

Christine Nowak

Eine Stadt voller Monster?

Mit jugendlichen Computerspieler*innen
und *Pokémon Go* auf Streifzug durch
virtuelle, materielle und öffentliche Räume

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

C. Nowak: Eine Stadt voller Monster?

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2019

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-138-1

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	9
1	Einleitung	13
1.1	Relevanz	15
1.2	Aufbau der Arbeit	17
1.3	Begriffsklärung	20
2	Computerspiele als Forschungsgegenstand	23
2.1	Theoretische Perspektiven in der Computerspielforschung	24
2.1.1	Forschungsstand	25
2.1.2	Spieltheorie	28
2.1.3	Involvement / Immersion / Interaktivität	31
2.1.4	Presence	33
2.2	Theoretische Perspektiven in der Medienwirkungsforschung	36
2.2.1	Uses and Gratifications	37
2.2.2	Eskapismus	39
	<i>Exkurs: Computerspiele und Sucht</i>	<i>40</i>
2.2.3	Flow	42
2.2.4	Handlungstheoretisches Rahmenmodell	43
2.2.5	Weitere qualitative Perspektiven zur Medienaneignung	45
2.3	Theoretische Perspektiven in der Aneignungsforschung	46
2.3.1	De Certeau und die Kunst des Handelns	47
2.3.2	Raumsoziologie	49
2.3.3	Raumsoziologie und Aneignung	51
2.3.4	Spacing	53
2.3.5	Aneignungsräume als Bildungsräume	55
2.3.6	Vireale Aneignung	58

3	Das Spiel	61
3.1	<i>Pokémon Go</i>	62
3.2	Augmented Reality	64
3.3	GPS	66
4	Die Karte	69
4.1	Neokartografie	71
4.2	Die Karte unter semiotischen Aspekten	73
4.3	Location-Awareness	76
5	Der Raum	79
5.1	Der Raum in Computerspielen	81
5.2	Der öffentliche Raum	83
5.3	Kinder und Jugendliche im öffentlichen Raum	85
6	Die Spielenden	87
6.1	Identität und Selbstwirksamkeit	89
6.2	Der Körper und sein Avatar	92
6.3	Erlebtes Handeln	93
7	Zusammenfassung des Theorieteils	97
8	Empirische Untersuchung zur sozialräumlichen Aneignung durch das Computerspiel <i>Pokémon Go</i>	99
8.1	Gegenstand der Befragung	100
8.2	Methodologie	100
8.3	Feldforschung	101
8.4	Die Gruppendiskussion	103
8.5	Das Leitfaden-Interview	104
8.6	Auswertung	105
8.7	Reflektierende Interpretation der Gruppendiskussion	107
8.8	Ergebnisse	114
8.8.1	Erfahrungsraum Körper: Leistung versus Simulation	114
8.8.2	Erfahrungsraum Peer-Kultur: Identifikation versus Abgrenzung	117
8.8.3	Erfahrungsraum Stadt: Jugendwelt versus Erwachsenenwelt	119

8.8.4	Erfahrungsraum Technik: Logik der Autonomie versus Logik der Ohnmacht	121
8.9	Zusammenfassung	123
9	Diskussion	125
9.1	Methodenkritik	138
9.2	Fazit und Ausblick	139
	Literaturverzeichnis	145
	Anhang *)	WWW
A	Gruppendiskussion	
–	Transkription Gruppendiskussion <i>[nicht enthalten]</i>	
A.1	Thematische Gliederung	
A.2	Formulierende Interpretation	
A.3	Reflektierende Interpretation	
A.4	Fallinterner Vergleich und Kontrastierung	
A.5	IPQ Items Presence	
B	Leitfaden-Interviews	
–	Transkription Leitfaden-Interviews <i>[nicht enthalten]</i>	
B.1	Thematische Gliederung	
B.2	Formulierende Interpretation	

*) Der Anhang (ohne vollständige Transkriptionen) ist online abrufbar unter <http://www.vwh-verlag.de/vwh/?p=1245>.