Ende des ersten Monats nach Markteinführung in Deutschland:

Im Ausland steigen die Unfallzahlen bedingt durch Pokeshot dramatisch an. Die Bundesregierung Deutschlands warnt vor dem Benutzen oder dem Anschaffen der Pointer.

Der Erfolg von Pokeshot ist vor allem im Ausland ungebremst. Befürworter des Spieles behaupten, die schwer Verunfallten haben es in ihrer Reaktion auf den Lichtblitz des Pointers übertrieben und seien deshalb schwer verunglückt. Sie seien beispielsweise gestürzt oder haben sich in Folge des Schrecks anders verletzt. Ein Kribbeln oder Brennen auf der Haut durch einen versehentlichen Schuss sei akzeptabel. Aber dass es das Kribbeln und Brennen überhaupt gibt, wird sogar in Frage gestellt. Dass manche Menschen sich durch den Lichtpointer derart erschraken und einen tödlichen Herzinfarkt bekamen, sei äußerst bedauerlich, aber nicht auf das Spiel an sich, sondern deren allgemein schlechten Gesundheitszustand oder ihr Alter zurückzuführen. Dass einige wenige junge Menschen auch plötzlich versterben, käme auch schon immer vor.

Pokeshot wird weltweit mit großer Neugier verfolgt. Vor allem in Ländern mit einer großen Begeisterung für Smartphonetechnologien ist das Spiel ein Riesenerfolg! Im Internet ist eine wüste Debatte über die „Verteufelung“ des Spiels losgebrochen. Einigen Ländern reicht es. Sie verbieten das Spiel. Aufgrund der hohen Verletztenzahlen seien sie sogar gezwungen, neue Krankenstationen zu errichten, berichtet ein Vertreter der Weltgesundheitsorganisation. In zwei Ländern, in denen man vermutet, dass in zwei Städten nahezu jeder Dritte die App besitzt, werden in den betroffenen Städten alle öffentlichen Gebäude geschlossen. Es wird verfügt, dass alle Menschen zu Hause zu bleiben haben, bis die Behörden alle Wohnungen und Häuser untersucht, alle Pointer eingesammelt haben.

User von Pokeshot vermuten hinter dem „Feldzug gegen Pokeshot“ eine vollends überzogene Propagandaschlacht gegen neue Technologien. Wissenschaftler diskutieren, das Für und Wider dieser neuen Technologie. Diese setze schließlich nicht allein auf die Anwendung durch einen Nutzer. Es bedürfe der Anwesenheit Dritter und einer elektromagnetischen Strahlung, um neue Daten in Form von Pokemon zu erschaffen. Die Kombination von Elektromagnetismus und Apps, sowie der Licht- und Lasertechnologie, weise zwar noch Rätsel auf, könne in Form kooperativer Datenweitergabe einen ungeahnten Fortschritt der Digitalisierung nach sich ziehen.

Der Streit ist ausgebrochen, ob das Benutzen_des Pointers das Gefährliche sei, oder das Tragen von Geräten die elektromagnetischen Wellen absondern. Die einen meinen, der Pointer sei unbedenklich. Wenn Passanten sich schützen wollten, sollten sie doch keine Pokemon absondern. Eine Firma verweist auf eine ältere Entwicklung: ein graubrauner Stoff, der den Austritt elektromagnetischer Strahlung erheblich reduziert und verzerrt. Jeder Mensch könne sich schützen, indem er sein Smartphone oder den nunmehr mitgelieferten Spielmagneten in einen solchen Stoff einwickele. Man stelle damit dann kein Ziel mehr für die Pointer dar, solange die nur auf Pokemon schießen. Denn die Pokemon würden, bedingt durch die Verzerrungen des Stoffes, nicht mehr beim Menschen entstehen, der mit seinem Gerät

„Pokeshot“ Handreichung von Frank Irmler (Universität Leipzig) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

die Strahlung absondert, sondern an anderen Orten. Die Gefahr, vom Pointer getroffen zu werden, würde so erheblich reduziert.

Andere Menschen sind entsetzt. Mit dieser Argumentation schiebe man das Problem von denjenigen weg, welche die Pointer besitzen und damit herumschießen. Es dürfe nicht sein, dass die Spielefreude und uneingeschränkte Nutzung des Spiels auf Kosten der Gesundheit oder gar des Lebens Unbeteiligter gehe. Noch stärkere Kritiker sagen, dass ein Spiel überhaupt nicht tödliche oder gesundheitsgefährdende Konsequenzen haben darf. Ein weiterer Aspekt sei, dass das Benutzen des graubraunen Schutzstoffes die Pokemon *nur* an anderen Orten entstehen lässt als dort, wo sich der Smartphonebesitzer gerade aufhält. Aber wer sagt, dass an diesem anderen Ort nicht auch ein anderer Mensch steht? So müssten wenn dann wohl alle, die in der Öffentlichkeit unterwegs sind, einen solchen Stofffetzen bei sich tragen, um sich und andere zu schützen.

In Deutschland ist das Spiel nach wie vor zu haben. Auch wenn es erste Warnungen gibt, dass ein flächendeckendes Spielen sehr viele Menschen verletzen oder töten könnte. Man solle die Anbieter von Pokeshot ignorieren und ihnen aus dem Weg gehen. Trotzdem gibt es sogenannte Pokeshotpartys, bei denen viele Spieler*innen im Freigelände oder in Hallen begleitet durch laute Livemusik herumschreiend durch die Gegend hüpfen und Pokeshot zocken. „Ja, es kam zu einigen Verletzungen," kommentiert ein Veranstalter, „So wie ich das aber beurteilen kann, sind die auf den beim Spielen getrunkenen Alkohol zurückzuführen. Da wurden betrunkene Menschen unvorsichtig, stolperten oder rannten zusammen, fielen hin oder so." Angesprochen auf Tote reagiert er abweisend: „Also beim Spielen gab es keine Toten. Ich habe auch gehört, dass Menschen nach dem Spielen gestorben sind. Aber das kann an allem möglichen gelegen haben. Vielleicht haben Sie auf der Party Drogen genommen und sind daher zu Hause gestorben. Vielleicht hatten sie ganz andere Krankheiten, die zum Tode führten. Es ist ja nunmal so, dass Menschen aus verschiedenen Gründen leider plötzlich versterben. Das soll man doch bitte erst einmal genauer untersuchen!"

Was denkst Du über die Äußerung der Spielbefürworter und Spielgegner? Was hältst Du von den strikten Maßnahmen einiger Länder? Was meinst Du zum Vorgehen in Deutschland? Wenn Du Dich oben bereits für das Spiel entschieden hast, würdest Du weiterspielen? Falls Du Dich bisher gegen das Spiel entschieden hast, wärst Du jetzt nicht erst recht neugierig, das Spiel zu testen? Was meinst Du zu dem Vorschlag, Geräte oder Magneten in ein Stück Stoff einzuwickeln?

„Pokeshot" Handreichung von Frank Irmler (Universität Leipzig) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.