

Lukas Dehmel (B.A.)
M.A. Bildung in Europa
Europa-Universität Flensburg

Mit Pikachu zu mehr körperlicher Aktivität?

*Zum Beitrag der Pokémon Go App zur Bearbeitung des pädagogisierten
Problems von mangelnder Bewegung Jugendlicher*

14.09.2016

Inhalt

| | |
|---|----|
| 1. Einleitung | 3 |
| 2. zum Begriff der Pädagogisierung | 4 |
| 3. Mangelnde körperliche Betätigung von Jugendlichen als pädagogisiertes Problem | 5 |
| 3.1 Problemaufriss | 5 |
| 3.2 Die Sportpädagogik als Bearbeitungsbeauftrage | 7 |
| 4. Die Pokémon Go App – eine Beschreibung | 9 |
| 4.1 Pokémon Go – ein Location Based Game | 9 |
| 4.2 Die konvergente Pokémonwelt | 10 |
| 4.3 Die Pokémon Go App und ihre Funktionen | 11 |
| 5. Der Beitrag der Pokémon Go App zur Bearbeitung des pädagogisierten Problems | 13 |
| 5.1 Die Sozial-Kognitive Theorie Banduras als Ansatz | 13 |
| 5.2 Bewegungsförderung durch hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit innerhalb der Pokémon Go App | 15 |
| 5.3 Das Verhältnis von Pädagogisierung und Ökonomisierung bei Pokémon Go | 17 |
| 5.4 Verwendung der Pokémon Go App durch soziale Veranlassung | 18 |
| 5.5 Mangelnder Datenschutz und soziale Ausgrenzung als zu pädagogisierende Probleme | 20 |
| 6. Fazit | 21 |
| 7. Literaturverzeichnis | 23 |

1. Einleitung

„Für Kinder und Jugendliche ist körperliche Aktivität eine wesentliche Voraussetzung für ein gesundes Aufwachsen. Neben positiven Effekten auf die organische und motorische Entwicklung ist auf die Bedeutung für das psychosoziale Wohlbefinden, die Persönlichkeitsentwicklung und das Erlernen sozialer Kompetenzen zu verweisen. Vermutlich werden bereits in jungen Jahren die Weichen für einen aktiven Lebensstil und die Gesundheitschancen im weiteren Lebenslauf gestellt“ (Lampert et al. 2007: 843). Körperliche Aktivität wird demnach als eine der Grundvoraussetzungen für ein gesundes Leben gesehen. Ihr kommt insbesondere im Jugendalter eine exponierte Bedeutung zu. Glaubt man den Ergebnissen der zitierten Studie aus dem Jahr 2014, stellt man jedoch fest, dass sich nur ein Bruchteil der heutigen Jugendlichen ausreichend körperlich betätigt, während ein Großteil der Freizeit vor den sogenannten Bildschirmmedien verbracht wird (vgl. Finger et al. 2014). Mangelnde körperliche Betätigung Jugendlicher stellt folglich ein wichtiges gesellschaftliches Problem dar, welches es zu behandeln gilt.

In dieser Forschungsarbeit möchte ich nachweisen, dass insbesondere die Schule mit ihrem Sportunterricht und außerschulische Institutionen mit der Bearbeitung dieses Problems beauftragt sind, dass es sich dementsprechend um ein klassisches pädagogisiertes Problem handelt. Es wirkt paradox, dass gerade ein digitales Spiel zur Bearbeitung dieses Problems beitragen können soll: die Pokémon Go App. Das Spielen dieser App bildet zwischenzeitlich ein regelrechtes jugendkulturelles Massenphänomen, das sogar die Bundesregierung in ihrer Pressekonferenz vom 27. Juli 2016 zu einer Äußerung gezwungen hat, da eine Gruppe von Jugendlichen auf der Suche nach Pokémon auf militärisches Sperrgebiet eingedrungen war¹. Bei Pokémon Go handelt es sich um ein sogenanntes *Location Based Game*, bei dem der Spielende durch aktive Bewegung einen Fortschritt im Spiel erreicht. Durch die enorme Reichweite der App bietet sie sowohl viele Chancen als auch Risiken, deren Reflexion mir sinnvoll und fruchtbar erscheinen. Bisher existieren keinerlei erziehungswissenschaftliche Betrachtungen zu diesem Thema, da es sich hierbei um ein hochaktuelles Phänomen handelt. Ich möchte die App daher unter dem Blickwinkel der Pädagogisierung unter die Lupe nehmen und die folgende Fragestellung bearbeiten: Kann die Pokémon Go App zur Bearbeitung des pädagogisierten Problems der mangelnden Bewegung im Alltag Jugendlicher beitragen und welche Probleme sind damit verbunden?

¹ Die komplette Bundespressekonferenz vom 27.07.2016 kann unter <https://www.youtube.com/watch?v=x6hVlyvVvbo> (zuletzt geprüft am 08.09.2016) abgerufen werden

Zur Beantwortung der Fragestellung werde ich zunächst den für diese Arbeit relevanten Begriff *Pädagogisierung* definieren und näher untersuchen. Anschließend gehe ich auf die Ergebnisse der aktuellen KiGGS-Studie ein und unterziehe sie einer kritischen Betrachtung, um darzulegen, dass es sich bei der mangelnden körperlichen Betätigung um ein pädagogisiertes Problem handelt, mit dessen Lösung die Sportpädagogik beauftragt ist. Nachdem ich so die Grundlage meiner Forschungen gelegt habe, widme ich mich im weiteren Verlauf der Pokémon Go App und gebe einen kurzen Abriss über ihre Funktionen. Anschließend ordne ich sie nach der *Sozial-Kognitiven Theorie* nach Bandura ein, um zu zeigen, wie die App Jugendliche dazu bringt, sie zu verwenden und wie ihre Verwendung zu mehr Bewegung führt. Gleichzeitig möchte ich an dieser Stelle aber auch aufzeigen, welche Probleme sich in diesem Zusammenhang definieren lassen. Abschließend ziehe ich ein Fazit und beantworte die Fragestellung.

2. zum Begriff der Pädagogisierung

Der wohl entscheidende Begriff für diese Arbeit ist der der *Pädagogisierung*. Er bildet den Ausgangspunkt für alle weiteren Überlegungen und ich möchte ihn an dieser Stelle definieren und einordnen. Hierfür ziehe ich ein Zitat von Thomas Höhe auf der Grundlage von Proske und Lüders/Kade/Hornstein heran. Insbesondere der Text „Entgrenzung des Pädagogischen“ von Lüders, Kade und Hornstein wird an vielen Stellen zitiert, wenn es um die Definition des Begriffs *Pädagogisierung* geht. Deshalb möchte auch ich hier eine Erklärung heranziehen, die auf diesem Text basiert. Ich wähle die Definition von Thomas Höhe aus, da sie einen umfassenden Überblick über die allgemeinen Bedeutungsdimensionen von *Pädagogisierung* liefert und sie in einem Zitat präzise und knapp auf den Punkt bringt:

„Mit Pädagogisierung wird allgemein eine Expansion pädagogischer Semantik(en) in andere soziale Systeme wie Ökonomie, Politik usw. beschrieben. Ein Indiz dafür stellt die Codierung eines bestimmten politischen Themas als pädagogisches dar, etwa wenn ‚Rassismus‘ als Schul- oder Jugendproblematik thematisiert wird und so pädagogisch behandelbar wird, indem es in entsprechende Schulprogramme übersetzt wird. ‚Pädagogisierung‘ wird entweder spezifisch auf die Umcodierung sozialer Probleme bezogen oder verwendet, um die allgemeine ‚Entgrenzung des Pädagogischen‘ zu bezeichnen; Gemeint ist damit, dass die historisch entstandenen Formen pädagogischen Denkens und Handelns sich von den in den letzten 40 Jahren so vertraut gewordenen Bezügen und Bereichen, von ihren typischen Institutionen und Räumen lösen und auf neue, von der Pädagogik bisher noch nicht erfasste Altersstufen und Lebensbereiche übertragen werden.“ (Höhe 2004; zitiert nach Proske 2001: 17 und Lüders/Kade/Hornstein 1998: 210).

Da ich im Folgenden darlegen möchte, dass es sich bei der mangelnden Bewegung von Jugendlichen um ein politisches bzw. gesellschaftliches (vgl. Höhe 2013: 28) Problem handelt,

welches bereits in pädagogische Semantiken umcodiert worden ist, ist für diese Arbeit der erste im Zitat aufgeworfene Bedeutungshorizont des Begriff entscheidend.

Für das Thema dieser Arbeit ist hier die Rolle der Medien hervorzuheben, die sowohl als Verursacher von zu pädagogisierenden Problemen als auch als Lösung von ebensolchen funktionieren können (vgl. Saxer 2012: 858; Moser 2010: 239f.). Man denke beispielsweise an das Phänomen *Cybermobbing*, welches Einzug in den schulischen und außerschulischen Alltag von Kindern und Jugendlichen gehalten hat und somit ein Problem darstellt, welches es pädagogisch zu bearbeiten gilt. Ebenso können aber beispielsweise Ratgeber zum Umgang mit dem im obigen Zitat aufgeworfenen Problem *Rassismus* aus dem Internet abgerufen werden, wodurch die Medien ebenso als ein Teil der Bearbeitung von pädagogisierten Problemen verstanden werden können. Ihnen wird auch an anderer Stelle eine wichtige Rolle innerhalb von Pädagogisierungsvorgängen zugeschrieben (vgl. Hornstein et al. 2010: 225). Sie werden von Michael Sertl schon im Jahr 2004 sogar als die Grundlage unserer sich progressiv mediatisierenden Wissensgesellschaft und somit als „Ausgangspunkt“ von Pädagogisierungsvorgängen eingeordnet (Sertl 2004: 19).

3. Mangelnde körperliche Betätigung von Jugendlichen als pädagogisiertes Problem

3.1 Problemaufriss

Wie in der Einleitung geschrieben, wird die körperliche Betätigung von Kindern und Jugendlichen als die wichtigste Grundlage für ein gesundes Aufwachsen und eine gute Persönlichkeitsentwicklung angesehen (vgl. 1.). Um die körperliche Aktivität der beschriebenen Gruppe aufzuzeigen, ziehe ich die Daten des aktuellen bundesweit durchgeführten Kinder- und Jugendgesundheitsstudieys (KiGGS) heran. Hierbei handelt es sich um eine Studie, die vom Robert-Koch-Institut als Langzeituntersuchung umgesetzt wird (vgl. www.kiggs-studie.de). Ihre Daten gelten als repräsentativ (insoweit dies überhaupt möglich ist) und eine Reihe von Publikationen beziehen sich auf ihre Ergebnisse (vgl. z.B. Richter 2005; Ellert & Kurth 2008 oder Jordan et al. 2012), weshalb ich diese auch für meine Arbeit heranziehen möchte.

Bei dem Versuch, die körperliche Aktivität von Jugendlichen zu beschreiben, steht man notwendigerweise vor dem Problem, das Jugendalter definieren zu müssen und es vom Kindes- und dem Erwachsenenalter abzugrenzen. Diese Definition ist nicht trivial und verschiedene

Untersuchungen, die sich mit dieser Zielgruppe beschäftigen, bezeichnen unterschiedliche Altersspannen als das *Jugendalter*. Beispielsweise definiert die aktuelle JIM-Studie, die sich mit dem Mediengebrauch von Jugendlichen auseinandersetzt, das Jugendalter als Alter zwischen 12 und 19 Jahren (vgl. Feierabend et al. 2015), während die KiGGS-Studie 11 bis 17 Jahre festlegt (vgl. Finger et al. 2014). Eine objektiv richtige Definition gibt es nicht. Da neben der KiGGS-Studie schlichtweg keine umfassenden, deutschlandweit erhobenen Daten zur körperlichen Betätigung von Jugendlichen existieren, orientiere ich mich aus pragmatischen Gründen an der Altersspanne, die diese Studie festlegt. Zusätzlich möchte ich einen Ausblick auf das folgende Alter geben, indem ich auf die Datensätze der jüngsten Gruppe (18-29 Jahre) der Studie zur Gesundheit Erwachsener in Deutschland (DEGS) verweise, die ebenfalls vom Robert-Koch-Institut durchgeführt wurde (vgl. Finger et al. 2013). So kann ein Entwicklungsverlauf gesehen werden, für den das Jugendalter die Voraussetzung bildet.

Die Daten der KiGGS-Studie zur körperlichen Betätigung und der wöchentlichen Betätigungsdauer wurden durch eine mündliche Befragung der Jugendlichen in Form von Telefoninterviews durch Selbsteinschätzung erhoben (vgl. Finger et al. 2014: 841). Die Stichprobengröße für die zu untersuchenden Jugendlichen zwischen 11 und 17 Jahren lag bei $n=5210$ Testpersonen (ebd.). Die Daten zeigen, dass rund jede/r dritte befragte Jugendliche angibt, sich **in der Woche** weniger als zwei Stunden körperlich zu betätigen, während rund die Hälfte aller befragten Jugendlichen schätzt, **täglich** zwischen drei und sechs Stunden vor den sogenannten Bildschirmmedien Computer, Fernsehen und Spielkonsole zu verbringen (vgl. Finger et al. 2014: 844). Addiert man noch diejenigen Jugendlichen hinzu, die von zwei bis drei Stunden körperlicher Betätigung pro Woche berichten, ist man bei rund der Hälfte aller Befragten, die angeben sich maximal drei Stunden pro Woche körperlich zu betätigen (ebd.). Bedenkt man, dass die Empfehlung der WHO bei täglich einer Stunde körperlicher Betätigung liegt (also sieben Stunden pro Woche) (ebd.), lässt sich erahnen, dass sich ein Großteil der befragten Jugendlichen zu wenig bewegt, während die Freizeit schwerpunktmäßig vor den Bildschirmmedien verbracht wird.

Die Angaben zur körperlichen Aktivität unterliegen hochgradig der *Sozialen Erwünschtheit*. Dieser Begriff beschreibt in der sozialwissenschaftlichen Forschung einen Verzerrungseffekt, nach dem die Antworten des Befragten nicht ehrlich ausfallen, sondern davon beeinflusst werden, welche Antwort als gesellschaftlich anstrebenswert gilt (vgl. Hartmann 1990: Kap. 1.1). Berücksichtigt man, dass dieser Effekt bei der Befragung von Kindern und Jugendlichen besonders stark ausgeprägt ist, vor allem dann, wenn eine Antwort mündlich gegeben werden

muss (vgl. Mecklenbräuker et al. 2010: 299), lässt sich erahnen, dass die tatsächliche körperliche Aktivität noch deutlich unter den erhobenen Zahlen liegt. Weiterführend lässt sich für die Angaben der 18-29 Jährigen der DEGS-Studie feststellen, dass rund 70% aller Befragten angeben, sich weniger als zweieinhalb Stunden pro Woche zu betätigen (vgl. Finger et al. 2013: 768). Eine 29 Jahre alte Testperson gilt zwar nicht mehr als jugendlich. Allerdings lässt sich anhand der Daten gut einschätzen, welchen Entwicklungsverlauf die körperliche Betätigung von Jugendlichen im jungen Erwachsenenalter nimmt.

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass mangelnde Bewegung von Jugendlichen ein gesellschaftliches Problem darstellt, welches es zu bearbeiten gilt. Verschiedene politische Programme, wie beispielsweise die 2005 vom Bundesgesundheitsministerium angestoßene *300 Schritte Kampagne* (vgl. Abu-Omar & Rütten 2006: 1162) oder die aktuell laufende Aktion *Besser essen. Mehr bewegen.* vom Bundeslandwirtschaftsministerium zeigen, dass es sich hierbei um ein Problem handelt, welches auch eine politische Dimension erhalten hat.

3.2 Die Sportpädagogik als Bearbeitungsbeauftrage

Nach dem Problemaufriss möchte ich in diesem Kapitel nachweisen, dass es sich bei der mangelnden körperlichen Betätigung um ein für das Themengebiet dieser Arbeit relevantes, pädagogisiertes Problem handelt. Dafür führe ich im Folgenden zwei Institutionen an, die sich mit dessen Bearbeitung beschäftigen, und zeige auf, dass es sich hierbei um pädagogische handelt, das Problem mangelnder Bewegung Jugendlicher dementsprechend ein pädagogisiertes ist.

Zur Behandlung treten insbesondere die Schule mit ihrem Sportunterricht und ihren außerunterrichtlichen Sportangeboten und außerschulische Institutionen wie Sportvereine oder Freizeitsportgruppen auf den Plan (vgl. z.B. Laging 2012; Wydra 2007: 37 oder Mitmannsgruber 2005: Kap. 10). Die Verzahnung von Schule und außerschulischen Angeboten ist für die Bewegungsförderung von Kindern und Jugendlichen dabei von entscheidender Bedeutung. So wird immer wieder deutlich, dass es eine der Hauptaufgaben des schulischen Sportunterrichts ist, „die Schülerinnen und Schüler für den außerschulischen Sport zu qualifizieren, so dass sie möglichst lebenslang Sport treiben“ (Wydra 2007: 37; vgl. hierzu auch Kohl 2005). Bei der Schule handelt es sich zweifelsohne um eine pädagogische Institution (siehe hierzu auch Wrana 2013: 56ff.), beim Sportunterricht dementsprechend um ein pädagogisches Setting. Da die Schule mit einem staatlichen (also auch politischen) Erziehungsauf-

trag ausgestattet ist, kann in diesem Falle von der Umcodierung eines gesellschaftlichen Problems in einen pädagogischen Auftrag gesprochen werden, sodass die in der Definition unter 2. aufgeführten Bedingungen erfüllt sind.

Für Sportvereine bzw. Freizeitsportgruppen ist diese Einordnung nicht mehr ganz so eindeutig. Zunächst muss die Frage beantwortet werden, ob die sozialen Interaktionen innerhalb des Sportvereins oder der Freizeitgruppe als *pädagogische* bezeichnet werden können. Hierbei bleibt zu erörtern, was überhaupt *das Pädagogische* ist. Mit diesem Thema setzen sich eine Reihe von Publikationen auseinander, die bei dem Versuch einer Definition teils sehr diffus bleiben. Olaf Dörner bezeichnet beispielsweise aus dem Blickwinkel der Erwachsenenbildungswissenschaft dasjenige als *das Pädagogische*, was von den Beteiligten einer sozialen Praxis als pädagogisch wahrgenommen und kommuniziert wird (Dörner 2010: 61f.). Etwas konkreter wird der Definitionsversuch von Sabine Bollig und Sascha Neumann:

„Traditionell haben sich zur erziehungswissenschaftlichen Bestimmung des Pädagogischen innerhalb der deutschsprachigen Erziehungswissenschaft zwei alternative Wege etabliert: entweder wird das, was jeweils beobachtet wird, im Horizont eines evaluativen Begriffs der Sache – etwa von Erziehung, Bildung oder Lernen – als pädagogisch qualifiziert, oder aber man verlässt sich auf die gesellschaftliche Codierung des Handlungsfelds als pädagogisch, so dass in beiden Fällen letztlich immer das als Pädagogisches verzeichnet wird, was dem Begriff oder der Rahmung des Feldes nach als pädagogisch gilt.“
(Bollig & Neumann 2011: 200)

Neben der ebenso diffusen Beschreibung *des Pädagogischen* als das, was gesellschaftlich als pädagogisch gilt, führen sie die konkrete Begriffstrias von Erziehung, Bildung und Lernen ein, anhand der soziale Praxis geprüft werden kann, um als pädagogisch zu gelten. Diese findet sich in vielen anderen Arbeiten und Lehrbüchern ebenfalls wieder (vgl. z.B. Stein 2009: 11 oder Merseth 2010: 16), weshalb sie auch in meiner Arbeit als Prüfvariable eingesetzt werden soll.

Um also als pädagogisch zu gelten, muss folglich eine der drei Dimensionen leitend für die soziale Praxis eines Sportvereins oder einer Freizeitsportgruppe sein. Für das Training innerhalb einer Mannschaft oder einer Trainingsgruppe, die auf die Teilnahme an einem Wettbewerb hinarbeitet, wie z.B. einer Liga oder einem Turnier, wenn Leistungsorientierung also zumindest als ein vorhandener Teilaspekt der sozialen Interaktion zwischen Trainer und Jugendlichen eine Rolle spielt, ist dies sicherlich gegeben. Zum einen ist die soziale Praxis am Erlernen und der Weiterentwicklung bestimmter Techniken und Fähigkeiten orientiert (*Lernen*), zum anderen spielt Disziplinierung (also *Erziehung*) ebenfalls eine Rolle. Diese Praxis kann also mit Sicherheit als *pädagogisch* bezeichnet werden. Innerhalb einer Freizeitsport-

gruppe sind diese Aspekte nicht ganz so stark gegeben. Dennoch geht es für die Jugendlichen auch hier darum, den Spaß an körperlicher Bewegung zu *lernen* und die Jugendlichen werden außerdem hin zu mehr körperlicher Betätigung *erzogen*. Daher stufe ich auch die soziale Interaktion innerhalb einer Freizeitsportgruppe als eine *pädagogische* ein. Durch die Verzahnung von Schulsport und Vereins- bzw. sonstigem Sport in vergleichbaren Institutionen kann auch hier von einer Umcodierung des gesellschaftlichen Problems hin zu einem pädagogischen Auftrag gesprochen werden.

Abschließend kann also zusammengefasst werden, dass es sich bei dem Problem der mangelnden körperlichen Bewegung von Jugendlichen um ein für meine Arbeit relevantes, pädagogisiertes Problem handelt, mit dem die Sportpädagogik zur Bearbeitung beauftragt ist. Neben den beiden hier aufgeführten Institutionen, lassen sich mit Sicherheit noch eine Reihe weitere auflisten, die zur Bearbeitung des Problems beitragen. Da es an dieser Stelle aber lediglich darum gehen sollte, den Zusammenhang beispielhaft aufzuzeigen, verzichte ich darauf, dies weiter zu vertiefen.

4. Die Pokémon Go App – eine Beschreibung

4.1 Pokémon Go – ein Location Based Game

Der Gedanke, dass ausgerechnet ein digitales Spiel zur Bearbeitung des Problems beitragen können soll, wirkt auf den ersten Blick absurd. Denkt man bei digitalen Spielen doch vornehmlich an Computer- oder Konsolenspiele, die genau das Gegenteil bewirken, wie auch die Ausführungen unter 3.1 zeigen. Doch hat sich in den letzten Jahren mit den sogenannten *Location Based Games* eine neue Art von digitalen Spielen entwickelt (vgl. Avouris & Yiannoutsou 2012: 2120), die durch die Pokémon Go App erstmals zu eine Art Massenphänomen geworden sind.

Location Based Games „are games facilitated by mobile devices in such a way that the game activity evolves according to the players' location” (Halblaub-Miranda & Knöll 2016: 102).

“Inherent in these games is the fact that some activity takes place in physical space, like moving to a specific location, inspecting artefacts, taking pictures and recording videos or sounds. At the same time, some other part of the action takes place in virtual space” (Avouris & Yiannoutsou 2012: 2121).

Vereinfacht ausgedrückt handelt es sich um Spiele, die auf dem Smartphone oder Tablet virtuell gespielt werden, bei denen der Spielende einen Fortschritt aber nur erreicht, indem er

sich aktiv in der physischen Welt bewegt. Ihnen wird in der US-Amerikanischen Forschung ein hohes Potential für die Bewegungsförderung von Jugendlichen zugeschrieben. So schreiben Maget Boulos und Stephen Yang:

Location Based Games „are rapidly gaining user acceptance, and may have the potential to increase physical activity levels among young people. Mobile games for GPS-enabled smartphones and mini-tablets take players outdoors, in the open air, unlike console games, e.g., Xbox 360 Kinect games, which limit players to playing indoors in front of a TV set” (Boulos & Yang 2013: 1).

Aber gilt dies auch für die Pokémon Go App im deutschkulturellen Kontext? In den folgenden beiden Kapiteln möchte ich mich dieser Frage widmen. Zunächst gehe ich kurz auf das Pokémonphänomen ein, das im Übergang zwischen den 90er und den 00er Jahren die Kindheit und Jugend einer ganzen Generation geprägt hat und das die Grundlage für die Pokémon Go App bildet. Anschließend lege ich in einem kurzen Abriss die Funktionsweise der App dar und ordne sie im darauffolgenden Kapitel in die *Sozial-Kognitive Theorie* nach Albert Bandura ein, um zu zeigen, wie sie 1. Jugendliche dazu veranlasst, sich draußen zu bewegen. und 2. wie sie die Zielgruppe dazu bringt, die App überhaupt zu verwenden.

4.2 Die konvergente Pokémonwelt

Die Pokémon Go App ist an die Handlung der Fernsehserie angelehnt, die in Deutschland 1999 erstmals auf dem Fernsehsender RTL II ausgestrahlt wurde und sich zu einem regelrechten Boom entwickelte (vgl. Fuchs 2000: 182). Erfunden wurden die Pokémon (Kurzform für Pocket Monster) vom Japaner Satoshi Tajiri als eine Idee für das in Deutschland ebenso erfolgreiche, gleichnamige Gameboy Spiel² (ebd.). Neben der Fernsehserie, anderen Merchandise Artikeln, einer Comicserie und dem Gameboy Spiel erfreuten sich ebenso die Sammelkarten größter Beliebtheit, und das bei Jungen und Mädchen gleichermaßen (vgl. Tobin 2004: 288). Die Handlung innerhalb der konvergenten Pokémonwelt wird von einigen Hauptcharakteren bestimmt: den vier Freunden Ash, Misty, Brock und Tracy, die die Liebe zu den Pokémon und der Ehrgeiz, sie zu trainieren, verbindet, und ihren Antagonisten, dem Team Rocket, bestehend aus Jessie und James, die den Part des Bösen übernehmen und es auf Ash's Pokémon Pikachu abgesehen haben (Dreier et al. 2000: 74). Die Hauptfigur bildet der etwa 10-jährige Ash, dessen Ziel es ist, der anerkannteste und beste Pokémontrainer zu werden. Zur Erreichung dieses Ziels ist es notwendig, möglichst viele Pokémon zu fangen, wodurch sich auch der Name der ersten Version des Gameboy Spiels „Gotta catch them all“ erklärt (ebd.). Neben dem Team Rocket ist Ash's größter Rivale der Enkel von Professor Eich Gary. Profes-

² Ein Game Boy ist eine Art Minispielekonsole, die sich in den 90er Jahren größter Beliebtheit erfreute

sor Eich hat durch seine jahrelange Erfahrung umfangreiches Wissen über die Pokémon erlangt, ist aber durch sein hohes Alter nicht mehr in der Lage, die Abenteuer beim Einfangen der Pokémon selbst zu bestehen. Er versorgt Ash und seine Freunde aber immer wieder mit Informationen und hilft ihnen (ebd.). Gegen dessen Enkel Gary muss sich Ash immer wieder in Kämpfen in verschiedenen Arenen beweisen, in denen die Pokémon gegeneinander antreten (ebd.).

4.3 Die Pokémon Go App und ihre Funktionen

Da es sich bei Pokémon Go um ein hochaktuelles Phänomen handelt, gibt es bislang keinerlei wissenschaftliche Literatur zum Thema. Alle Daten, die ich im Folgenden angeben werde, beziehe ich aus verschiedenen Zeitungsartikeln, die zwischen Ende August und Anfang September 2016 erschienen sind. Da diese Artikel anderen Kriterien als wissenschaftliche Aufsätze unterliegen, sind ihre Daten entsprechend kritisch zu bewerten.

Die Pokémon Go App orientiert sich an der im vorherigen Kapitel beschriebenen Handlung. Der/die Spieler/in übernimmt die Rolle eines/r Pokémontrainers/in und hat zum Ziel, möglichst erfolgreich zu werden. Dieses Ziel kann erreicht werden, indem er/sie möglichst viele Pokémon fängt, sie trainiert und in Arenen gegen andere Spielende antritt und sie erobert. Hat ein/eine Spieler/in eine Arena in ihren Besitz gebracht, kann er/sie ein Pokémon in dieser absetzen, welches die Arena in seiner/ihrer Abwesenheit verteidigt. Durch das Fangen bzw. Trainieren von möglichst vielen Pokémon steigt der/die Spieler/in ein Level auf. Je höher das Level ist, desto stärkere Pokémon können innerhalb des Spiels gefangen und desto erfolgreicher können Wettkämpfe gegen die Pokémon anderer Spieler/innen in den Arenen bestritten werden. Ist der/die Spieler/in bei Level fünf angekommen, kann er/sie sich für eins von drei Teams entscheiden: entweder für das rote, das gelbe oder das blaue³. Spielende desselben Teams können gemeinsam auf die Jagd nach den kleinen Monstern gehen (die App ist so programmiert, dass die Spielenden dieselben Pokémon am gleichen Ort fangen können) und gemeinsam in Arenen gegen andere Spielende antreten und sie gemeinsam besetzen. Um Pokémon zu fangen, muss der/die Spieler/in sogenannte Pokéstops aufsuchen, in denen er/sie verschiedene Gegenstände erhält, wie beispielsweise Pokébälle zum Fangen der Monster oder andere Items zur Verbesserung ihrer Stärke. Sowohl Pokéstops als auch Arenen sind festmarkierte Punkte in der physischen Umgebung der Spielenden. Außerdem können mit echtem

³ vgl. www.pc-magazin.de/ratgeber/pokemon-go-welches-team-waehlen-tipps-3196561.html (zuletzt geprüft am 11.09.2016 um 13:01)

Geld auch Münzen gekauft werden, die im Spiel gegen besondere Gegenstände eingetauscht werden können. Diese kann der/die Spieler/in dazu einsetzen, um mehr Pokémon anzulocken oder diese schneller zu verbessern und dementsprechend einen schnelleren Fortschritt innerhalb des Spiels zu erlangen. Ansonsten ist das Spielen der App kostenlos. Außerdem erhält er/sie im Spiel an einigen Stellen unausgebrütete Eier, in denen sich Pokémon befinden, die es gilt, zum Schlüpfen zu bringen. Dies gelingt nur durch das Zurücklegen einer bestimmten Anzahl von Kilometern. Erfolglos bleibt der Versuch, wenn der/die Spieler/in sich zu schnell bewegt und beispielsweise im Auto oder der Bahn sitzt. Dies bemerkt die App und der/die Spieler/in erreicht keinen Fortschritt. Die Wegstrecke muss dementsprechend zu Fuß bewältigt werden.

Wie in *Location Based Games* (vgl. 4.1) üblich, muss der/die Spieler/in sich auch zum Fangen und Trainieren seiner/ihrer Pokémon aktiv durch seine Umgebung bewegen, um einen Fortschritt zu erreichen. Die App basiert dabei auf den Daten von Google Maps und kann den/die Spieler/in über das GPS-Signal des Handys orten. Die Umgebung wird den Spielenden so in der App angezeigt. Taucht ein Pokémon auf oder treten zwei Spielende in einer Arena gegeneinander an, greift die App auf die Kamerafunktion des Smartphones zu und zeigt das Monster in der realen Umgebung an. Diese Funktion kann im Spiel allerdings ausgeschaltet werden. Alle Vorkommnisse und Aktivitäten der App werden in einem Aktivitätenprotokoll festgehalten und können vom Spielenden abgerufen werden. Außer in den Arenen, kann innerhalb des Spiels nicht miteinander interagiert werden.

Laut einer Meldung der Augsburger Allgemeinen Zeitung vom 08.09.2016 ist die App seit ihrem Erscheinen Mitte Juli weltweit eine halbe Milliarde Mal heruntergeladen worden⁴ und ist damit jetzt schon die erfolgreichste App im Jahr 2016. Laut einer Meldung der Onlineplattform *Der Aktionär* vom 03.09.2016 hat die Pokémon Go bereits rund 440 Millionen US-Dollar umgesetzt⁵. Mit Nutzerzahlen hält sich der Hersteller *Nintendo* sehr bedeckt. Für Deutschland existieren keine konkreten Daten. Der Hype hat allerdings insbesondere zu Beginn der Sommerferien 2016 dazu geführt, dass sich an vielen großen Plätzen in deutschen Städten, an denen sich sogenannte Pokéstops befinden, regelrechte Massen von Jugendlichen aufhielten und gemeinsam auf Pokémonjagd gingen. Wie bereits in der Einleitung geschrieben, führte der Vorfall, dass eine Gruppe von Jugendlichen auf der Suche nach den Monstern

⁴ vgl. <http://www.augsburger-allgemeine.de/digital/Pok-mon-Go-ueber-eine-halbe-Milliarde-Mal-heruntergeladen-id38571317.html> (zuletzt geprüft am 10.09.2016 um 12:48)

⁵ vgl. <http://www.deraktionaer.de/aktie/pok-mon-go---440-millionen-dollar-umsatz--268890.htm> (zuletzt geprüft am 10.09.2016 um 12:53)

auf militärisches Sperrgebiet eingedrungen waren, dazu, dass sich sogar die Bundesregierung in einer Pressekonferenz zu diesem Thema äußerte (siehe 1.).

5. Der Beitrag der Pokémon Go App zur Bearbeitung des pädagogisierten Problems

5.1 Die Sozial-Kognitive Theorie Banduras als Ansatz

Nachdem ich nun die App und ihre Funktionen beschrieben habe, möchte ich im nächsten Schritt untersuchen, inwieweit sie zur Bearbeitung des aufgeworfenen Problems beitragen kann. Bei meiner Recherche zum Thema bin ich immer wieder auf verschiedene Beiträge gestoßen, die insbesondere Fitness Apps nach der *Sozial-Kognitiven Theorie* Albert Banduras einordnen, um zu zeigen, wie sie den Anwendenden zu mehr Bewegung motivieren (vgl. z.B. Yoganthan & Kajanan 2013; Conroy et al. 2014 und vgl. auch Boulos & Yang 2013: 5ff. zur Einordnung von *Location Based Gaming Apps* nach der Sozial-Kognitiven Theorie). Hierbei handelt es sich zwar um keine pädagogische sondern um eine psychologische Lerntheorie. Durch die Einordnung der Pokémon Go App nach dieser Theorie ist es aber sowohl möglich zu erklären wie die App Jugendliche dazu motiviert, sich draußen zu bewegen, als auch, wie Jugendliche überhaupt dazu gebracht werden, sich die App auf ihr Smartphone herunterzuladen und sie zu verwenden. Meines Erachtens ist dieser Vorgang hochgradig problematisch und bedarf einer erziehungswissenschaftlichen Reflexion. Die Ergebnisse der Einordnung nach der psychologischen Theorie Banduras haben dementsprechend massiven Einfluss auf die relevanten Pädagogisierungsvorgänge, weshalb ich sie für eine erziehungswissenschaftliche Arbeit für geeignet halte. Ich möchte ihre Grundannahmen im Folgenden kurz darlegen und anschließend die Pokémon Go App nach ihr einordnen und bewerten.

„Die Sozial-Kognitive Theorie sieht die Person als aktiven Organismus, der symbolische (kognitive) Prozesse benützt, um Ereignisse zu repräsentieren und mit anderen zu kommunizieren und der fähig ist, zu wählen und sich selbst zu regulieren“ (Pervin 1993: 402). Sie grenzt sich somit von Theorien ab, die den Menschen lediglich als passiven Respondenten sieht, dessen Entwicklung durch seine Umwelteinflüsse determiniert ist (ebd.). Bandura geht stattdessen von einem reziproken Interaktionsverhältnis von persönlichen und umweltbedingten Einflüssen aus (ebd.). Der Mensch ist demnach ein handelnder Akteur, der sich aktiv an eine sich verändernde Umwelt anpassen kann, was Bandura auch als *Triadischen Determinismus* bezeichnet (Brömer & Jonas 2002: 277f.).

Die beiden entscheidenden Begriffe für die Sozial-Kognitive Theorie bilden die *wahrgenommene Selbstwirksamkeit* (vgl. Brömer & Jonas 2002: 285; Bandura 1971: 613ff.) und das *Modelllernen* (vgl. Brömer & Jonas 2002: 279ff.; Bandura 1971: 45ff.). Die *wahrgenommene Selbstwirksamkeit* beschreibt die

„subjektive Überzeugung eines Individuums, ein bestimmtes Verhalten ausüben zu können. Von der wahrgenommenen Selbstwirksamkeit hängt es ab, für welche Verhaltensweisen sich Individuen entscheiden, wie viel Anstrengung sie in die betreffende Verhaltensweise investieren, wie viel Ausdauer sie angesichts von Hindernissen und Misserfolgen zeigen, ob während der Verhaltensaübung verhaltensförderliche oder -hinderliche Kognitionen ablaufen, welches Ausmaß an Stress sie erleben und wie sie mit Rückschlägen fertig werden“ (Brömer & Jonas 2002: 278).

Wie in den vorher beschriebenen Grundannahmen der Theorie erklärt, kann das Individuum sich seine Verhaltensweisen autonom aussuchen und ist dementsprechend ein aktiv handelnder Akteur.

Der Terminus des *Modelllernens* bildet einen Sammelbegriff unterschiedlicher Phänomene für das Charakteristikum der menschlichen Natur, sich Wissen und Fähigkeiten durch Beobachtung anderer Individuen anzueignen (dies.: 279). Für die Einordnung der Pokémon Go App sind hier vor allem die beiden kohärenten Phänomene des *Beobachtungslernens* und der *sozialen Veranlassung* (ebd.) von besonderer Bedeutung (ein Überblick über die verschiedenen Phänomene des Modelllernens kann bei Brömer & Jonas 2002: 279-285 gefunden werden). *Beobachtungslernen* liegt laut Banduras Theorie dann vor, wenn Individuen Fähigkeiten oder Verhaltensweisen von Verhaltensmodellen erlernen, die vorher nicht Teil ihres Repertoires waren (vgl. Bandura 1971: 46ff; Brömer & Jonas 2002: 282). Um ein beobachtetes Verhalten nachzuahmen und zu übernehmen, sind laut der *Sozial-Kognitiven Theorie* vier sich reziprok beeinflussende Voraussetzungen notwendig: *Aufmerksamkeit, Behalten, motorische Kontrolle und Motivation* (Brömer & Jonas 2002: 282f.). Von der *Aufmerksamkeit* hängt ab, ob das lernende Individuum ein Verhalten überhaupt richtig wahrnimmt. Das Beobachtungsmodell muss hierfür eine gewisse Attraktivität für den/die Lernende/n aufweisen. Hat diese/r ein Verhalten beobachtet, ist es für dessen Ausführung wichtig, dass es vom lernenden Individuum behalten wird, indem er/sie es beispielsweise noch einige weitere Male wahrnimmt (das sogenannte *Rehearsal*). Mit der *motorischen Kontrolle* ist die Möglichkeit gemeint, das gesehene Verhalten motorisch überhaupt ausführen zu können. Ist dieses zu komplex, hat der/die Lernende nicht die Option, dieses in das eigene Repertoire zu übernehmen. Und schlussendlich muss der/die Lernende zur Verhaltensaufführung motiviert sein. Hier spielen sowohl die vorher beschriebene *Selbstwirksamkeit* als auch die erwarteten Konsequenzen eines Verhaltens eine wichtige Rolle (dies.: 283). Bei der *sozialen Veranlassung* ist das beobachtete Ver-

halten potenziell bereits im Repertoire des/der Lernenden vorhanden. Durch die Erwartung positiver sozialer Konsequenzen (wie beispielsweise Lob oder Gruppenzugehörigkeit) übernimmt diese/r ein Verhalten und führt es selbst aus (dies.: 281).

5.2 Bewegungsförderung durch hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit innerhalb der Pokémon Go App

Laut verschiedener Analysen von Fitness- und *Location Based Gaming Apps* ist für eine wirksame Verhaltensänderung hin zu mehr Bewegung im Alltag eine hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit entscheidend (Yoganthan & Kajanan 2013: 4; Conroy et al. 2014: 651 und Boulos & Yang 2013: 6). Diese kann erreicht werden, indem der/die Nutzer/in von der App gesetzte Ziele erreicht oder aber innerhalb des *Location Based Games* einen Fortschritt erzielt, wodurch ihm das Feedback von erfolgreichem Verhalten vermittelt wird (ebd.).

Für die Pokémon Go App ist dieses Feedback das Fangen von Pokémon, um erfolgreicher in einer Arena antreten zu können und um in der eingenommenen Rolle als Pokémontrainer ein Level aufzusteigen (siehe 4.3). Zusätzlich kann auch das Erhalten von Gegenständen (z.B. zum Fangen von Pokémon) in den sogenannten Pokéstops als solches Feedback gezählt werden. Zu der App existieren bislang keinerlei empirische Daten. Aus diesem Grund habe ich selbst welche erhoben. Hierfür konnte ich insgesamt sechs Testpersonen gewinnen, die ich damit beauftragt habe, die App einen selbst gewählten Zeitraum lang zu spielen und mir anschließend das Aktivitätenprotokoll, den Start-, den Endzeitpunkt und die ungefähren Orte zu schicken, an denen sich die jeweilige Person währenddessen bewegt hat. Ich habe aus den Aktivitätenprotokollen sowohl die Anzahl der Pokémon, die die jeweilige Testperson währenddessen versucht hat zu fangen, als auch die der besuchten Pokéstops bestimmt und so einen Durchschnitt errechnet. Alle sechs Personen haben die Wegstrecken zu Fuß zurückgelegt. Natürlich genügen die Daten nicht den Kriterien quantitativer Forschung und sind dementsprechend nur sehr bedingt belastbar. Sie sollen lediglich einen ungefähren Einblick geben, um die App grob einordnen zu können.

| Testperson | Ungefähres Bewegungsgebiet | Gespielte Zeit | Pokémon versucht zu fangen | Pokéstops |
|--------------|--|----------------------|----------------------------|--------------------|
| Testperson 1 | Hamburger Wohngebiet | 6:10 – 6:51 (41 min) | 17 (alle 2,41 min) | 16 (alle 2,57 min) |
| Testperson 2 | Hamburger Wohngebiet | 16:37-17:17 (40 min) | 11 (alle 3,6 min) | 12 (alle 3,33 min) |
| Testperson 3 | Hamburger Innenstadt | 16:28-17:03 (35 min) | 21 (alle 1,67 min) | 13 (alle 2,69 min) |
| Testperson 4 | Wohngebiet einer Kleinstadt in Hssen | 12:35-13:20 (45 min) | 18 (alle 2,50 min) | 5 (alle 9 min) |
| Testperson 5 | Wohngebiet einer mittleren Stadt in Schleswig-Holstein | 10:49-11:13 (24 min) | 7 (alle 3,42 min) | 7 (alle 3,42 min) |
| Testperson 6 | Stadtpark einer mittleren Stadt in Schleswig-Holstein | 12:44-13:50 (66 min) | 23 (alle 2,87 min) | 21 (alle 3,1 min) |

Tabelle 1 Übersicht aufgetauchte Pokémon und Pokéstops

Die Daten zeigen, dass während der Spielzeit der Testpersonen ungefähr zwischen anderthalb und dreieinhalb Minuten ein Pokémon aufgetaucht ist (welches fast immer gefangen werden konnte) und dass die Testpersonen zwischen ungefähr zweieinhalb und dreieinhalb Minuten einen Pokéstop aufgesucht haben, um neue Gegenstände zum Fangen oder Trainieren zu erhalten. Die Daten sagen nur etwas über die Anzahl derjenigen Pokémon aus, die die jeweilige Testperson tatsächlich versucht hat zu fangen, bzw. über diejenigen Pokéstops, die die Testperson tatsächlich aufgesucht hat. Sie geben allerdings keine Auskunft darüber, welche Anzahlen die App der Testperson tatsächlich zur Verfügung gestellt hat. Daher werte ich die Anzahl der Pokéstops bei Testperson vier als grob abweichenden Wert. Zwar möchte ich bei einer Stichprobengröße von $n=6$ und rund vier Stunden ausgewerteter Spielzeit vorsichtig mit einer konkreten Bestimmung sein, allerdings deuten sich regionale Unterschiede in der Frequenz an, in der Pokémon bzw. Pokéstops in der App auftauchen, was auch in verschiedenen Zeitungsartikeln bestätigt wird⁶.

Letzten Endes bleibt festzuhalten, dass es Spielenden in einer relativ hohen Frequenz gelingt, neue Gegenstände zu bekommen und Pokémon zu fangen. Die wahrgenommene Selbstwirksamkeit ist dementsprechend hoch, wodurch sie zur Motivation zur physischen Bewegung des Spielenden beiträgt. An dieser Stelle kann bereits ein Teil der Fragestellung beantwortet werden: durch das Konzept, sich tatsächlich physisch bewegen zu müssen und durch die hohe

⁶vgl. z.B. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/pokemon-go-verliert-millionen-nutzer-der-erfolg-bleibt-a-1109247.html> (zuletzt geprüft am 12.09.2016 um 19:05)

Selbstwirksamkeit, die Spielende erfahren, kann die App tatsächlich zur Bearbeitung des pädagogisierten Problems von mangelnder Bewegung Jugendlicher im Alltag beitragen. Wie langfristig dieser Effekt ist, möchte ich zum Schluss dieser Arbeit nochmals kritisch reflektieren.

5.3 Das Verhältnis von Pädagogisierung und Ökonomisierung bei Pokémon Go

Bei der Pokémon Go App handelt es sich nicht in erster Linie um ein pädagogisches Angebot. Man kann an dieser Stelle kritisch einwenden, dass es sich beim Hersteller und Anbieter Nintendo von Pokémon Go um eine Aktiengesellschaft handelt, deren primäres Ziel die Kapitalakkumulation und nicht die Bearbeitung des aufgeworfenen Problems ist. Somit wäre es zumindest sehr fragwürdig, ob die App wirklich zur Bearbeitung gedacht ist. Dieser Einwand ist berechtigt. Allerdings muss sich dies nicht zwangsläufig widersprechen und pädagogische Zielsetzung und Kapitalakkumulation können Hand in Hand gehen und die komplementären Seiten ein und derselben Dynamik beschreiben (Höhe 2013: 34). Gemeint ist hier das Spannungsverhältnis von Pädagogisierung und Ökonomisierung (ders.: Kap. 3), welches bei der Verdienstleistung pädagogischer Angebote entsteht und in diesem Falle auf genau konträre Art und Weise funktioniert. Daher möchte ich im Folgenden kurz ausführen, wie sich das Spannungsverhältnis zwischen Pädagogisierung und Ökonomisierung im Regelfall konstituiert und es anschließend mit dem der Pokémon Go App kontrastieren. So kann ich zum Abschluss dieses Kapitels darlegen, wie dies Einfluss auf die Bearbeitung des aufgezeigten Problems nimmt.

In den letzten rund zwanzig Jahren lässt sich verstärkt die Entwicklung beobachten, mit pädagogischen Angeboten Kapital zu akkumulieren (vgl. Höhe 2013: 33; Höhe 2012: 797f.). Dies zieht ein Spannungsfeld nach sich, welches ich im Folgenden anhand des Beispiels einer Nachhilfeinstitution erläutern möchte. Beim Arbeitsfeld einer Nachhilfeinstitution handelt es sich um ein pädagogisches Angebot, das zur Verbesserung der schulischen Leistungen von Schülerinnen und Schülern beitragen soll (pädagogisches Ziel), welches gegen monetäre Mittel an einem Markt angeboten und gegen konkurrierende Angebote abgegrenzt wird. Die pädagogische Handlung wird so zu einem Produkt, dessen Verkauf nach klassischen neoliberalen Logiken funktioniert. Das primäre Ziel der Nachhilfeinstitution ist dementsprechend nicht die Verbesserung der Schulleistung, sondern die Kapitalakkumulation (ökonomisches Ziel). Diese beiden Zielsetzungen widersprechen sich: Um Kunden zu binden, muss die Nachhilfe-

institution gute Arbeit leisten und Schülerinnen und Schüler zu besseren Schulleistungen befähigen, wodurch sie sich selber überflüssig macht und den Kunden langfristig verliert. Andererseits akquiriert die gute Leistung der Nachhilfeeinrichtung neue Kunden. Es handelt sich also um eine Gradwanderung zwischen den beiden Zielsetzungen. Insgesamt ist die Nachhilfeeinrichtung allerdings an der Erreichung des pädagogischen Ziels interessiert, da sie weder alte noch neue Kunden hätte, wenn sie das pädagogische Ziel nicht erreicht. Dieses Spannungsfeld lässt sich für viele weitere pädagogische Felder, wie beispielsweise der Sozialen Arbeit privater Träger aufzeigen (vgl. Höhe 2012: 797).

Bei dem Geschäftsmodell der Pokémon Go App konstituiert sich dieses Verhältnis genau entgegengesetzt. Hier ist das pädagogische Ziel, wenn man es so nennen möchte, die Spielenden zu mehr Bewegung zu motivieren, während es auch hier das ökonomische Ziel ist, Kapital zu akkumulieren. Der Hersteller Nintendo verdient hier Geld, indem Gegenstände erworben werden können, die im Spiel dafür eingesetzt werden, bereits gefangene Pokémon schneller zu verbessern oder Pokémon anzulocken (siehe 4.3). Dadurch können Spielende einen schnellen Fortschritt im Spiel erzielen, ohne sich bewegen zu müssen. Das bedeutet, dass der Hersteller dann am meisten Kapital akkumuliert, wenn das pädagogische Ziel von mehr Bewegung möglichst wenig erreicht wird und möglichst viele Spielende Geld investieren, anstatt sich physisch zu bewegen. Anders als im Beispiel der Nachhilfeeinrichtung hat der Hersteller hier kein ökonomisches Interesse an der Erreichung des pädagogischen Ziels.

Somit lässt sich zusammenfassend sagen, dass die Pokémon Go App zwar zur Bearbeitung des pädagogisierten Problems von mangelnder Bewegung im Alltag Jugendlicher beitragen kann (siehe 5.2), dass ihr Hersteller allerdings kein Interesse daran hat, diesen Beitrag zu leisten. Bedenkt man, dass die App immer weiterentwickelt wird, kann vermutet werden, dass sie in Zukunft eher auf eine Art und Weise verändert wird, dass sie den Spielenden eher weniger als mehr dazu veranlasst, sich körperlich zu bewegen. Der Beitrag zur Bearbeitung des aufgeworfenen Problems bedarf dementsprechend einer Folgeüberprüfung.

5.4 Verwendung der Pokémon Go App durch soziale Veranlassung

Nachdem der erste Teil der Fragestellung beantwortet ist, möchte ich nun zeigen, wie Jugendliche dazu veranlasst werden, die Pokémon Go App überhaupt auf ihr Smartphone herunterzuladen und sie zu spielen. Dafür nehme ich Bezug auf das unter 5.1 beschriebene *Modelllernen* und die *soziale Veranlassung* von Verhalten.

Der Peer Group wird eine entscheidende Bedeutung innerhalb der Sozialisation Jugendlicher beigemessen, wodurch sie zu eine Art Referenz- und Bezugsrahmen wird (vgl. Hurrelmann & Quenzel 2013: Kap 5.1; Retter 2002: 112ff.). Soziale Anerkennung und Akzeptanz innerhalb der Gruppe sind dementsprechend maßgebliche Determinanten für die Handlungen Jugendlicher (vgl. Akert et al. 2008: 241). Durch die progressive Mediatisierung unserer Gesellschaft rücken diese immer weiter ins Zentrum im Aufwachsen der heutigen adoleszenten Generation. Darüber herrscht Konsens in der mediensozialisationstheoretischen Forschung (vgl. z.B. Hasebrink & Lampert 2011: 3; Kübler 2009: 8 oder Hoffmann 2007: 11ff.).

Dieser Umstand ist entscheidend für den massiven Erfolg der Pokémon Go App. Bedenkt man, dass es sich beim Spielen der App um ein jugendkulturelles Massenphänomen handelt oder gehandelt hat (siehe 1. & 4.3), kann davon ausgegangen werden, dass sie zumindest zwischenzeitlich einen großen Stellenwert innerhalb der Peer Interaktion spielt oder gespielt hat. Folglich steht Jugendlichen eine große Masse an Modellen zur Verfügung, anhand derer das Verhalten (das Spielen der App) beobachtet und verinnerlicht werden kann. Da das Verhalten an sich nicht schwer umzusetzen ist, bildet die *motorische Kontrolle* in diesem Falle keine große Hürde für die Ausführung. Hier ist eher entscheidend, ob das eigene Smartphone den Leistungsanforderungen der App genügt. Zwar ist laut aktueller JIM-Studie davon auszugehen, dass von einer annähernden Vollausrüstung der deutschen Jugendlichen mit Smartphones ausgegangen werden kann (vgl. Feierabend et al. 2015: 8). Da die App dem Endgerät allerdings einen hohen Grad an technischer Leistung abverlangt, funktioniert diese lediglich auf neueren Modellen, weshalb Jugendliche mit älteren Smartphones von der Nutzung ausgeschlossen werden. Durch die progressiv ansteigenden Anforderungen moderner Appangebote steigt somit auch der Druck auf heutige Jugendliche, immer mit der neusten Gerätetechnik ausgestattet zu sein, um an sozialer Peer Interaktion teilhaben zu können (Schatter 2012: 3).

Wie unter 5.1 beschrieben, sind für die *Soziale Veranlassung* einer Handlung die erwarteten sozialen Konsequenzen wie beispielsweise Lob oder soziale Anerkennung maßgeblich. Das bedeutet, dass die Motivation, sich die App herunterzuladen und zu spielen innerhalb von Peer Groups, in denen sich die App großer Beliebtheit erfreut, zum einen durch die hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit des/der Spielers/in (siehe 5.2) und zum anderen durch die Erwartung von sozialer Teilhabe und Akzeptanz konstruiert wird.

5.5 Mangelnder Datenschutz und soziale Ausgrenzung als zu pädagogisierende Probleme

Für die Pokémon Go App lassen sich zwei Problemdimensionen beschreiben, die pädagogischer Handlungen bedürfen und dementsprechend für den Pädagogisierungsdiskurs relevant werden: zum einen die Ausgrenzung von Nichtspielenden, zum anderen der mangelnde Datenschutz, die im folgenden Kapitel thematisiert werden sollen.

Das erste Problem ist das der sozialen Ausgrenzung von Nichtspielenden, welches an die Ausführungen des vorherigen Kapitels anschließt. Deviantes Verhalten bei Massenphänomenen kann zur Segregation des Betreffenden führen, wie verschiedene Befunde aus der sozialpsychologischen Forschung zeigen (vgl. z.B. Akert et al. 2008: Kap. 8; Martin 2012: Kap. 3). Dies setzt das Individuum stark unter Druck, an einem solchen Phänomen teilzunehmen, um nicht von sozialer Ausgrenzung betroffen zu sein. Jugendliche, die sich inmitten ihrer Identitätskonstruktion befinden, sind davon natürlich ganz besonders betroffen. In Freundeskreisen, Schulklassen oder anderen sozialen Gruppen aus dem Alltag Jugendlicher, in denen das Spielen der App verbreitet ist, setzen das Individuum massiv unter Druck, dies auch zu tun. Tut der/die Einzelne dies nicht, muss er/sie mit sozialen Konsequenzen rechnen. Es handelt sich hierbei um ein völlig neues Problem, das zur Bearbeitung in pädagogische Semantiken umcodiert werden muss. Es soll an dieser Stelle nochmals darauf verwiesen werden, dass die Prävalenz dieses Phänomens aktuell nicht fundiert eingeschätzt werden kann. Abhilfe könnte die neue JIM-Studie bringen, die Ende dieses Jahres veröffentlicht wird und sich mit Sicherheit auch mit der Pokémon Go App empirisch auseinandersetzen wird.

Das zweite Problem, welches auch immer wieder im Zusammenhang mit der Pokémon Go App durch die mediale Berichterstattung thematisiert wurde, ist das der mangelnden Datensicherheit⁷. Hierbei handelt es sich um ein bereits pädagogisiertes Problem, wie die Diskussion verschiedener Ansätze für die Aufklärung von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I und II zu dieser Thematik von Bettina Berendt et al. zeigt (vgl. Berendt et al. 2015). Angeblich ist dieses Problem im Falle von Pokémon Go nicht so drastisch, wie man auf den ersten Blick vermuten möchte (vgl. Link in Fußnote 7). Da die App allerdings Zugriff auf den Standort der Spielenden und ihre Kamerafunktion hat, ist hier dennoch allemal Vorsicht geboten. Durch die progressive Mediatisierung handelt es sich hierbei um eine Problemdimension,

⁷vgl. z.B. <http://www.berliner-zeitung.de/panorama/datensicherheit--pok%C3%A9mon-go--entwickler-geben-entwarnung-24382370>

die sich nicht nur im Zusammenhang mit der Pokémon Go App aufzeigen lässt, sondern für immer mehr Lebensbereiche an Relevanz gewinnt.

Somit lassen sich für die Pokémon Go App die unter 2. in Anlehnung an Ulrich Saxer und Heinz Moser aufgezeigten Einflussdimensionen von Medien auf Pädagogisierungsvorgänge erkennen. Zum einen leistet sie einen Beitrag zur Bearbeitung eines pädagogisierten Problems, zum anderen konstituiert sie Probleme, die es zur Bearbeitung gilt in pädagogische Semantiken umzucodieren. Es handelt sich dementsprechend um ein Angebot, dessen erziehungswissenschaftliche Bewertung ambivalent ausfällt.

6. Fazit

Abschließend möchte ich meine Ergebnisse zusammenfassen, sie kritisch reflektieren und die am Anfang (siehe 1.) der Arbeit aufgeworfene Fragestellung beantworten. Zu Beginn habe ich den Begriff *Pädagogisierung* als das Umcodieren von politischen und gesellschaftlichen Problemen in pädagogische Semantiken zur ihrer Bearbeitung definiert (siehe 2.). Daran anschließend konnte ich im Problemaufriss anhand der KiGGS-Studie zeigen, dass etwa die Hälfte aller Jugendlichen im Alter zwischen 11 und 17 Jahren angibt, sich weniger als drei Stunden pro Woche zu bewegen, während ebenfalls die Hälfte davon erzählt, jeden Tag drei bis sechs Stunden vor den sogenannten Bildschirmmedien zu verbringen (siehe 3.1). Bedenkt man, dass die WHO wöchentlich sieben Stunden Bewegung empfiehlt, lässt sich schlussfolgern, dass es sich hierbei um ein gesellschaftliches Problem handelt, mit dessen Bearbeitung insbesondere die Sportpädagogik beauftragt ist (siehe 3.2). Es handelt sich dementsprechend um ein für meine Arbeit relevantes, pädagogisiertes Problem.

Daran anschließend habe ich die Pokémon Go App als potenziellen Beitragsfaktor zur Bearbeitung des aufgeworfenen Problems eingeführt (siehe 4.1). Dafür bin ich auf das Pokémonphänomen Ende der 90er/Anfang der 00er Jahre eingegangen, das die Grundlage für die Pokémon Go App bildet (siehe 4.2) und habe die App mit ihren Funktionsweisen dargestellt (siehe 4.1 und 4.3). Um zu bewerten, ob sie tatsächlich einen Beitrag zur Behandlung des aufgeworfenen Problems leisten kann, habe ich mich auf die *Sozial-Kognitive Theorie* Albert Banduras gestützt (siehe 5.1) und die App nach ihren beiden zentralen Begriffen *Selbstwirksamkeit* und *Modelllernen* eingeordnet (siehe 5.2 & 5.4). Hierbei bin ich zu den Schluss gekommen, dass die App die Bewegung Jugendlicher durch eine hohe wahrgenommene Selbstwirksamkeit fördern kann (siehe 5.2). Dieser Umstand bedarf im weiteren Entwicklungsver-

lauf der App einer Folgeüberprüfung, da der Hersteller Nintendo keinerlei ökonomisches Interesse an der Bearbeitung des aufgeworfenen Problems hat und die Weiterentwicklung der App dementsprechend eher hin zu weniger Bewegungsmotivation führen dürfte (siehe 5.3).

Desweiteren bin ich zu dem Schluss gekommen, dass Jugendliche, in deren Peer Group das Spielen von Pokémon Go verbreitet ist, unter massiven sozialen Druck gesetzt werden, dies auch zu tun (siehe 5.4). Hierdurch kann die App nicht nur einen Beitrag zur Bearbeitung eines pädagogisierten Problems leisten, sondern wirft auch das Problem der Ausgrenzung von Nichtspielenden und dasjenige der zumindest fragwürdigen Datensicherheit auf, die es wiederum zu pädagogisieren gilt (siehe 5.5). Um also die Fragestellung kurz zu beantworten: Ja, die Pokémon Go App kann einen Beitrag zur Bearbeitung des Problems von mangelnder Bewegung Jugendlicher leisten. Dies ist allerdings mit den hier aufgeworfenen Problemen verbunden.

Die Ergebnisse, insbesondere zu den unter 5.4 aber auch die durch eigene Erhebungen unter 5.3 generierten Ergebnisse, basieren nicht auf konkreten, belastbaren Zahlen, sondern auf eigenen Beobachtungen und Zeitungsartikeln. Sie sind dementsprechend relativ hypothetisch und bedürfen einer Folgereflexion. Dies kann beispielsweise am Ende des Jahres anhand der Ergebnisse JIM-Studie geschehen, die konkrete empirische Befunde zum Mediennutzungsverhalten Jugendlicher liefert und sich aller Voraussicht nach auch mit der Pokémon Go App auseinandersetzen wird.

Desweiteren ist die Entwicklung des Nutzungsverhaltens der App vollkommen ungewiss. Wie nachhaltig die in dieser Arbeit beschriebenen Prozesse sind, kann daher aktuell noch nicht abgesehen werden. Zwar bleibt festzuhalten, dass die App in den letzten Wochen einige Einbußen bei den Nutzerzahlen hinnehmen musste, wie sich der Trend entwickelt, ist bislang aber nicht richtig abzusehen⁸. Beispielsweise könnten neue Updates und somit neue Funktionen den Hype um die App nochmals aufflammen lassen, was ebenfalls eine erziehungswissenschaftliche Folgereflexion empfehlenswert macht.

⁸vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/pokemon-go-verliert-millionen-nutzer-der-erfolg-bleibt-a-1109247.html> (zuletzt geprüft am 12.09.2016 um 17:56)

7. Literaturverzeichnis

- Abu-Omar, K.; Rütten, A. (2006): Sport oder körperliche Aktivität im Alltag? Zur Evidenzbasierung von Bewegung in der Gesundheitsförderung. In: *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 49 (11), S. 1162–1168.
- Akert, R. M.; Aronson, E.; Wilson, T. D. (2008): Sozialpsychologie. 8. Aufl. München: Pearson Studium.
- Avouris, N.; Yiannoutsou, N. (2012): A review of Mobile Location-based Games for Learning across Physical and Virtual Spaces. In: *Journal of Universal Computer Science* 18 (15), S. 2120–2142.
- Bandura, A. (1971): Principles of Behavior Modification. London: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Berendt, B.; Dettmar, G.; Esslinger, B.; Gramm, A.; Hug, A.; Witten, H. (2015): Datenschutz im 21. Jahrhundert. Ist Privatsphäre (noch) möglich? In: J. Gallenbacher (Hg.): *INFOS 2015. Informatik allgemeinbildend begreifen*. Bonn: Köllen Verlag, S. 33–42.
- Bollig, S.; Neumann, S. (2011): Die Erfahrung des Außerordentlichen. Fremdheit/Vertrautheit als methodisches Differenzial einer Ethnographie pädagogischer Ordnungen. In: *Zeitschrift für qualitative Forschung* 12 (2), S. 199–216.
- Boulos, M. N. K. Yang, S. P. (2013): Exergames for health and fitness. the roles of GPS and geosocial apps. In: *International journal of health geographics* 12 (18), S. 1–7.
- Brömer, P.; Jonas, K. (2002): Die sozial-kognitive Theorie von Bandura. In: D. Frey und M. Irle (Hg.): *Theorien der Sozialpsychologie. Gruppen-, Interaktions- und Lerntheorien*. 2. Auflage. Bern/Göttigen/Toronto/Seattle: Verlag Hans Huber (2), S. 277–299.
- Conroy, D. E.; Yang, C.; Maher, J. P. (2014): Behavior Change Techniques in Top-Ranked Mobile Apps for Physical Activity. In: *American Journal of Preventive Medicine* 46 (6), S. 649–652.
- Dörner, O. (2010): Pädagogische Ordnungen in der Erwachsenenbildung(-swissenschaft). Praxeologische Perspektiven. In: S. Neumann (Hg.): *Beobachtungen des Pädagogischen. Programm - Methodologie - Empirie*. Ehlerange: Reka Verlag, S. 57–70.
- Dreier, H.; Kubisch, S.; Lampert, C. (2000): Komm, schnapp sie dir! Das Phänomen Pokémon. In: *TV-Diskurs* (14), S. 74–79.
- Ellert, U.; Kurth, B. M. (2008): Gefühltes oder tatsächliches Übergewicht. Worunter leiden Jugendliche mehr? In: *Deutsches Ärzteblatt* 105 (23), S. 406–412.

- Feierabend, S.; Plankenhorn, T.; Rathgeb, T. (2015): Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Hg. v. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart. Online verfügbar unter http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf, zuletzt geprüft am 08.09.2016 um 17:51.
- Finger, J.; Jordan, S.; Krug, S.; Lampert, T.; Mensink, G.B.M.; Müters, S. (2013): Körperliche Aktivität. Ergebnisse der Studie zur Gesundheit Erwachsener in Deutschland (DEGS1). In: *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 56 (6), S. 765–771.
- Finger, J.; Lampert, T.; Manz, K.; Mensink, G.; Poethko-Müller, C.; Schlack, R. (2014): Körperlich-sportliche Aktivität und Nutzung elektronischer Medien im Kindes- und Jugendalter. Ergebnisse der KiGGS-Studie - Erste Folgebefragung (KiGGS Welle 1). In: *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 57 (7), S. 840–848.
- Fuchs, W. J. (2000): Das Phänomen Pokémon. In: *Medien + Erziehung* 44 (3), S. 182–186.
- Halblaub-Miranda, M.; Knöll, M. (2016): Stadtflucht. Learning about healthy places with a Location-Based Game. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 16 (1), S. 101–118.
- Hartmann, P. (1990): Wunsch und Wirklichkeit. Theorie und Empirie sozialer Erwünschtheit. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Hasebrink, U.; Lampert, C. (2011): Kinder und Jugendliche im Web 2.0. Chancen, Befunde und Risiken. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* (3), S. 3–10.
- Hoffmann, D. (2007): Plädoyer für eine integrative Mediensozialisationstheorie. In: D. Hoffmann und L. Mikos (Hg.): *Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 11–26.
- Höhe, T. (2004): Pädagogisierung sozialer Machtverhältnisse. In: *Schulhefte* 37 (3), S. 30–44.
- Höhe, Thomas (2012): Ökonomisierung von Bildung. In: Ulrich Bauer, U. H. Bittlingmayer und A. Scherr (Hg.): *Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 797–812.
- Höhe, T. (2013): Pädagogisierung als Entgrenzung. Eine kritische Überlegung zum erziehungswissenschaftlichen Pädagogisierungsdiskurs. In: A. Schäfer, C. Thompson (Hg.): *Pädagogisierung*. Halle (Wittenberger Gespräche, 1), S. 27–36.

- Hornstein, W.; Kade, J.; Lüders, C. (2010): Entgrenzung des Pädagogischen. In: W. Helpser und H. H. Krüger (Hg.): Einführung in die Grundbegriffe und Grundfragen der Erziehungswissenschaft. 9. Aufl. Opladen: Budrich Verlag, S. 223–232.
- Hurrelmann, K.; Quenzel, G. (2013): Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 12. Aufl. Weinheim: Beltz Juventa.
- Jordan, S.; Krug, W.; Mensink, G.B.M.; Weiß, M. (2012): Überblick über primärpräventive Maßnahmen zur Förderung von körperlicher Aktivität in Deutschland. In: *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 55 (1), S. 73–81.
- Kohl, M. (2005): Sport im Ganztage. Ein neuer Baustein der Kooperation Schule-Sportverein. In: A. Gogoll & A. Menze-Sonneck (Hg.): Qualität im Schulsport. Hamburg: Edition Czwilina, S. 79–84.
- Kübler, H. D. (2009): Mediensozialisation. Ein Desiderat zur Erforschung von Medienwelten - Versuch einer Standortbestimmung und Perspektivik. In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung* 4 (1), S. 7–29.
- Laging, R. (2012): Bewegungsorientierung von Ganztage Schulen. Ausgewählte Ergebnisse aus der quantitativen Untersuchung im Projekt StuBSS. In: *Schulpädagogik heute* 3 (6), S. 1–13.
- Lampert, T.; Mensink, G.B.M.; Rohman, N.; Woll, A. (2007): Körperlich-sportliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheitsurveyes (KiGGS). In: *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 50 (5), S. 634–642.
- Martin, A. (2012): Fehlentscheidungen. Warum wir tun, was wir später bereuen - zusätzliche Online Kapitel. Darmstadt: WBG. Online verfügbar unter http://www.wbg-wissenverbindet.de/cmsbinary/site/binaries/content/assets/download/weitere_informationen/martin_fehlentscheidungen/b235490_zusatzmaterial.pdf#page=37, zuletzt geprüft am 12.09.2016 um 14:49.
- Mecklenbräuker, S.; Preckel, F.; Walther, E. (2010): Befragung von Kindern und Jugendlichen. Grundlagen, Methoden und Anwendungsfelder. Göttingen: Hogrefe.
- Merseth, W. (2010): Aufbruch zu neuen Ufern empirischer Bildungsforschung. Disziplinäre Verortung, Fragestellung und Forschungsprogramm der Netzwerkinitiative "Methodologien einer Empirie pädagogischer Ordnungen". In: S. Neumann (Hg.): Beobachtungen des Pädagogischen. Programm - Methodologie - Empirie. Ehlerange: Reka Verlag, S. 15–26.

- Mitmannsgruber, P. (2005): Einführung in die Bewegungs- & Sportpädagogik. Pädagogische Hochschule Krems. Krems. Online verfügbar unter <http://mitmannsgruber.net/wp-content/uploads/2015/06/H-4-Lehrbehelf.pdf>, zuletzt geprüft am 09.09.2016 um 12:15.
- Moser, H. (2010): Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. 5. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Pervin, L. A. (1993): Persönlichkeitstheorien. 3. Auflage. München/Basel: Ernst Reinhardt Verlag.
- Retter, H. (2002): Theorien der Sozialisation. Kindheit und Jugendalter. Technische Universität Braunschweig. Braunschweig. Online verfügbar unter <https://www.tu-braunschweig.de/Medien-DB/hispaed/sozialisation.pdf>.
- Richter, M. (2005): Gesundheit und Gesundheitsverhalten im Jugendalter. Der Einfluss sozialer Ungleichheit. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Saxer, U. (2012): Mediengesellschaft. Eine kommunikationssoziologische Perspektive. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schatter, G. (2012): Mediale Interdependenzen in Netzen. Mechanismen der Bindung, Abhängigkeit und Unentrinnbarkeit. Universität Weimar. Weimar. Online verfügbar unter <https://www.uni-weimar.de/~schatter/txt/bmg16-abhaengigkeit.pdf>, zuletzt geprüft am 12.09.2016 um 12:07.
- Sertl, M. (2004): A totally pedagogised Society. Basil Bernstein zum Thema. In: *Schulhefte* 37 (3), S. 17–29.
- Stein, M. (2009): Allgemeine Pädagogik. 2. Aufl. München: Verlag Reinhardt.
- Tobin, J. (2004): Conclusion. The Rise and Fall of Pokémon Empire. In: J. Tobin (Hg.): *Pikachu's global adventure. The rise and the fall of Pokémon*. Durham/London: Duke University Press, S. 257–292.
- Wrana, D. (2013): Die pädagogische Ordnung reifizieren. In: A. Schäfer, C. Thompson (Hg.): *Pädagogisierung*. Halle (Wittenberger Gespräche, 1), S. 55–68.
- Wydra, G. (2007): Sportpädagogik. Zwischen schulischer Pflicht, Gesundheitsorientierung und Erlebnishunger. Sportwissenschaftlichen Institut der Universität des Saarlandes. Saarbrücken. Online verfügbar unter <http://www.sportpaedagogik-sb.de/pdf/Sportpaedagogik.pdf>, zuletzt geprüft am 09.09.2016 um 11:56.

Yoganthan, D.; Kajanan, S. (2013): Persuasive Technology for Smartphone Fitness Apps (PACIS 2013 Proceedings Paper 185, 185). Online verfügbar unter <http://aisel.aisnet.org/pacis2013/185>, zuletzt geprüft am 14.08.2016 um 14:14.