

## **Pokémon Go: Für Fans sind die positiven Effekte auf ihr Lebensgefühl zentral**

**In einer aktuellen Studie befragte das IZI 1.661 aktive Spieler\*innen aus 55 Ländern<sup>1</sup> zu „Pokémon Go“. Die Ergebnisse zeigen, wie diese Smartphone-App Menschen zu regelmäßigen Spaziergängen und Kontaktaufnahme mit Fremden animiert und sogar bei Depression helfen kann. Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes hat jeder Zweite.**

**München, 14. Dezember 2016.** Das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) befragte 1.661 aktive Spieler\*innen aus 55 Ländern<sup>1</sup> zu ihrer Leidenschaft für das Spiel Pokémon Go per Onlinefragebogen. Nun stehen die Ergebnisse als zusammenfassender Forschungsbericht bereit. Zum einen sind es die Grundmomente des Spiels selber, wie das Sammeln, Weiterentwickeln und Kämpfen, die die Nutzer\*innen begeistern, doch der enorme Hype um Pokémon Go wäre ohne die Nostalgie, also den Anschluss an die Begeisterung, die bereits die Serie und das Gameboy-Spiel Anfang des Jahrtausends (Pokémonia I) ausgelöst hatten, nicht zu erklären. Viele der Befragten erlebten durch die App eine Bereicherung ihres Alltags, nahmen ihre Umgebung anders wahr und konnten neue Bekanntschaften machen.

**Pokémon Go: Generationsübergreifend – aber vor allem für Millennials – attraktiv**  
*„Es versetzt mich in meine Kindheit zurück.“ (Mann, 26, Deutschland)*

Pokémon Go ist für viele Altersgruppen attraktiv, doch Jugendliche und junge Erwachsene sind besonders zahlreich unter den Fans vertreten. In der Hochphase der Begeisterung spielten drei Viertel der Befragten täglich die App. Insbesondere die Generation der so genannten „Millennials“ knüpft an ihre Begeisterung in der Kindheit an. Die Grundelemente des Spiels, also das Sammeln, Kämpfen und das Entwickeln der Pokémon können nun dank der Augmented Reality Technik auf einem völlig neuen Level ausgelebt werden. Insbesondere Männer äußern sich dabei begeistert über die neuen technischen Möglichkeiten.

### **Neue Form der Gemeinsamkeit**

*„Ich habe endlich was gefunden, was ich mit meiner 15-jährigen Tochter spielen kann.“ (Frau, 37, Deutschland)*

Pokémon Go wurde zum Anlass, rauszugehen und alleine oder mit anderen „auf der Jagd durch die Stadt zu streifen“. Besonders für Familien war dies attraktiv, wurde die App doch der von Kindern gewählte Anlass zum Spazierengehen und Erkunden der Stadt. Hier begegneten sich Eltern und Kinder auf Augenhöhe, wenn sich nicht sogar die Kinder als die kompetenteren Spieler\*innen beweisen konnten.

### **Mit Pokémon Go gegen soziale Ängste und Depression**

*„Ich treffe viel mehr Leute und komme leicht mit ihnen in Kontakt. Das ist mir vorher aufgrund schwerer Depressionen und Angststörung sehr schwergefallen.“ (Frau, 37, Deutschland)*

Durch die App wurden Anlässe für neue Bekanntschaften und zwanglose Unterhaltungen geschaffen. Noch einmal bedeutsamer war es für diejenigen Befragten, die an sozialen Ängsten bis hin zur Depression leiden und die explizit beschrieben, wie Pokémon Go sie hier unterstützt hat.

<sup>1</sup> U.a.: Österreich, USA, Mexiko, Singapur, Thailand, Namibia, Tunesien.

### **Bedeutungsaufladung der Spaziergänge**

*„Ich habe seitdem neue ‚Sehenswürdigkeiten‘ entdeckt (Pokéstops), von denen ich vorher nicht wusste, dass es sie gibt. (...)“ (Mann, 22 Jahre, Deutschland)*

Durch die Notwendigkeit sich zu bewegen, um neue Pokémon zu finden, kommt es zu einer Veränderung der Wahrnehmung der eigenen Umgebung. Neue Orte der näheren Umgebung und ganze Stadtteile werden entdeckt und die Spieler\*innen durch die Pokéstops und Arenen auf Besonderheiten aufmerksam gemacht. Das was Pokémon bietet, ist eine Bedeutungsaufladung der Spaziergänge durch die urbane Nahzone. Ein Aspekt, den besonders die Erwachsenen als Gewinn hervorheben.

### **Deutsche Fans im internationalen Vergleich stets kritischer**

Im internationalen Vergleich antworten die deutschen Nutzer\*innen fast immer weniger euphorisch, was die Motive für ihr Fan-Sein betrifft und schätzen die Problembereiche größer ein als die Fans weltweit: So sehen sie zum Beispiel mehr Suchtpotenzial, höhere Gefahren im Straßenverkehr etc. In qualitativen Antworten spiegeln sich zum Teil kulturell bedingte Problembereiche wider: So befürchten Fans in der Türkei gezielte Bombenanschläge an beliebten Pokéstops oder ein 23-jähriger Fan aus Jordanien wurde beschuldigt, Mädchen zu fotografieren, als er ein Pokémon fing. Ansonsten sind sowohl die Erlebniswelten als auch die Probleme und die Wahrnehmung von Grenzen weltweit ausgesprochen ähnlich.

### **Besseres Lebensgefühl: Positive Nebeneffekte der App**

Viele haben das Gefühl, durch das Spiel an Lebensqualität gewonnen zu haben und diverse Fans berichten von Gewichtsabnahme durch die langen Spaziergänge der Pokémon-Jagd. Sie fühlen sich dadurch besser und beschreiben, wie das Spiel ihnen neue Kontakte und Einblicke in ihre Stadt gegeben hat und beim Umgang mit sozialen Ängsten oder Depression half.

### **Gefahren und Spielprobleme: Datenschutz und die Begrenztheit der Konzeption**

*„Theoretisch könnten Niantic und Google in Erfahrung bringen, wo ich mich z. Z. aufhalte, wenn das Spiel läuft. Das ist irgendwie gruselig“ (Mann, 24, Deutschland)*

Gefahren sehen die Fans vor allem im Straßenverkehr und bei dem gefühlten Suchtpotential des Spiels. Sorgen um den Datenschutz macht sich jede/r Zweite/r. Konkrete Probleme beim Spielen erleben die Pokémon-Fans vor allem in der Begrenztheit des Spiels, bei dem keine wirklichen Neuerungen oder Erweiterungen auf einem höheren Level kommen und dem Mangel an selteneren Pokémon und Pokéstops im ländlichen Raum. Zudem trägt das winterliche Wetter dazu bei, dass sich die Aktivitäten wieder mehr in die häuslichen – und damit in Pokémon-freie – Räume verlagern.

*„Auf lange Sicht ist das Spiel zu repetitiv. Das Spiel ist hauptsächlich toll, weil jeder es spielt, sobald die Spielerzahl wieder abnimmt, wird das auch viele andere Spieler demotivieren.“ (Mann, 20, Deutschland)*

Mehr Informationen zur Studie:

Dr. Maya Götz, Leiterin, Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen, Tel.: 089/5900 42264, Internet: <http://www.izi.de>, [www.maya-goetz.de](http://www.maya-goetz.de); E-Mail: [Maya.Goetz@br.de](mailto:Maya.Goetz@br.de)

Der Forschungsbericht ist ab dem 15.12.2016 auf der Homepage des IZI herunterladbar: [www.izi.de](http://www.izi.de)

Sie möchten keine weiteren Pressemitteilungen von uns erhalten? Dann senden Sie bitte eine kurze Mail an [izi@br.de](mailto:izi@br.de)