

„Pokémon Go – Ein erster Erklärungsversuch der Entstehung dieses Hypes und die Beschreibung des durchschnittlichen Spielers“

von Carsten Todt

im Rahmen des Medienformates „Hotten Todt“
beim Radiosender „Radio OKJ“ / Jena (+ YouTube)
(erstellt im Sommer 2016)

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Persönliche Erfahrungen durch das Spielen von Po Go	2
3	Die Besonderheiten und Rahmenbedingungen der Po.....	4
3.1	Die Geschichte hinter den Po	5
3.2	Die Rahmenbedingungen der realen Welt zu den Po.....	7
3.3	Die Welt der Po	9
4	Die frühe Entwicklung der heutigen Po-Spieler	12
4.1	Das Erleben als Medien- und Ereignisarrangement	15
4.2	Erklärungen für den großen Erfolg der Po bei Kindern	17
4.3	Kinder im Umgang mit Werbung.....	21
5	Po – Aufzeigen der Widersprüche der Kulturen	23
6	Fazit.....	26
	Angabe über die verwendeten technischen Hilfsmittel	I

Literaturverzeichnis.....	II
Literaturverzeichnis Internet-Quellen	III
Selbstständigkeitserklärung.....	IV

Abkürzungsverzeichnis

Pokémon - Po

1 Einleitung

Po Go ist der neue Hype; und noch wenig bis gar nicht erforscht. Daher muss ich mich für neuere Berichte auf Internetseiten verlassen. Diese liegen oft nicht PDF-Form vor, sondern sind klassische deutsche Gaming-Seiten. Ich setze mich mit diesen Quellen besonders kritisch auseinander. Alternativ ließen sich eigene Untersuchungen durchzuführen. Dies scheint mir für ein zeitbegrenztes Low-Budget-Hobby-Projekt jedoch zeitlich und kostentechnisch übertrieben. So verlasse ich mich neben diesen fragwürdigen Quellen und einigen wissenschaftlich anerkannten Büchern aus der Zeit vor Po Go leider auf meine persönlichen Eindrücke.

Diese wissenschaftliche Arbeit soll so umfangreich wie möglich werden. Inhaltlich sind keine Grenzen gesetzt, jedoch in der späteren Laufzeit der Sprachaufnahme. Diese soll maximal 30 Minuten betragen. Ich gehe vor allem auf die Entstehung des Hypes und den durchschnittlichen Po Go – Spieler ein.

2 Persönliche Erfahrungen durch das Spielen von Po Go

Po Go ist ein virtuelles Spiel, welches mittels Smartphone an der freien Luft und in der Regel unter sportlicher Betätigung stattfindet; jedoch nicht Leistungs- oder Extremsport, sondern eher Laufen und Wandern. Dennoch werden die Spieler mitunter bewegungs- und lauffreudiger und verlieren in der Regel durch viel Bewegung etwas Körpergewicht.^{1, 2} Interessant wäre, wie man in Sportlerkreisen über dieses Spiel denkt. Wer ohnehin viel Sport treibt, scheint Po Go in der Regel nicht zu spielen. Der Spieler läuft zur Versorgung mit Ausrüstung von Denkmal zu Denkmal, sogenannte Poke-Stops.^{3, 4} Dies ist beliebt bei Männern und Frauen, vorrangig zwischen 25 und 34 Jahren und häufig sogar als Pärchen.^{5, 6} Mögliche Probleme sind nicht nur, das gewünschte Po nicht zu fangen, sondern ebenso ein schnell entladener Akku, eine schlechte Verbindung zu Internet und Server oder eine schlechte GPS-Verbindung. Schnell ließe sich befürchten, man hielte sein Smartphone nicht wegen dem Fangen des nächsten Po in dieser ungewöhnlichen Stellung, sondern um eine hübsche Frau zu fotografieren oder sich über sichtbar beeinträch-

¹ Vgl. <http://www.gamona.de/games/pokemon-go,spannende-statistiken-ueber-die-pokemon-spieler:news.html>; Abrufdatum: 23. August 2016

² Vgl. <http://www.giga.de/spiele/pok-mon-go/news/pok-mon-go-80-prozent-der-spieler-sind-ueber-18/>; Abrufdatum: 23. August 2016

³ Vgl. gamona

⁴ Vgl. giga

⁵ Vgl. gamona

⁶ Vgl. giga

tigte Personen zu amüsieren. Zumindest zur Zeit des Hypes gehen die meisten Leute aber sehr locker damit um; gelegentlich entsteht sogar ein freundliches Gespräch oder eine nette Bekanntschaft.

Zudem besteht das Problem des Verlaufsens; sich beim Erkunden in Gefahr zu begeben oder unerlaubt Privatgrundstücke zu betreten.^{7, 8} Das kam so häufig vor, dass seit einem späteren Update sogar bei jedem Start des Spieles ein entsprechender Warnhinweis erscheint.^{9, 10} Häufige Aktualisierungen des Spiels, mitunter bei schlechter Internet-Verbindung, ist das nächste große Spiel-Problem. Vielleicht liegt hier ein Marketing-Trick, den Spieler in teurere Mobilfunkverträge mit mehr Datenvolumen zu locken.

⁷ Vgl. gamona

⁸ Vgl. giga

⁹ Vgl. gamona

¹⁰ Vgl. giga

3 Die Besonderheiten und Rahmenbedingungen der Po

Faszinierend ist bereits das Grundmotiv:¹¹ „Ein 10-jähriger Junge und seine besten Freunde gehen in die Welt und erleben mit ihren kleinen Monstern Abenteuer.“¹² „Auf ihrer Reise treffen sie die vielen verschiedenen Po und lernen, wie sie versorgt und trainiert werden müssen.“¹³

„Po ist eine Fantasiewelt, in deren Mittelpunkt die Po-Figuren stehen.“¹⁴ „Es gibt viele verschiedene, für jeden Geschmack etwas.“¹⁵

„Hauptpersonen des Spiels sind ... Trainer, die gegen andere Trainer antreten, indem sie ihre Po ... kämpfen lassen.“¹⁶ In der App Po Go geschieht dies in Arenen. Held der Geschichte ist der zehnjährige Junge Ash aus dem Dorf Alabastia, „der in den japanischen Editionen Satoshi heißt,

¹¹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet ; Medienpädagogische Tagung des ZDF 2000; Schächter, Markus; Medienpädagogische Tagung 2000 Mainz, Zweites Deutsches Fernsehen; Medienpädagogische Tagung des ZDF 2000.09.19-20 Mainz; Buch; deutsch; München : Kopäd-Verl., 2001; S. 31

¹² Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

¹³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

¹⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁶ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; Nassehi, Armin; Buch; deutsch; Hamburg : Murmann, 2011; S. 57

wie der Erfinder der ganzen Po-Idee^{17, 18} „Ash möchte der beste Po-Meister werden und nimmt an der Po-Liga teil ...“¹⁹ Gute Trainer besitzen Detailwissen über spezifische kämpferische und charakterliche Fähigkeiten der Po; und können entsprechend strategische und taktische Entscheidungen treffen.²⁰

3.1 Die Geschichte hinter den Po

Kurz nach den Tamagotchis bevölkerten in zahlreichen Varianten und Artikeln Pos die Erde.²¹ Die Geschichte begann in Japan, als Satoshi Tajiri „die Gestalten Mitte der 1990er Jahre“²² entwickelte.²³ Er stammt aus dem westlichen Tokioter Vorort Machido, „der in seiner Kindheit und Jugend noch nicht städtisch geprägt war und ... von allerlei heimischem Getier in Reisfeldern und Wäldern bevölkert wurde“^{24, 25} „Tajiri war ... leidenschaftlicher Beobachter und Sammler

¹⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

¹⁸ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

¹⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57 und 58

²⁰ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 58

²¹ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²³ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²⁵ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

von Insekten, vor allem Käfern, ... und erlebte die Urbanisierung seiner Heimatregion als Verlust.²⁶ Die Käfer verschwanden, Fernsehen und Videospiele wurden zur bevorzugten Spielweise.²⁷ „... an der Leidenschaft für die possierlichen Tierchen änderte das ... nichts.“²⁸ „Satoshi Tajiri entwickelte sich zu einem kenntnisreichen Experten für Videospiele und entwickelte schließlich jene Figuren, die ... als Po bekannt sind, Wesen mit fantastischen Fähigkeiten, die Tajiri unmittelbar den Objekten seiner kindlichen Begierde ... nachempfunden haben will.“²⁹ Die Gameboys hielt er als kooperative Spielform für das entscheidende ökologische Umfeld.³⁰ Diese ließen sich mit Kabeln verbinden.³¹ „Nintendo brachte im Frühjahr 1996 die ersten beiden Po-Editionen auf den Markt“³²; ein Welterfolg, ein Global Player.³³

²⁶ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²⁷ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

²⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 55

³⁰ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

³¹ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

³² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

³³ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

3.2 Die Rahmenbedingungen der realen Welt zu den Po

„Die üblichen Verdächtigen sind schnell ausgemacht: Kulturindustrie und Massenmedien.“³⁴ „Es ist die Bestätigung des Affekts gegen Kommerz und Vermarktung sowie der bildungsbürgerlichen Gewohnheit, genau zu wissen, was gut ist für unsere Kinder und ihren Lebenslauf.“³⁵

„Wenn wir uns aber damit zufriedengeben, unsere lieben Kleinen nur als Opfer einer gewaltigen Verblödungsmaschinerie zu betrachten, geben wir womöglich manchen Marktstrategien vor-schnell Recht.“³⁶ „Vielleicht muss man die eher kultursoziologische Frage stellen, was die Po-Geschichten so anschlussfähig, so erzählenswert macht.“³⁷

Die Po-Idee „ist einfach – und ziemlich konventionell, eine Heldengeschichte“³⁸; „Kino- und Fernsehfilme triefen von heroischem Pathos“³⁹.⁴⁰ Zum einen wird „der Wille zur Selbstvervollkommnung vor allem von Ash beschworen, für den die Entwicklung zu einem guten Trainer so etwas wie eine Bewährungsprobe ist, ein Symbol für Persönlichkeitsentwicklung, individuelle

³⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

³⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

³⁶ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

³⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

³⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 58

³⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 58

⁴⁰ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 58

Stärke und Selbstbehauptung“⁴¹; „zum anderen wird an Freundschaft und Solidarität appelliert, an Fairness und ... Zivilität“⁴².⁴³ „Ash als erzähltes Ich, als Held der Geschichte, als Identifikationsfigur ... ist gewissermaßen der selbstkontrollierende, vernünftige, ... männliche Charakter, der sich klaren Regeln unterwirft und sie individuell umsetzen soll.“⁴⁴ „All das wird mit einem Pathos vorgetragen, das eher an das bürgerliche Individuum des Westens erinnert als an das, was man im ersten Moment mit Japan verbindet.“⁴⁵ „Tajiri meint, die Amerikaner hätten sein Konzept besser verstanden als die Japaner: Sei ein Held, wähle dich selbst, vervollkomme dich, lass dich nicht unterkriegen, gib nicht auf.“⁴⁶ „Kurz: Behalte die Kontrolle!“⁴⁷

„Das sind die Schlüsselfiguren des bürgerlichen Subjekts des Westens, des heroischen Ichs, das, wie Sigmund Freud formuliert hat, Herr im eigenen Haus sein will.“⁴⁸ „Der Held der Geschichte

⁴¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 58 und 59

⁴² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁴³ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 58 und 59

⁴⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁴⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁴⁶ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁴⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁴⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

ist ein bürgerlicher Held, ein braver Held, ein männlicher Held.“⁴⁹ „Er ist ein konventioneller Held, aber immerhin: ein Held, übrigens eingebettet in eine Ästhetik des Sports.“⁵⁰

„All das ist ... attraktiv – aber nicht neu.“⁵¹ „Es ist ... eine der vielen einfach gestrickten Selbstbehauptungsgeschichten mit dem falschen Pathos von Alltagshelden.“⁵² Vielleicht „nur die kluge Marketingstrategie zur repressiven Befriedigung nicht vorhandener Bedürfnisse“⁵³ ⁵⁴

3.3 Die Welt der Po

Die Po sollten „aussehen, als könnten ihnen die Kinder hinter der nächsten Ecke begegnen“⁵⁵ ⁵⁶
„Außerdem sollte man ihnen ansehen, was ihre Stärken sind.“⁵⁷ „Eine schöne Geschichte ...“⁵⁸

⁴⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁵⁰ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁵¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁵² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁵³ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁵⁴ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59

⁵⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁵⁶ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁵⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁵⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

„Man darf Mythen und Legenden aber nicht danach beurteilen, ob sie wahr sind.“⁵⁹ „Interessanter ist, ob ein Mythos seine eigene Erzählung überlebt.“⁶⁰ „... die Verkündung des Evangeliums ist wichtiger als seine historische Wahrheit, die Erzählung einer Lebensgeschichte viel wichtiger als ihre Plausibilität“⁶¹; gleiches gilt „für alltags- und trivialkulturelle Phänomene“⁶².⁶³ Po besitzen keinen objektiven Bedeutungsgehalt, aber die Kinder eignen sich ihre „Geschichte an, lassen sich von ihr fesseln und begeistern“⁶⁴.⁶⁵

Po sind mehr als 250 Insekten oder anderen Tieren nachempfundene, entwicklungsfähige Wesen, die ihre Fähigkeiten und ihre Gestalt verändern können, von ihren Trainern eingesetzt und miter-schaffen werden; und die mit speziellen Techniken im sportlichen Wettkampf, aber auch im rich-tigen Leben, gegeneinander kämpfen.⁶⁶ „So gibt es etwa Elektro-Po, die mit Elektroschocks ar-beiten, Feuer-, Gift-, Eis- oder Wasser-Po, aber auch Psycho-Po mit telekinetischen Kräften.“⁶⁷

⁵⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁶⁰ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁶¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁶² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁶³ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56

⁶⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

⁶⁵ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 56 und 57

⁶⁶ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57 und 58

⁶⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 57

Sie sind „willige Instrumente, halb lebendige, halb mechanische Wesen“⁶⁸, „aber sie scheinen die Attraktivität des Ganzen auszumachen“⁶⁹.⁷⁰ Entscheidend „ist ihre Reduktion auf Information“⁷¹, „auf ihre kampfrelevanten Grundkomponenten“⁷².⁷³ „Die Trainer ... spielen mit genetischen Informationen, mit einer Art Bauplan, der bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten festlegt und die Kampfwesen charakterisiert.“⁷⁴ „Der Zugang zu den Po läuft nur in zweiter Linie über ihr Aussehen oder sonstige“⁷⁵ Attribute.⁷⁶ „Eine Ausnahme ist Pikachu, der wohl nur aus werbetechnischen Gründen immer zusammen mit Ash dargestellt wird.“⁷⁷ Dieses Po überzeugt, ähnlich wie andere Zeichentrickfiguren, durch Niedlichkeit und Kindlichkeit.⁷⁸ „Man wird durch Pikachus Sprache eher an die Teletubbies erinnert als an Monster und Kampfmaschinen.“⁷⁹ „Alle anderen Po bleiben ... frei von einer anthropoiden, menschenähnlichen Identität, sondern sind bloße Funktionen

⁶⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59 und 60

⁶⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁰ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 59 und 60

⁷¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷³ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁶ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁸ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁷⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

ihrer genetischen Kampfkodierungen.“⁸⁰ „Sie gerinnen zu bloßer Information, und die Kunst der Trainer besteht darin, diese Information lesen zu lernen und mit ihr zu operieren.“⁸¹ „Sie sind nicht nur konstruiert, man sieht ihnen auch unmittelbar an, dass sie es sind.“⁸²

4 Die frühe Entwicklung der heutigen Po-Spieler

Po Go-Spieler sind hauptsächlich diejenigen, die vor 16 Jahren als neun- bis 18jährige Zuschauer des Po-Fernsehprogramms waren, als die Taschenmonster die „beliebteste Kinderserie bei den 6- bis 13-jährigen Jungen und Mädchen“⁸³ waren.^{84, 85, 86, 87} Das sind die Leute, die heute 22 bis 29 Jahre alt sind; in diese Altersgruppe fallen heute viele Po Go – Spieler. Der Hype rund um Po Go ist also womöglich entwicklungspsychologisch bedingt. Die Sendung erreichte Spitzenquoten, die Gameboy-Spiele waren überall zu entdecken und Schulhöfe glichen „zeitweise einem Basar

⁸⁰ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁸¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 60

⁸² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

⁸³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29 bis 31

⁸⁴ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29 bis 31

⁸⁵ Vgl. gamona

⁸⁶ Vgl. giga

⁸⁷ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29 bis 31

für Po-Sammelkarten“^{88, 89} Manche Lehrerin wünschte sich, „die Kinder könnten genauso schnell die unregelmäßigen Vokabeln lernen wie Glumanda – Glutexo – Glurak oder Schiggi – Schillock – Turtok aufsagen“^{90, 91}.

Öffentliche Diskussionen ums Kinderfernsehprogramm waren lange Zeit „von Vermutungen, Vorannahmen und Pauschalurteilen geprägt“⁹²; und sind es vielleicht noch heute.⁹³ „Um ... das Phänomen Kinder und Fernsehen zu verstehen, ist ein deutlich differenzierter Blick notwendig.“⁹⁴ Die Angebote müssen genauer angesehen, Kinder ernstgenommen und angehört, ihre Perspektive nachvollzogen werden; nur dann sind Chancen und Grenzen aufzudecken und pädagogisch relevante Probleme auszumachen.⁹⁵

„Die Kinder vor dem Fernseher oder dem Gameboy-Spiel lernen quasi mit Ash, dem Helden.“⁹⁶
„Innerhalb kürzester Zeit beherrschen sie die Namen und verschiedenen Entwicklungen – und

⁸⁸ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁸⁹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29 bis 31

⁹⁰ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁹¹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁹² Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁹³ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁹⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁹⁵ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 29

⁹⁶ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

dies gelingt nicht nur schulstarken ... Schülern.“⁹⁷ „Gerade sonst weniger erfolgreiche Kinder“⁹⁸ bewiesen Spezialwissen.⁹⁹ Po dienten zur Selbstbestätigung, vor allem für jene, welche sie sonst selten oder nie erlangten.

„Hilfe für die Bewältigung der Alltagsprobleme oder Wissen und Verständnis für die immer komplexer werdende Welt“¹⁰⁰ boten Po nicht, aber sie fördern Fürsorglichkeit, Freundschaft und strategisches Denken.¹⁰¹

„In ihrer unentwickelten Form sind die vielen Monster“¹⁰² etwa so groß „wie ein stattlicher Hund oder E. T.“¹⁰³; eine für Kinder ernstzunehmende, aber beherrschbare Größe.¹⁰⁴ „Einmal eingefangen, sind die Po die treuesten Freunde, für die man sorgen muss und die für einen einstehen und auch kämpfen.“¹⁰⁵ „Sie vervielfachen die eigenen Möglichkeiten, schaffen so Räume für Größen-

⁹⁷ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

⁹⁸ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

⁹⁹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

¹⁰⁰ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31

¹⁰¹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 31 und 32

¹⁰² Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁰³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁰⁴ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁰⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

fantasien und geben einem das Gefühl, geliebt und gebraucht zu werden.“¹⁰⁶ Po ist eine Welt von Kindern, in der Erwachsene nur am Rande vorkommen.¹⁰⁷ Kinder lösen Probleme allein, was Fantasien eröffnet und Kindern eine Welt bietet, in die sie sich hineindenken können.¹⁰⁸

4.1 Das Erleben als Medien- und Ereignisarrangement

Po boten eine Geschichte, die bei Kindern schon immer erfolgreich war, als ein Medien- und Ereignisarrangement, mit Merchandisingartikeln, Sammelkarten, Gameboy-Spielen, großen Events und Internet-Auftritten, was Interaktionsmöglichkeiten schuf.¹⁰⁹ Sie waren Gesprächsthema, konnten getauscht werden und die Tricks für die neue Gameboy-Edition waren überall willkommen.¹¹⁰ Po boten „eine ganze Welt, eine Welt, mit der sehr viel Geld gemacht“¹¹¹ wurde; das war Hauptintention, wozu kindliches Sammelfieber ausgenutzt wurde, „denn Sammeln ist für Grund-

¹⁰⁶ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁰⁷ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁰⁸ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹⁰⁹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹⁰ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹¹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

schülerInnen eine wichtige Form der Aneignung von Welt“¹¹², und das kostete „gern mal ein bisschen mehr Geld“^{113 114}.

„Die Ausmaße, die die Pokémania“¹¹⁵ erreichten, führten „zu einem nicht zu unterschätzenden Druck für Kinder und Eltern“¹¹⁶, vor allem, wenn das Geld nicht zur Verfügung stand.¹¹⁷ Es ging nicht darum, mit Wissen das eigene Image aufzubessern, sondern wer nicht Bescheid wusste oder sich nicht dafür interessierte, verlor Ansehen, und das forderte viel Selbstvertrauen.¹¹⁸ Hier verdeutlichten sich schon für Kinderaugen mögliche Armutsprobleme bzw. ein möglicher Konflikt zwischen Arm und Reich. Dabei ging die Verhältnismäßigkeit der kleinen Geschenke schnell verloren.¹¹⁹

¹¹² Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹⁴ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹⁶ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹⁷ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32 und 33

¹¹⁸ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 32

¹¹⁹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

4.2 Erklärungen für den großen Erfolg der Po bei Kindern

Po überforderte inhaltlich nicht, bot aber auch nicht viele Perspektiven oder Hilfestellungen.¹²⁰ Das perfekt durchkonstruierte Arrangement der 150 Po folgte im Kinofilm aber schnell die 151.; danach kamen noch 99 weitere hinzu; damit es immer noch etwas Neues zu kaufen gab.¹²¹ Anschließend folgte das Anschlussprodukt Digimon, um den Erfolgskurs weiter auszubauen und zu sichern.¹²²

„Der Erfolg von Po zeigt ..., wie sehr Kinder diese Fantasiewelten genießen, Welten voller ernstzunehmender, aber beherrschbarer Fabeltiere; Welten, zu denen Erwachsene nicht wirklich Zutritt haben.“¹²³ „Vor allem ... zeigt Po, wie gezielt ein Trend gesetzt wird, ein Trend, der Kinder eben doch nur zu Kunden macht.“¹²⁴

Jedoch bleibt anzumerken, „dass Po einen männlichen Helden hat“¹²⁵.¹²⁶ Seine Freundin Misty bleibt bloß Begleitung.¹²⁷ „Diese Rollenverteilung ist im Kinderfernsehen leider nicht ungewöhn-

¹²⁰ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²¹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²² Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²⁶ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

lich.“¹²⁸ „In Bezug auf die Geschlechterverteilung bei den Hauptrollen im Kinderfernsehen“¹²⁹ zeigte „sich ein sehr unausgewogenes Verhältnis“¹³⁰; eventuell noch heute.¹³¹ „Kein Wunder also, dass die älteren Mädchen sich ... andere Angebote suchen.“¹³²

„Die Aneignung, also das, was Kinder mit dem Fernsehen machen, ist vielfältig und nicht durch einen oberflächlichen Blick ins Programm zugänglich.“¹³³ „Hier ist es notwendig, Kindern zuzuhören und sie auch im Bereich Fernsehen ernst zu nehmen.“¹³⁴ „Das heißt auch, sie zu verstehen und zu unterstützen, wie sie sind, und nicht, wie wir sie gerne hätten.“¹³⁵ Kinder sehen fern, „das mag uns gefallen oder nicht“¹³⁶, und „ziehen sich etwas aus dem Programm heraus“¹³⁷.¹³⁸ „Letztendlich machen sie nichts anderes als die Erwachsenen, sie nutzen Fernsehen zur Information,

¹²⁷ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²⁸ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹²⁹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹³⁰ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹³¹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹³² Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 33

¹³³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹³⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹³⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹³⁶ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹³⁷ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹³⁸ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

zur Unterhaltung, zur Gestaltung sozialer Situationen oder um aus dem Alltag in die Welt der Fantasie abzutauchen.“¹³⁹ „Für Eltern und PädagogInnen bringt dies die Notwendigkeit zur Fortbildung mit sich, um zumindest in Ansätzen ihre Kinder überhaupt noch verstehen zu können.“¹⁴⁰ „Ihnen kommt die Aufgabe zu, Fernseh- und Konsumkompetenz zu vermitteln“¹⁴¹, wofür sich für Erzieherinnen und Erzieher spezielle Aus- und Fortbildungen anbieten.¹⁴² „Neben dem Nachvollziehbar machen der Aneignung und der Integration in den Kinderalltag geht es darum, ... auf Grenzen und Schwierigkeiten aufmerksam zu machen.“¹⁴³ „Problematische Genres sind – auch bei kommerziellem Erfolg – sorgfältig zu beobachten und problematische Deutungsmuster aufzudecken.“¹⁴⁴ „Doch auch Medienproduzierende müssen sich der Verantwortung bewusst stellen“¹⁴⁵, ebenfalls mithilfe einer Weiterbildung.¹⁴⁶ Vielfältigkeit muss bewahrt und weiter ausgebaut werden, um Entwicklungsräume aufzubauen, die Kindern helfen, die Welt zu verstehen und den Alltag zu bewältigen.¹⁴⁷ Später, wenn diese Kinder erwachsen sind, kann durchaus der

¹³⁹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹⁴⁰ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹⁴¹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹⁴² Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 41

¹⁴³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

¹⁴⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

¹⁴⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

¹⁴⁶ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

¹⁴⁷ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

Wunsch entstehen, verlorene Kindheitserlebnisse zeitweise zurückzuholen. Po schafft Gemeinschaft und bahnt Gespräche an, aber nur auf „kleinstem gemeinsamen Nenner“^{148 149}.

Die Po sind ein Zeichen für die Veränderungen der Kinderwelt.¹⁵⁰ Oftmals gehen sie mit elektronischen und gedruckten Medien distanzierter und professioneller um als Erwachsene.¹⁵¹ „Kinder und Jugendliche haben immer mehr Geheimnisse vor den Erwachsenen.“¹⁵² „Für Erwachsene wird es immer schwerer, die Kinderwelt zu dechiffrieren – so auch das Phänomen Po.“¹⁵³ „Das bedeutet nicht ein Verschwinden der Kindheit, sondern ein Verschwinden des Erwachsenseins.“¹⁵⁴ „Die Infantilität des massenkulturellen Geschmacks bestätigt diese These.“¹⁵⁵

¹⁴⁸ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

¹⁴⁹ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 42

¹⁵⁰ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 64

¹⁵¹ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 64

¹⁵² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 64

¹⁵³ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 64

¹⁵⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 64

¹⁵⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 64

4.3 Kinder im Umgang mit Werbung

Beim Umgang der Kinder mit Werbung stellen sich verschiedene Fragen.¹⁵⁶ „Ab welchem Alter verstehen Kinder ... Werbebotschaften?“¹⁵⁷ „Können Vor- oder Grundschul Kinder ... zwischen Werbung und Programm unterscheiden?“¹⁵⁸ „Welches Werbeangebot im Fernsehen nehmen Kinder wahr?“¹⁵⁹ „Wie prägt Werbung das Weltbild von Kindern?“¹⁶⁰ Öffentlich wird „diskutiert, ob Kinder den Werbedruck des Fernsehens überhaupt noch aushalten können und ob sie fähig sind, mit der Werbung sinnvoll umzugehen“¹⁶¹.¹⁶² „Die Beliebtheit von Werbung bei Kindern gründet sich bei den jüngeren darauf, dass Werbung oftmals kurz und verständlich ist und mit Hilfe optischer oder sprachlicher Merkmale Aufmerksamkeit erzeugt.“¹⁶³ „Die meisten Kinder kennen die bekanntesten Werbesprüche und verwenden sie auch in ihrer Alltagskommunikation.“¹⁶⁴ „, Be-

¹⁵⁶ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁵⁷ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁵⁸ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁵⁹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁶⁰ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁶¹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁶² Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁶³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁶⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

reits als Kleinkinder reagieren ... Kinder auf Schlüsselreize (Musik, Symbole, Slogans) und greifen sie z. T. in ihren Dialogen auf. “¹⁶⁵

„Dass Kinder sich im Straßenverkehr möglichst früh auskennen sollten, wird wohl auch der stärkste Autogegner zubilligen.“¹⁶⁶ „Niemand käme deshalb wohl auf die Idee, Kindern die Verkehrsregeln nicht zu erklären oder ihnen Tipps zur eigenen Sicherheit und Selbstständigkeit zu verwehren.“¹⁶⁷ „Ebenso sieht es mit der Medien- und Konsumwelt aus.“¹⁶⁸ „Kinder leben in dieser Welt, wachsen in ihr auf und müssen lernen, sich darin zurechtzufinden.“¹⁶⁹ „Wer sein Kind abschirmt, schränkt auch die Möglichkeiten einer Orientierung und sinnvollen Umgangsweise ein.“¹⁷⁰ „Einfach nichts zu tun und die Kinder sich selbst zu überlassen, erscheint nicht die richtige Strategie, denn Kinder brauchen bei der Orientierung in dieser komplexen Welt auch Hilfen und Erklärungen von Erwachsenen.“¹⁷¹ „Für den Bereich des Kindergartens liegen mit dem Forschungsprojekt ‚Vermittlung von Werbekompetenz‘ gezielte medienpädagogische Strategien zur

¹⁶⁵ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 131

¹⁶⁶ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

¹⁶⁷ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

¹⁶⁸ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

¹⁶⁹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

¹⁷⁰ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

¹⁷¹ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

Förderung der Werbekompetenz von Vorschulkindern, Eltern und ErzieherInnen vor.“¹⁷² „... die ... Frage muss sein, ob es der Medienpädagogik gelingen kann, Vorschulkinder mittels medienpädagogischer Angebote zu einer besseren Trennung von Programm und Werbung zu befähigen sowie ihnen die Intention von Fernsehwerbung zu vermitteln.“¹⁷³ „Um diese Ziele umzusetzen, wurden unterschiedliche medienpädagogische Bausteine entwickelt.“¹⁷⁴ Diese Bausteine sollen Aspekte der Werbekompetenz fördern.¹⁷⁵ Kinder sollen Werbung und Programm anhand formaler Kriterien unterscheiden können.¹⁷⁶ Außerdem sollen sie weitere Merkmale von Werbung beschreiben können, Merkmale zum Erkennen von Werbung wissen und wissen, warum Werbung gezeigt wird.¹⁷⁷

5 Po – Aufzeigen der Widersprüche der Kulturen

„Die Po repräsentieren ... einen Zug der gegenwärtigen Kultur“¹⁷⁸; „die Reduktion von prallen Formen des Lebens auf einen Satz von Informationen“¹⁷⁹.¹⁸⁰ „Die Herstellung von analogen Le-

¹⁷² Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 134

¹⁷³ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 135

¹⁷⁴ Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 135

¹⁷⁵ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 135

¹⁷⁶ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 135

¹⁷⁷ Vgl. Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet; S. 135

¹⁷⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

bewesen durch Kontrolle ihrer digitalen Informationen, das könnte der Traum des 21. Jahrhunderts werden.“¹⁸¹ „Wir nehmen in die Hände, was wir bis vor kurzem einem allmächtigen Gott und bis heute einer noch mächtigeren Natur zurechnen: die Zufälligkeit unserer Existenz.“¹⁸² Seinen Höhepunkt erreicht dies im ersten Po-Film, durch die Entwicklung von Mewtu aus einer Augenbraue des Urzeit-Po Mew.¹⁸³ „Aber Mewtu fühlt sich nicht wie ein wissenschaftliches Experiment.“¹⁸⁴ „Es lebt und fühlt.“¹⁸⁵ „Es wird wütend und droht: >>Euch werd’ ich zeigen, wozu ich fähig bin! <<“¹⁸⁶ „Mit weiteren Po-Klonen versucht Mewtu, die Herrschaft an sich zu reißen und Rache zu üben.“¹⁸⁷ „Ash erweist sich als Retter der Welt, der dem unglücklichen Klon am Ende zeigen kann, dass nicht die digitale Herkunft das Entscheidende ist, sondern was man daraus macht: das analoge Leben.“¹⁸⁸

¹⁷⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸⁰ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸³ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 61

¹⁸⁶ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁸⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁸⁸ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

„Welche Folgen hätte es für einen Menschen, wenn er wüsste, dass seine Existenz, womöglich: sein Leiden an der Welt nicht Ergebnis eines unerforschlichen göttlichen Ratschlusses oder einer zufälligen und blinden Natur ist, sondern das Ergebnis menschlicher Entscheidungen?“¹⁸⁹ „Wie wichtig ist die Unverfügbarkeit über die Grundlagen unserer Existenz?“¹⁹⁰ „Das Radikale und Unausweichliche an diesem Problem ist, dass nicht nur das Klonen oder genetische Manipulieren diese Fragen aufwirft, sondern auch das Nichtstun, denn dies kann uns nun zugerechnet werden.“¹⁹¹ „Schon die bloße biotechnische Möglichkeit verändert unser Selbstverständnis.“¹⁹²

„Der erste Po-Film ist eine treffende Repräsentation der Widersprüche, in die unsere Kultur der Totalkontrolle, der Digitalisierung, des Klonens von Lebewesen geraten wird.“¹⁹³ „Der Charme der Geschichte liegt in der Verbindung“¹⁹⁴ der bürgerlichen „Botschaft des autonomen, des pflichtbewussten, an sich arbeitenden Subjekts mit stabiler Identität“¹⁹⁵, der „Identifikation mit einem Helden“¹⁹⁶ der man selbst sein könnte; und einer fantastischen, geradezu beliebigen „Welt

¹⁸⁹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹⁰ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹² Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹³ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹⁴ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹⁵ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹⁶ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

der Konstruktionen, der instabilen Identitäten, der postmodernen Dekonstruktion“^{197, 198} Vielleicht besitzen Sympathisanten der Po ein besonderes Gespür für die Widersprüche einer Kultur.¹⁹⁹ „Vielleicht ist überhaupt der pädagogische und erwachsene Blick auf Kindheit und Jugendlichkeit nur selbstvergessene Projektion.“²⁰⁰ „In der individuellen Erinnerung wie in der pädagogischen Zurichtung von Kindheit scheinen wir immer noch davon auszugehen, Kinder und Jugendliche vor der Welt schützen zu müssen.“²⁰¹

6 Fazit

Die interessanteste Frage dieser Arbeit kam viel zu kurz: Inwieweit bestimmen Kindheitserlebnisse das spätere Handeln als Erwachsener. Dieses ließe sich an vielen Beispielen untersuchen, jedoch sind die vorliegenden Forschungsergebnisse ungenügend. Ich zähle nicht nur auf künftige Wissenschaftler, sondern ebenso auf Journalisten und informative Entertainer, sich mit entsprechenden Forschungsgebieten noch weitreichender auseinanderzusetzen.

¹⁹⁷ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹⁸ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 62

¹⁹⁹ Vgl. Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 63

²⁰⁰ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 63

²⁰¹ Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; S. 63

Po Go ist ein neues Spiel, das als spaßiger Zeitvertreib dient. Entsprechend besitzt es sicher auch Suchtfaktor. Das ist das Ziel der Macher solcher Spiele; und das Geheimnis liegt oftmals darin, dass es den Nutzern nützt oder die Anwendung Spaß macht.

Die Besonderheit in diesem Spiel liegt neben den zahlreichen unterschiedlichen Wesen vor allem in der sportlichen Betätigung an frischer Luft. Damit können Anwender der App Po Go neue Leute, nicht zwingend nur gleichgesinnte, kennen lernen und ihrem Körper gleichzeitig etwas Gutes tun.

Ob man das Spiel mag oder nicht, muss jeder für sich selbst entscheiden. Sicher führt die sportliche Betätigung auch dazu, dass der Hype um Po Go nicht ewig währt. Dennoch ist das Spiel revolutionär und wird wohl eine neue Ära der Games einleiten. Die Zeit, als sich Gamer einsam in ihren Zimmern verkriechen mussten, vereinsamen, und womöglich körperlich und psychisch Schaden nahmen, ist vorbei. Danach folgten viele weitere Entwicklungen; ebenso, wie wohl auch noch viele weitere Entwicklungen folgen werden. Zu viele Leute spielen zu gerne, als dass sich die Entwicklung der Games aufhalten ließe. Wenn diese dazu führen, Kontakte zu schließen und sportlich aktiv zu sein, sehe ich diese Fortschritte aber positiv und in die richtige Richtung gelenkt.

Angabe über die verwendeten technischen Hilfsmittel

Zur Erstellung dieser Arbeit nutzte ich die technischen Hilfsmittel Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Mozilla Firefox, Audacity, DSpeech, Taschenrechner und Mikrofon. Die verwendeten musikalischen Hintergründe zog ich durch die Plattform CCMixer. Entsprechende Rechte der Künstler und Lizenzen wurden eingehalten.

Literaturverzeichnis

Gesellschaft verstehen : soziologische Exkursionen; Nassehi, Armin; Buch; deutsch; Hamburg : Murmann, 2011

Reiche Kindheit aus zweiter Hand? : Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet ; Medienpädagogische Tagung des ZDF 2000; Schächter, Markus; Medienpädagogische Tagung 2000 Mainz, Zweites Deutsches Fernsehen; Medienpädagogische Tagung des ZDF 2000.09.19-20 Mainz; Buch; deutsch; München : Kopäd-Verl., 2001

Literaturverzeichnis Internet-Quellen

<http://www.gamona.de/games/pokemon-go,spannende-statistiken-ueber-die-pokemon-spieler:news.html>; Abrufdatum: 23. August 2016

<http://www.giga.de/spiele/pok-mon-go/news/pok-mon-go-80-prozent-der-spieler-sind-ueber-18/>;
Abrufdatum: 23. August 2016

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende unterhaltungswissenschaftliche Hobbyarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.