

Pokémon Go! als soziales System

Roman Schütze | München

Schlüsselwörter: Systemtheorie, Diskursanalyse, Ethnographie, Konflikte, Sicherheitszonen

Die Systemtheorie von Niklas Luhmann wird in der grundständigen Soziologie-Studiengängen häufig als „theoretische Brille“ vermittelt, mit welcher ein/e Forscher*in dynamische, gesellschaftliche Prozesse analysieren kann. Doch eignet sich diese Theorie aus dem Jahr 1984 auch dazu neuste Formen von mobilen Virtual-Reality-Spielen zu beschreiben?

Dies soll anhand der 2016 am stärksten diskutierten Apps, genauer gesagt „Pokémon Go!“ versucht werden. Aufbauend auf den soziologischen Klassiker und einer Kombination aus Ethnographie und Diskursanalyse habe ich das Vokabular Niklas Luhmanns „Soziale Systeme“ verwendet um die Funktionen des Spiels nachzuvollziehen. Dabei zeigte sich, dass die Theorie Luhmanns auch für dieses spontane, weltbewegende Phänomen eine Erklärung bietet. Auch ist die Beschäftigung für andere Theorieströmungen sehr interessant: Aus theoretischer Sicht verweist die Emergenz des Systems „Pokémon Go!“ sowohl auf die soziale Konstruktion von Ordnungen und Deutungsmustern und zeigt auf, wie ein Verhältnis zwischen Welt und Umwelt kommunikativ etabliert wird.

Im praktischen Fokus stand die kommunikationstheoretische Frage, warum das Virtual-Reality-Spiel so erfolgreich an verschiedene Logiken anschließen kann und weshalb daraus weltweit ähnliche Konflikte entstehen, welche vorher niemals Thema waren. So berichten Medien von Spielern, die Sicherheitszonen, Kirchen oder andere Denkmäler beschreiten, wie das Spielen zu realen Problemen führt und wie gleichzeitig das ökonomische Potential dieses neuen Systems von Firmen genutzt wird.