aufgrund der Kultur in den Bezirken und Gruppen. Zwar nahm ich an Events in den inneren Wiener Bezirken teil, aber deutlich seltener. Die lokalen Umgangsformen prägten meine Daten somit stärker. Damit sind die Ergebnisse meiner Forschung von einer gewissen Selektivität geprägt, die sich aber nicht vollständig vermeiden ließ.

Andere Spieler_innen beschrieben mein Verhalten im Feld als offen und zugänglich. Vera merkte im Interview an: “Du bist sowieso eine, die immer die Pappulatur [Mundwerk] offen hat. Du gehst auf Menschen zu, du redest.” (Interview, 07.10.2020). Meine Offenheit wirkte vertrauensfördernd und erleichterte Gespräche über sensible Themen wie Cheating. Ich wandte meine Unwissenheit über gewisse Thematiken als bewusste Strategie an, um Spieler_innen dazu zu bewegen, mir Praktiken und Regeln genauer zu erklären. Gleichzeitig habe ich aber auch klare Grenzen gezogen. So wurden beobachtete Konflikte und sehr persönliche Themen nicht in meine Arbeit aufgenommen, um die Privatsphäre der Beteiligten zu schützen. Obwohl fast alle Interviewpartner_innen ausdrücklich der Verwendung ihrer Klarnamen zugestimmt haben, habe ich mich für eine Pseudonymisierung entschieden. Der Schutz des Vertrauensverhältnisses war für mich wichtiger, als mit Klarnamen zu arbeiten.

Meine Rolle im Feld war nicht statisch, sondern hat sich je nach Situation und Beziehung zu den Spieler_innen verändert. Ich wurde als Mitspielerin, Forscherin oder potenzielle Freundin wahrgenommen. Diese Dynamik eröffnete mir unterschiedliche Perspektiven und Zugänge. Durch meine Nähe zum Feld ergaben sich aber auch blinde Flecken. Alltägliche Routinen und bestimmte Praktiken, wie das Verschicken von Geschenken, Aussortieren der Aufbewahrungsbox und das Drehen von PokéStops habe ich nicht weiter problematisiert, da sie mir selbstverständlich vorkamen. Mir wurde erst in der Analyse bewusst, dass solche scheinbar trivialen Handlungen zentral in der Spielpraxis sind. Somit sind die Ergebnisse meiner Forschung nicht nur von meinem theoretischen Interesse und meinem methodischen Zugang geprägt, sondern auch durch meine Rolle im Feld und die damit verbundenen blinden Flecken.

Zu Beginn der Datenauswertung und -analyse war ich zunächst von der Fülle an Daten überwältigt. Es fiel mir schwer, meine eigene Distanz zu den erhobenen Daten zu überwinden, da die Interviews wie fremde Narrative auf mich wirkten. Da zwischen der Datenerhebung und finaler Datenauswertung einige Jahre liegen, habe ich befürchtet, dass ich die Nähe zu meinen Daten verloren hätte. Andererseits konnte ich mit meiner neu gewonnenen analytischen Distanz neue Zusammenhänge erkennen.

Letztlich ist meine Forschung deutlich durch meine persönliche Situiertheit geprägt. Mein Bezug zu *Pokémon GO* seit 2016, mein Interesse am theoretischen Konzept des Magischen Kreises sowie meine Erfahrungen im universitären Umfeld haben mein Forschungsdesign beeinflusst und mein Forschungsthema geprägt. Andere Forscher_innen hätten vermutlich ein anderes Videospiel gewählt, einen anderen theoretischen Rahmen und andere Schwerpunkte gesetzt. Meine Arbeit erhebt daher keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit, sondern ist zwischen persönlichen Erfahrungen und wissenschaftlicher Auseinandersetzung situiert. Gerade diese Situiertheit ermöglicht es, Erkenntnisse zu erlangen, die ohne meine spezifische Perspektive in dieser Form nicht sichtbar geworden wären.

6. Conclusio

Die Analyse der Daten zeigt, dass *Pokémon GO* in Wien als sozio-technische Spielpraxis, in der Sozialität situativ und temporär strukturiert wird, Raum hybrid produziert wird und Smartphone, sowie die integrierte Kamera, als materiell-visuelle Mediatoren wirksam werden. Es entstehen anlassbezogene soziale Ordnungen, welche an In-Game Ereignisse und Mechaniken gebunden sind, in denen soziale Rollen, Koordination, Leistung und Anerkennung temporär sichtbar werden. Diese Verdichtungen lassen sich als liminoide *Communitas* verstehen und sind zugleich von sozial ausgehandelten Normen, wie Fairness und Verhaltens-Etiketten, sowie von offiziellen Nutzungsbedingungen gerahmt.

Zweitens ist der Raum des Spiels weder rein physisch noch rein virtuell verortet, sondern wird durch Bewegungspraktiken, digitale und virtuelle Abbildungen und urbaner Infrastruktur produziert. Durch Spielpraktiken werden im resultierenden hybriden Raum soziale Bedeutungen konstruiert und rekonstruiert.

Zuletzt fungiert das Smartphone in Verbindung mit der integrierten Kamera und weiteren Tools gleichzeitig als Ressource und Limitierung für die ludische Erfahrung. Es strukturiert die Koordination zwischen Spieler_innen und dient als visueller Marker anderen Spielenden gegenüber. Als zentrale Schnittstelle zwischen physischer und virtueller Welt verbindet es Alltag und Spiel, wodurch der Magische Kreis als Raum des Spiels als porös, aber dennoch aneinander gekoppelt erscheint.

Aus den Ergebnissen meiner Forschung haben sich folgende Aspekte ergeben, die in zukünftigen Forschungen weiter vertieft werden können. Die Rolle der Smartphone Kamera beziehungsweise von Fotopraktiken im Rahmen des Mobilspiels konnte aufgrund der Datenlage nicht ausreichend behandelt werden. In der alltäglichen Spielpraxis wird der AR-Modus selten verwendet. Zu diesem Schluss kamen auch Paavilainen et al. (2017) in ihrer Forschung, denn von den Befragten nutzten damals nur 9% den implementierten AR-Modus. In diesem Kontext könnte es sich als fruchtbar erweisen auf Onlineforen (Reddit) oder Instant Messaging Plattformen (wie Discord) zurückzugreifen und dort Personen, die sich anhand ihres geteilten Interesses für (in diesem Fall) AR-Fotografie im Spiel *Pokémon GO* lose in Gruppen organisieren, zu befragen.

Außerdem bieten sich weitere Methoden zur Erforschung anderer Facetten des Forschungsfeldes an. Zum Beispiel könnten visuelle oder sensorische Formen der Dokumentation, wie Videoaufnahmen und Bilder, herangezogen werden. Man könnte

Spieler_innen selbst dokumentieren lassen, um persönliche Einblicke in die Spielpraxis und Raumwahrnehmung zu beleuchten. Außerdem könnten visuelle Daten wie Chats oder Social-Media-Plattformen zur Analyse des geteilten Inhalts über das Spiel beforscht werden. Andere empirische Methoden können weitere Facetten des Spiels aufdecken, die durch das Forschungsdesign dieser Arbeit unbeachtet geblieben sind.

Seit dem Abschluss meiner Datenerhebung in 2020/21 gab es einige Updates des Spiels, wodurch neue Spielinhalte implementiert wurden. Das Spiel wurde im Jahr 2025 von der Firma Scopely übernommen, welche zusätzlich andere Formen der Monetarisierung im Spiel implementiert hat.

Beispielsweise könnten weitere Forschungen ihren Fokus auf Kaufverhalten von Spieler_innen im Bezug auf Game Pass oder Mikrotransaktionen lenken. Die Teilnahme an den neu implementierten Raids (Gigantamax-Raids) setzt bestimmte Ressourcen voraus, über die nicht alle Spieler_innen verfügen. Hier würde sich die Forschung über mögliche Konflikte und Kooperation zwischen Spieler_innen anbieten, um Einsicht über persönliche Zielsetzung, Problemlösungsansätze und neue inklusive und exklusive Umgangsformen zu erlangen.

Auch in der Vergangenheit standen Spieler_innen gewissen Änderungen skeptisch oder sogar negativ gegenüber (Fernraids wurden entfernt, Avatardesign wurde überarbeitet). In diesem Zusammenhang würde sich eine Untersuchung der Beziehung zwischen der Firma Niantic und den Spieler_innen anbieten.

Wie erwähnt ist die Competitive Szene beim Sammelkartenspiel weltweit vertreten. Diese Wettkämpfe finden auch im Kontext von *Pokémon GO* statt. Es würde sich die Gelegenheit bieten, diese Wettkämpfe näher zu untersuchen.

Pokémon GO erweist sich als Modellfall dafür, wie digitale Artefakte Sozialität, soziale Ordnungen und Produktion von sozialen Bedeutungen, urbane Räume und Raumwahrnehmung miteinander verbinden.

7. Bibliographie

Ajay, A. (2017). Mobile augmented reality (MAR) game as a travel guide: insights from Pokémon GO. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 8(1), 55–72.

Alavesa, P., & Xu, Y. (2020). Unblurring the boundary between daily life and gameplay in location-based mobile games, visual online ethnography on Pokémon GO. *Behaviour & Information Technology*, 41(1), 215–227.

Allison, A. (2003). Portable monsters and commodity cuteness: Pokémon as Japan's new global power. *Postcolonial Studies*, 6(3), 381–395.

Assunção, C. de, Brown, M., & Workman, R. (2017). Pokémon is Evolving! An investigation into the development of the Pokémon community and expectations for the future of the franchise. *Press Start* 4(1), 17–35.

Atteslander, P., Ulrich, G.-S., & Hadjar, A. (2023). *Methoden der empirischen Sozialforschung* (14. Aufl.). Erich Schmidt Verlag.

Bateson, G. (1951). Information and codification. In J. Ruesch & G. Bateson (Hrsg.), *Communication: the social matrix of psychiatry* (S. 168–211). W. W. Norton & Company Inc

Bateson, G. (1987). *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, And Epistemology*. Jason Aronson Inc.

Bellaard, F. M. (2020). *Gotta Catch 'Em All!: A case study on Pokemon Go players and their experiences with online and offline social relations* [Masterarbeit, Erasmus University Rotterdam, Erasmus School of History, Culture and Communication]. Erasmus University Thesis Repository. <https://thesis.eur.nl/pub/55205>

Bernard, H. R. (2018). *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches* (6. Aufl.). Rowman & Littlefield Publishers, Incorporated.

Bernhard, L. P. (2016). *Unternehmensberichterstattung in der Softwareindustrie: war Pokémon Go absehbar* [Masterarbeit, Karl-Franzens-Universität Graz]. UniPub Graz. <https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/content/titleinfo/1689152>

Bocksch, R. (2021, 24. Februar). *Medienimperium Pokémon* [Infografik + Artikeltext]. Statista. <https://de.statista.com/infografik/24270/medien-franchises-mit-dem-groessten-gesamtumsatz/>

Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.

Boellstorff, T. (2016). For Whom the Ontology Turns: Theorizing the Digital Real. *Current Anthropology*, 57(4), 387–407.

Breidenstein, G., Hirschauer, S., Kalthoff, H., & Nieswand, B. (2020). *Ethnografie: Die Praxis der Feldforschung* (3. Aufl.). UVK Verlag.

Broom, D. R., & Flint, S. W. (2018). Gotta catch ‘em all: Impact of Pokémon Go on physical activity, sitting time and perceptions of physical activity and health at baseline and three months follow up. *Games for Health Journal*, 7(6), 401–408.

Butcher, L., Sung, B., & Raynes-Goldie, K. (2019). Gotta catch ‘em all: invigorating Pokémon through an innovative brand extension. *Journal of Brand Management*, 26(3), 227–239.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (B. Mayer, Übers.). University of Illinois Press. (Original erschienen 1958)

Cizinsky, S. (2020). Pokémon GO and the city: How Pokémon GO players in Uppsala use, experience and connect to the city [Masterarbeit, Stockholm University, Department of Human Geography]. DiVA Portal. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1473227/FULLTEXT01.pdf>

Conte, N. (2024, 27. April). *The World’s Top Media Franchises by All-Time Revenue*. Visual Capitalist. <https://www.visualcapitalist.com/the-worlds-top-media-franchises-by-all-time-revenue/>

Costello, R., & Lambert, M. (2022). Pokémon GO as a cognitive and societal development tool for personalised learning. In R. Costello (Hrsg.), *Gamification for human factors integration: Social, educational, and psychological issues* (S. 381–401). IGI Global.

Davies, H. (2020). *Hong Kong and Insect Rhetoric: The Spatial Politics of Pokémon GO* [Konferenzveröffentlichung]. Tagungsband der Digital Games Research Association (DiGRA 2020) (nicht durchgeführt), Online-Publikation. Abgerufen von <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1214>

De Certeau, M. (1988). *The Practice of Everyday Life* (S. Rendall, Übers.). University of California Press. (Original erschienen 1984)

De Souza e Silva, A. (2006). From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture*, 9(3), 261–278.

Denyer-Simmons, H. (2016). Pokémon GO and Placemaking. Positive Side Effects of Using Augmented Reality Applications. *Journal of Visual and Media Anthropology*, 2(1), 55–63.

Dorward, L. J., Mittermeier, J. C., Sandbrook, C., & Spooner, F. (2017). Pokemon Go: Benefits, Costs, and Lessons for the Conservation Movement. *Conservation Letters*, 10(1), 160–165.

Duffy, C. (2016, 11. Juli). *What is social media phenomenon Pokemon Go?* ABC News. <https://www.abc.net.au/news/2016-07-11/what-is-pokemon-go/7587346>

Durkheim, E. (1984). *The Division of Labor in Society* (W. D. Halls, Übers.; A. Giddens, Hrsg.). The Macmillan Press Ltd. (Original erschienen 1893)

Emerson, R. M., Fretz, R. I., & Shaw, L. L. (2011). *Writing ethnographic fieldnotes* (2. Aufl.). University of Chicago Press.

Frasca, G. (1999). *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

Gabbiadini, A., Sagioglou, C., & Greitemeyer, T. (2018). Does Pokémon Go lead to a more physically active life style? *Computers in Human Behavior* 84, 258–263.

Gábor, O., Zsila, Á., Vallerand, R., & Bőthe, B. (2018). On the Determinants and Outcomes of Passion for Playing Pokémon Go. *Frontiers in Psychology*, 9, 316.

Geertz, C. (1994). *Dichte Beschreibung: Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme* (B. Luchesi, & R. Bindemann, Übers.; 3. Aufl.). Suhrkamp Verlag.

- Gell, A. (1998). *Art and Agency: An anthropological theory*. Clarendon Press.
- Goffman, E. (1986). *Frame Analysis: An Essay of the Organization of Experience*. Northeastern University Press. (Original erschienen 1974)
- Götz, M., Bulla, C., & Mendel, C. (2017). „Dieses Spiel verbindet einfach Menschen“: Eine Fanstudie zu Pokémon Go. *tv diskurs – Verantwortung in audiovisuellen Medien*, 21(1), 66–69.
[https://fsf.de/medienbildung/medienarchiv-suche/beitrag-einzelansicht/?tx_t3ukfsf_itemshow\[item\]=3384](https://fsf.de/medienbildung/medienarchiv-suche/beitrag-einzelansicht/?tx_t3ukfsf_itemshow[item]=3384)
- Hagemann, J., & Henle, J. (2014). *Transkribieren nach GAT 2 (Minimal- und Basistranskript) - Schritt für Schritt*. Pädagogische Hochschule Freiburg. https://www.ph-freiburg.de/fileadmin/shares/Projekte/Quasus/Dateien/Transkribieren_nach_GAT_2_-_Schritt_fuer_Schritt_Aktualisierte_Version_.pdf
- Harborth, D., & Pape, S. (2017). Exploring the Hype: Investigating Technology Acceptance Factors of Pokémon Go. In *2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)* (S. 155-168). IEEE.
- Helmholz, P., Grogorick, L., Becker, F., & Meyer, M. (2017). Catch them all! - Pokémon Go führt zu steigender physischer Aktivität und sozialer Zugehörigkeit [Konferenzbeitrag]. In T. Köhler, E. Schoop und N. (Hrsg.), *Tagungsband der 20. Gemeinschaften in Neuen Medien (GeNeMe 2017)*, Dresden, Deutschland (S. 269–279). TUDpress. Abgerufen von <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:14-qucosa-234613>
- Hjorth, L., & Richardson, I. (2017): Pokémon GO: Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 3–14.
- Hjorth, L., & Pink, S. (2014). New visualities and the digital wayfarer: Reconceptualizing camera phone photography and locative media. *Mobile Media & Communication*, 2(1), 40–57.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul Ltd. (Original erschienen 1938)
- Institut für Kultur- und Sozialanthropologie. (o. D.). *Willkommen am Institut für Kultur- und Sozialanthropologie*. Universität Wien. Abgerufen am 26. Juni 2025, von <https://ksa.univie.ac.at/>

- Jaldemark, J., Eriksson-Bergström, S., & Mozelius, P. (2017, 11.-13. Oktober). Applying mobile devices and game-based learning in formal educational settings: Playing Pokémon Go as a tool for learning in a Swedish elementary school. In *Recent trends in the digitalization of the Nordic K-12 schools* [Symposium], Umeå University, Umeå, Schweden. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1174383/FULLTEXT01.pdf>
- Juhász, L., Novack, T., Hochmair, H., & Qiao, S. (2020). Cartographic Vandalism in the Era of Location-Based Games—The Case of OpenStreetMap and Pokémon GO. *ISPRS International Journal of Geo-Information*. 9(4), 197.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Kawahara, S., Noto, A., & Kumagai, G. (2018). Sound Symbolic Patterns in Pokémon Names. *Phonetica* 75(3), 219–244.
- Khalis, A., & Mikami, A. Y. (2018). Who's Gotta Catch 'Em All?: Individual differences in Pokémon GO gameplay behaviors. *Personality and Individual Differences*, 124, 35–38.
- Kochan, D. J. (2018). *Playing with Real Property Inside Augmented Reality: Pokémon Go, Trespass, and Law's Limitations*. *Whittier Law Review* 38(2), 70–103. https://digitalcommons.chapman.edu/law_articles/220/
- Kooragayala, S., & Srini, T. (2016, 2. August). Pokémon Go is Changing How Cities Use Public Space, But Could It Be More Inclusive? *Urban Wire*. Urban Institute. <https://www.urban.org/urban-wire/pokemon-go-changing-how-cities-use-public-space-could-it-be-more-inclusive>
- Krüger, J., Möllers, F., & Vogelgesang, S. (2016). Pokémon GO: Technische Innovation und Strafrecht im Konflikt. *Informatik Spektrum*, 39, 427–435.
- Kurier. (2016, 3. August). Pokemon Go, Stadtpark [Foto]. *Kurier*. <https://kurier.at/chronik/wien/ohne-genehmigung-4000-fans-im-stadtpark-auf-pokemon-jagd/213.420.284>
- Laato, S., & Laajala, T. D. (2021). Group polarisation among location-based game players: an analysis of use and attitudes towards game slang. *Internet Research* 31(5), 1695–1717.

Latour, B. (2005). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press, Incorporated.

Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space* (D. Nicholson-Smith, Übers.). Basil Blackwell Inc. (Original erschienen 1974)

Liberati, N. (2017). Phenomenology, Pokémon GO, and Other Augmented Reality Games: A Study of a Life Among Digital Objects. *Human Studies* 41, 211–232.

License Global. (2025, 31. Juli). *The Top Global Licensors 2025*. <https://www.licenseglobal.com/rankings-lists/top-150-leading-licensors>

Lindqvist, A. K., Castelli, D., Hallberg, J., & Rutberg, S. (2018). The praise and price of Pokémon GO: a qualitative study of children's and parents' experiences. *JMIR Serious Games* Vol. 6(1), e1.

Lorenc, M. (2017). Serious Components: The Materiality of Play. In Collins et al. (Hrsg.) *Gaming Anthropology: A Sourcebook from #AnthropologyCon* (S. 13-17). American Anthropological Association.

MacDougall, D. (2005). *The Corporeal Image: Film, ethnography and the senses*. Princeton University Press.

Malaby, T. (2007). *Beyond Play: A New Approach to Games*. *Games and Culture*, 2(2), 95–113.

Manning, S. (2019). Botanizing on the Asphalt: The “Poké-Flaneur” and the Virtual Urban Wildlife of Pokémon GO. In N. M. Doerr & D. J. Occhi (Hrsg.), *The augmented reality of Pokémon Go: chronotopes, moral panic, and other complexities*. Bloomsbury Publishing.

Martins, P., Júnior, M., Benevenuto, F., & Almeida, J. (2017, 5. Juli). The Emergence of Crowdsourcing among Pokémon Go Players. In *Proceedings of SIDEWAYS'17, ACM Hypertext Workshop*, (Ausgabe 1947, S. 1–4). Prag, Tschechische Republik. <https://ceur-ws.org/Vol-1914/SIDEWAYS17-5.pdf>

Miller, D. (2005) Materiality: An Introduction. In D. Miller (Hrsg.) *Materiality* (S. 1–50), Duke University Press

- Miller, D. (2021). A theory of a theory of the smartphone. *International Journal of Cultural Studies*, 24(5), 860–876.
- Miller, D., & Horst, H. A. (2006). *The Cell Phone: An Anthropology of Communication*. Berg.
- Miller, D., & Horst, H. A. (2012a). The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology. In H. A. Horst & D. Miller (Hg.) *Digital Anthropology* (S. 3–35). Berg.
- Miller, D., & Horst, H. A. (2012b). Normativity and Materiality: A view from Digital Anthropology. *Media International Australia* 145(145), 103–111.
- Mitchell, J. P. (2002). Ritual. In A. Barnard & J. Spencer (Hrsg.), *Encyclopedia of social and cultural anthropology* (S. 490–493). Routledge.
- Mozelius, P., Bergström-Eriksson, S., & Jaldemark, J. (2017, 16.–18. November). *Learning by Walking - Pokémon Go and Mobile Technology in Formal Education* [Konferenzbeitrag]. 10th annual International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI2017), Sevilla, Spanien. Abgerufen von <https://library.iated.org/view/MOZELIUS2017LEA>
- Murdock, G., & Pink, S. (2005). Picturing practices: Visual anthropology and media ethnography. In E. W. Rothenbuhler & M. Coman (Hg.) *Media Anthropology* (S. 149–164). Sage Publication Ltd.
- Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Niantic Inc. (2016). Pokémon GO [Mobilspiel, iOS/Android]. The Pokémon Company, Nintendo.
- Niantic Labs. (2025a, 12. Mai). *Niantic's Next Chapter: Introducing a New Home for Niantic Games and a New Future for Niantic Spatial Inc.* <https://nianticlabs.com/news/niantic-next-chapter>
- Niantic Labs. (2025b, 29. Mai). *Niantic Nutzungsbedingungen.* <https://nianticlabs.com/terms>
- Norbeck, E. (1974). The anthropological study of human play. *Rice University Studies*, 60(3), 1–8.

Paavilainen, J., Korhonen, H., Alha, K., Stenros, J., Koskinen, E., & Mayra, F. (2017, 6.-11. Mai). *The Pokémon GO Experience: A Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream* [Konferenzbeitrag]. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Denver, CO, USA (S. 2493-2498). Association for Computing Machinery (ACM).

Perovich, L. J., Wylie, S., & Bongiovanni, R. (2018). Pokémon Go, pH, and projectors: Applying transformation design and participatory action research to an environmental justice collaboration in Chelsea, MA. *Cogent Arts & Humanities*, 5(1), 1483874.

Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2. Aufl.). Sage Publication Ltd.

Plato. (2021a). Laws (Buch 7) (D. Horan, Übers.). Platonic Foundation. <https://www.platonicfoundation.org/translation/laws/laws-book-7/>

Plato. (2021b). Republic (Buch 4) (D. Horan, Übers.). Platonic Foundation. <https://www.platonicfoundation.org/translation/republic/republic-book-4/>

Plato. (2021c). Republic (Buch 7) (D. Horan, Übers.). Platonic Foundation. <https://www.platonicfoundation.org/translation/republic/republic-book-7/>

Pourchon, R., Léger, P. M., LeMoyne, E., Senecal, S., Bellavance, F., Fredette, M., & Courtemanche, F. (2017). Is augmented reality leading to more risky behaviors? An experiment with Pokémon Go. In F. F. Nah & C. H. Tan (Hrsg.), *HCI in Business, Government and Organizations. Interacting with Information Systems. HCIBGO 2017* (Lecture Notes in Computer Science, (Ausgabe 10293, S. 354–361). Springer.

Rackowski, F. (2017). Spielgrenzen und ihre Denkweisen. In A. Deuber-Mankowsky & R. Göring (Hrsg.), *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen* (Cultural Inquiry, 10, S. 119–135). Turia + Kant.

Rapport, N. (2002). Community. In A. Barnard & J. Spencer (Hrsg.), *Encyclopedia of social and cultural anthropology* (S. 114–117). Routledge.

Rauschnabel, P., Rossmann, A. & Tom Dieck, M. C. (2017). An Adoption Framework for Mobile Augmented Reality Games: The Case of Pokémon Go. *Computers in Human Behavior*, 76, 276–286.

Richardson, I., Hjorth, L., & Piera-Jimenez, J. (2022). The emergent potential of mundane media: Playing Pokémon GO in Badalona, Spain. *new media & society* 24(3), 667–683.

Riley, A. T. (2005). The Theory of Play / Games and Sacrality in Popular Culture: The Relevance of Roger Caillois for Contemporary Neo-Durkheimian Cultural Theory. *Durkheimian Studies / Études Durkheimiennes New Series*, 11, 103–114.

Saldaña, J. (2009). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. Sage Publications.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Schneider, A., & Wright, C. (2021). Between art and anthropology. In A. Schneider & C. Wright (Hrsg.), *Between Art and Anthropology: Contemporary Ethnographic Practice* (S. 1–21). Routledge.

Scopely. (2025, 12. Mai). A message to the “Pokémon GO,” “Pikmin Bloom,” and “Monster Hunter Now” communities. <https://www.scopely.com/en/news/a-message-to-the-pokemon-go-pikmin-bloom-and-monster-hunter-now-communities>

Sicart, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press.

Spradley, J. P. (1979). *The ethnographic interview*. Holt, Rinehart and Winston, Inc. Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Stenros, J. (2012, 24.–28. September). *In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play* [Konferenzbeitrag]. Proceedings of Nordic DiGRA 2012 Conference, Tampere, Finland. Digital Games Research Association (DiGRA).

Stenros, J., Montola, M., & Mäyrä F. (2007, 14.–17. November). *Pervasive Games in Ludic Society* [Konferenzbeitrag]. Future Play ‘07: Proceedings of the 2007 conference on Future Play, Toronto, Kanada. Association for Computing Machinery.

Strauss, A. L., & Corbin, J. M. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Psychologie-Verl.-Union.

Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press Ltd. (Original erschienen 1978)

Swatman, R. (2016, 10. August). *Pokémon Go catches five new world records*. Guinness World Records. <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five-world-records-439327>

Tabacchi, M. E., Caci, B., Cardaci, M., & Perticone, V. (2017). Early usage of Pokémon GO and its personality correlates. *Computers in Human Behavior*, 72, 163–169.

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press.

The Pokémon Company International. (2025). *Rechtliche Informationen*. Abgerufen am 16. Juni 2025, von <https://www.pokemon.com/de/rechtlich/informationen>

Theriault, D. (2015, 15. September). *Who Owns That Pokemon?* NintendoWorldReport. <https://www.nintendoworldreport.com/feature/41153/who-owns-that-pokemon>

Thierbach, C., & Petschick, G. (2022). Beobachtung. In N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 1563–1579). Springer VS.

Time Magazine. (1999, 22. November). *The Ultimate Game Freak*. Archiviert von Internet Archive: <https://web.archive.org/web/20111227092520/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>

Tökgöz, C., & Polat, B. (2020). Sociability on Location Based Mobile Games: An Ethnographic Research on Pokémon Go and Ingress in Istanbul. *European Journal of Social Science Education and Research*, 7(1), 149–164.

Tran, K. M. (2022). Stardust and statistics: Situated language and literacy in Pokémon Go guides. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 22(2), 1–20.

Turner, V. (1967). *The forest of symbols: Aspects of Ndembu ritual*. Cornell University Press.

Turner, V. (1973). Symbols in African Ritual. *Science*, 179(4078), 1100–1105.

Turner, V. (1974). Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology. *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 60(3), 53–92, Rice University: <https://hdl.handle.net/1911/63159>.

Turner, V. (1979). Frame, Flow and Reflection: Ritual and Drama as Public Liminality. *Japanese Journal of Religious Studies* 6(4), 465–499.

Turner, V. (1980). Social dramas and stories about them. *Critical Inquiry*, 7(1), 141–168.

Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ Publications.

Van Gennep, A. (1960). *The Rites of Passage* (M. B. Vizedom & G. L. Caffee, Übers.). University of Chicago Press. (Original erschienen 1909)

Vollmer, A., Retiet, F., & Heuer, T. (2016). POKÉMON GO: Zeitzeuge, Medienkonvergenz und Möglichkeiten von Mixed-Reality. In *Jahrbuch immersiver Medien* (Band 8, S. 146–158). Schüren.

Williams, R. B., Slak-Valek, N. (2019). Pokémon GO is serious leisure that increases the touristic engagement, physical activity and sense of happiness of players. *Information Technology & Tourism*, 21(4), 515–533.

Wittgenstein, L. (1999). *Philosophische Untersuchungen*. In G. E. M. Anscombe, R. Rhees & G. H. von Wright (Hrsg.), *Ludwig Wittgenstein Werkausgabe* (Band 1, S. 231–485). Frankfurt am Main: Suhrkamp. Reproduktion: The Ludwig Wittgenstein Project. Von: https://www.wittgensteinproject.org/w/index.php/Philosophische_Untersuchungen

Wohlwend, K. E. (2017). Chasing Literacies Across Action Texts and Augmented Realities: E-Books, Animated Apps, and Pokémon Go. In C. Burnett, G. Merchant, A. Simpson, & M. Walsh (Hrsg.), *The case of the iPad: Mobile literacies in education* (S. 49–66). Springer.

Wolter, F. (2022). Sensitive und heikle Themen. In N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 359–370). Springer VS.

Zsila, Á., Gábor, O., Bőthe, B., Tóth-Király, I., Király, O., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2018). An empirical study on the motivations underlying augmented reality games: The case of Pokémon GO during and after Pokémon fever. *Personality and Individual Differences*, 133, 56–66.

8. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Collage aus eigener Aufnahme des Strauß-Lanner-Parks in 1190 Wien (links) und ein Pokémon GO Screenshot der Darstellung des Parks im Spiel (rechts). 60

Abbildung 2: Collage von Pokémon GO Screenshots von einer Begegnung im Spiel (links) und im AR Modus (rechts) mit einem wilden Olini vor dem Strauß-Lanner Denkmal im Strauß-Lanner Park in 1190 Wien. 62

Abbildung 3: Collage von Pokémon GO Screenshots von einem schillerndes (links) und einem normales (rechts) Pokémon derselben Spezies 63

9. Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beforscht die sozialen Aspekte des Spielens im Mobilspiel Pokémon GO und konzentriert sich dabei auf die soziale Ordnung und sozialen Bedeutungen, die beim Spielen konstruiert werden. Der dafür ausgewählte qualitativ-ethnographische Zugang bedient sich den Methoden der teilnehmenden Beobachtung, sowie formellen Interviews und der Rolle der informellen Gespräche im Feld im Raum Wien. Die dafür herangezogenen spieltheoretischen Ansätze, Ritualtheorien und Liminalität, Raumpraktiken und Ortsbezug, Materialität und Technologie und Visualität und Wahrnehmung werden mit den im Zeitraum der Feldforschung erhobenen Daten dargestellt, miteinander in Verbindung gebracht und näher diskutiert.