

Pokémon Go II – (Cyber)-Grooming

Sexualisierte Gewalt bei Augmented Reality-Spielen

Kurzbeschreibung:

Die Methode zielt darauf ab, das Risiko der sexualisierten Gewalt in Spielen mit Augmented Reality aufzuzeigen und Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln, um das Risiko zu minimieren.

Durchführung:

Der / die Moderator*in gibt den Teilnehmer*innen in Kleingruppen Zeit, Pokémon Go in einem abgesprochenen Gebiet in zu spielen. Nach einer gewissen Zeit (zum Beispiel 30 Minuten) begibt sich der / die Moderator*in zu einem PokéStop (Info siehe unten) und aktiviert ein Lockmodul (Info siehe unten). Dies wird die Teilnehmerinnen dazu bringen, sich am PokéStop zu versammeln.

Nachdem die Teilnehmer*innen das Lockmodul ausgenutzt haben, um mehr Pokémon zu fangen, beginnt der / die Moderator*in mit einer Gesprächsrunde (zur Hilfe kann die Karte 'Pokémon Go Lockmodul' genutzt werden) und kann zum Einstieg folgende Fragen stellen:

- Wie war es, Pokémon Go zu spielen?
- Was hat euch besonders Spaß gemacht?
- Was war das stärkste / schönste / tollste Pokémon, das ihr gefangen habt?

Nachdem die ersten Erfahrungen miteinander ausgetauscht wurden, beginnt man damit, nach möglichen Risiken zu fragen. Offene Formulierungen wie 'Habt ihr eine Idee, was bei Pokémon Go vielleicht auch gefährlich sein könnte?' sind hilfreich, um auch die Gedankengänge der Teilnehmer*innen besser kennenzulernen. Häufige Antworten zielen auf Verkehrsunfälle und Raub / Körperverletzung ab. Bei Letzterem kann man zum Thema sexualisierte Gewalt kommen und kurz darüber aufklären, dass an PokéStops, an denen Lockmodule aktiviert sind, oft ganz viele Spieler sitzen. Schön daran ist, dass man neue Leute kennenlernen kann; aber dass es eben auch das Risiko gibt, dass manche Menschen solche Spiele als Thema nutzen, um mit Kindern / Jugendlichen in Kontakt zu kommen und nach einer Phase des Aufbaus einer Freundschaft z.B. zu sich nach Hause einladen. Eine andere, bekannte Taktik ist, Kindern / Jugendlichen zu erzählen, dass im eigenen Garten ein starkes und / oder seltenes Pokémon ist (etwa ein Turtok, ein Glurak oder ähnliche) und das Kind / der Jugendliche gerne mitkommen kann, um es zu fangen. Um das Risiko eines sexuellen Missbrauchs zu minimieren, kann man sich dann gemeinsam in der Gruppe gute Taktiken überlegen – denn das Spiel an sich macht Spaß. Häufig nennen die

Teilnehmer*innen selbst die Lösung, dass man Pokémon Go besser mit Freunden spielt – was meistens sowieso viel mehr Spaß macht. Natürlich spricht nichts dagegen, sich mit anderen Spielern zu unterhalten, aber dass man nicht direkt miteinander befreundet ist, nur weil man das gleiche Spiel spielt, sollte deutlich gemacht werden.

Hinweis: Es ist wichtig, den Fokus auf Lösungsmöglichkeiten zu legen und keinesfalls die althergebrachte 'Prävention' zu vertreten, man solle nicht mit Fremden mitgehen, ohne über die inhaltlichen Hintergründe aufzuklären. Es geht um das Verstehen des Risikos und des daraus entstehenden Verständnisses für einen risikoarmen Umgang.

Info PokéStop: Ein PokéStop ist ein Punkt, an dem man per Zufall Gegenstände bekommt, die einem das Spiel erleichtern (zum Beispiel bestimmte Getränke oder Beeren für die Pokémon). PokéStops sind an bestimmte Orte gebunden, zum Beispiel ein historisches Gebäude, ein bestimmtes Graffiti oder auch ein Springbrunnen im Park.

Info Lockmodul: Ein Lockmodul kann an jedem beliebigen PokéStop aktiviert werden; man bekommt Lockmodule bei bestimmten Levelaufstiegen, es kann aber auch gekauft werden. Ein aktiviertes Lockmodul hält für 30 Minuten und lockt verstärkt Pokémon in die Nähe des PokéStops. Besonders gut funktioniert es, wenn mehrere PokéStops nah beieinander sind und an jedem PokéStop ein Lockmodul aktiviert ist, dann erscheinen besonders viele Pokémon.

Benötigt werden:

- Smartphones / Tablets mit installierter Pokemon-App und angemeldetem Account
- Moderationszettel: 'Pokémon Go - Lockmodul'

Geeignet für:

- die Arbeit in stark heterogenen Gruppen
- die Arbeit mit Mädchen und Jungen mit besonderem Förderbedarf