

Rebecca End: Pokémon Go

Beitrag aus Heft »2016/05: Medien, Flucht und Migration«

Als Risikopotenziale des Spiels Pokémon Go werden häufig die Unfallgefahr im Straßenverkehr sowie lückenhafte Datenschutzbestimmungen geäußert. Allerdings sind diese Risiken nicht neu. Daher können auch bestehende Handlungsempfehlungen aus der medienpädagogischen Praxis auf das Format übertragen werden.

Literatur:

Arnold, Patricia/Kilian, Lars/Thillosen, Anne/Zimmer, Gerhard M. (2013). Handbuch E-Learning. Lehren und lernen mit digitalen Medien. 3. überarb. Aufl.. Bielefeld: Bertelsmann.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (Hrsg.) (2009). Gut hinsehen und zuhören! Ein Ratgeber für pädagogische Fachkräfte zum Thema „Mediennutzung in der Familie“. Lehr: Kaufmann.

Deterding, Sebastian/Sicart, Miguel/Nacke, Lennart/O'hara, Kenton/Dixon, Dan (2011). Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts. In: Proceeding CHI EA '11 Extended Abstract on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, S. 2425–2428.

Deutscher Kraftfahrzeug-Überwachungs-Verein e. V. (DEKRA) (2016). Erhebung der DEKRA Unfallforschung in sechs europäischen Hauptstädten. Fußgänger beim Überqueren der Straße: Riskante Ablenkung durch Smartphones. www.dekra.de/de/pressemitteilung?p_p_lifecycle=0&p_p_id=ArticleDisplay_WAR_ArticleDisplay&_ArticleDisplay_WAR_ArticleDisplay_articleID=59165368 [Zugriff: 18.07.2016].

Djordjevic, Valie (2011). Datenschutz in sozialen Netzwerken – Meine Daten gehören mir. In: klicksafe (Hrsg.), Spielregeln im Internet- Durchblicken im Rechtedschungel. www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/spielregeln-im-internet-1-durchblicken-im-rechte-dschungel [Zugriff: 10.08.2016].

Fuest, Benedikt (2016). Das steckt hinter dem Hype um „Pokémon Go“. www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article156964074/Das-steckt-hinter-dem-Hype-um-Pokemon-Go.html [Zugriff: 18.07.2016].

Jugendschutzgesetz (JuSchG) vom 23. Juli 2002 (BGBl. I S. 2730) Abs.2, §4–7.

Gennies, Sidney (2016). Pokémon Go zeigt, wie die Zukunft aussieht. www.tagesspiegel.de/weltspiegel/augmented-reality-pokemon-go-zeigt-wie-die-zukunft-aussieht/13882846.html [Zugriff: 18.07.2016].

GoNintendo (2016). Pokémon GO analytics/survey show age of users, time spent playing, weight loss & more [Tweet]. www.twitter.com/GoNintendoTweet/status/753740902229696512 [Zugriff: 10.08.2016].

Iwama, Satoshi/Mitsuahara, Hiroyuki/Iwaka, Kazuhisa/Tanaka, Kazumoto/Kozuki, Yasunori/Shishibori, Masami

(2015). Using AR and HMD for disaster prevention education. In: Gómez Chova, L./López Martinez, A./Candel Torres, I. (Hrsg). INTED 2015 Proceedings. 9th International Technology Education and Development Conference. IATED.

Krasemann, Henry (2016). Pokémon Go: Datenschützer kritisiert Nutzungsbedingungen. www.heise.de/ct/artikel/Pokemon-Go-Datenschuetzer-kritisiert-Nutzungsbedingungen-3269009.html [Zugriff: 23.07.2016].

Meyer, Julia (2011). Identität und virtuelle Identität natürlicher Personen im Internet. Baden-Baden: Nomos.

Microsoft (2016). General Frequently Asked Questions. www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us/faq [Zugriff: 10.08.2016].

Niantic Inc. (2016a). Updates. www.pokemongo.nianticlabs.com/de [Stand: 18.07.2016].

Niantic Inc. (2016b). Gehe auf Entdeckungsreise. www.pokemongo.com/de-de/explore [Zugriff: 18.07.2016].

Niantic Inc. (2016c). Pokémon GO Nutzungsbedingungen www.nianticlabs.com/terms/pokemongo/de [Zugriff: 23.07.2016].

Nintendo (2016). Pokémon Ratgeber für Eltern. www.pokemon.com/de/pokemon-videospiele/pokemon-go [Zugriff: 18.07.2016].

O'Fallon Police Department Missouri (2016). Press Release. [Facebook-Post] www.facebook.com/180316078675503/photos/a.262124017161375.70607.180316078675503/1272368709470229/?type=3&theater [Zugriff: 18.07.2016].

Schaar, Peter (2012). Mein Pseudonym und ich. In: merz | medien + erziehung, 56 (3), S. 26–28.

Schart, Dirk/Tschanz, Nathaly (2015). Praxishandbuch Augmented Reality für Marketing, Medien und Public Relations. Konstanz: UVK.