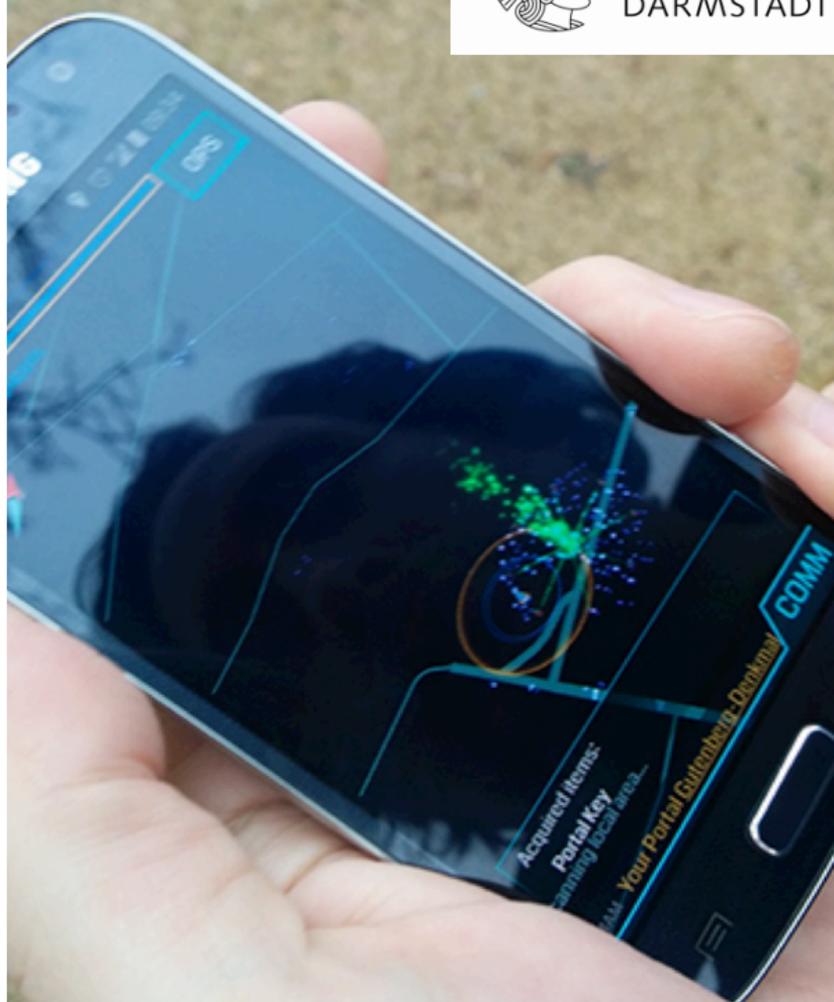


Zwischen Portalen, Links und Kultur

Ein Forschungsprojekt zur Bedeutung des
Augmented-Reality Games Ingress



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



Ausgangslage und Motiv des Projekts

Deutschsprachige Publikationen und Zeitungsartikel berichten oft nur sehr einseitig über das Spielen von Ingress (z.B. von Problemen mit Gedenkstätten oder Datenschutz). Die verschiedenen Möglichkeiten und Ebenen des Spiels, die häufig die Faszination ausmachen, bleiben verborgen. Als Spieler*innen wissen wir das. Vor diesem Hintergrund haben wir als Arbeitsbereich „Allgemeine Pädagogik und Medienpädagogik“ der TU Darmstadt ein Forschungsprojekt zur Bedeutung des Spielens von Ingress am 1. Dezember 2015 gestartet.

Fragestellung und Vorgehen

Im Mittelpunkt des Forschungsprojektes stehen die zwei Fragestellungen: (1.) Welche Bedeutung hat das Spielen von Ingress für Erwachsene? (2.) Inwiefern verändert das Ingress-Spielen die Perspektive von Spieler*innen auf den öffentlichen Raum? Zur Beantwortung dieser Fragen ist geplant, zwischen Dezember 2015 und März 2016 Interviews mit Ingressspieler*innen zu führen. Dafür suchen wir derzeit Interviewpartner*innen.

Ansprechpartner & Kontakt

Franco Rau aka HeydornLesen (Resistance)
Technische Universität Darmstadt
S1|13 209, Alexanderstr. 6
64283 Darmstadt

Twitter: @FrancoRau
Mail: f.rau@apaed.tu-darmstadt.de
Tel: +49 6151 16-4992

www.medienbildung.tu-darmstadt.de