

Pokémon – Ein Trendspielzeug unter die Lupe genommen

Carole Huber

© C. Huber, online seit: 01.01.2001, aktualisiert: 29.10.2022

© SoundWords 2000–2022. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Artikel sind lediglich für den privaten Gebrauch gedacht. Sie können auch ohne Nachfrage privat verteilt werden. Kommerzielle Vervielfältigungen jeder Art sind nicht gestattet. Veröffentlichungen auf anderen Internetseiten sind nur nach Rücksprache möglich.

Nach Japan, den USA und Australien hat das Pokémon-Fieber auch die Kinder Europas angesteckt. Als Plüschtiere, als Schlüsselanhänger, auf der Bettwäsche, als Gummiball usw. begegnen sie uns bald überall. Doch wer sind diese merkwürdigen Kreaturen aus Japan, die auf einmal zu globalen Superstars geworden sind?

Pokémon steht für „Pocket-Monster“, auf Deutsch „Hosentaschen-Monster“. Es handelt sich um 151 Figuren, die 1996 vom Japaner Satoshi Tajiri für das Konzept eines Computerspiels entworfen worden sind. Jedes Pokémon hat seine eigenen charakteristischen Eigenschaften und verfügt über eine spezielle, zerstörerische Kraft. Schillock beispielsweise ist für seinen Biss bekannt, Jurob für die Kopfnuss. Hypno greift seinen Gegner mit einem Mix von Psychokräften an, Kadabra löst bei Gegnern Kopfschmerzen aus und Dragonir kann das Klima beeinflussen. Eigentlich eine unheimliche Meute. Doch Professor Eich, der Spezialist der dem Spiel zugrunde liegenden Geschichte, beruhigt sein junges Publikum mit folgenden Worten: „Wenn du das Pokémon einmal erobert hast, ist es dir absolut loyal.“

Wie funktioniert das Spiel?

Der Held des Spiels ist der elfjährige Ash, das Vorbild jedes Pokémon-Fans. Genau wie er soll jeder Spieler die Monster sammeln, indem er sie im Gameboy entdeckt oder ihre Karte kauft. Einmal erobert, gilt es, das Pokémon zu „trainieren“, indem man es mit dem Pokémon eines Gegenspielers konfrontiert. Je öfter ein Pokémon siegreich aus solchen Duellen hervorgegangen ist, desto erfahrener und stärker wird es; je nach Art verwandelt es sich dann in ein anderes, noch mächtigeres Monster. „Das allerhöchste Ziel ist es, dass man alle 151 Pokémon besitzt!“, klärt der Werbetext auf und im Slogan an die Kinder gewendet heißt es: „Du musst sie dir nur alle schnappen!“

Werbetechnisch äußerst geschickt werden die Kinder auf verschiedenen Ebenen mit den Mini-Monstern bekannt gemacht. Wer keinen Gameboy oder Nintendo 64 besitzt, sieht sich vielleicht die tägliche TV-Serie auf RTL 2 oder SF 2 an; wer den Kinofilm verpasst hat, kann sein Taschengeld für Pokémon-Karten ausgeben – und schon ist er dabei, kann mitspielen und mitreden in der Welt der Mini-Monster. Hat das Fieber einmal zugeschlagen, setzen die Kids unglaublich viel Kraft und Energie ein, um ihre Sammlungen und ihr Wissen zu vergrößern, über Tauschgeschäfte zu neuen Pokémon zu kommen und diese in den verschiedenen Spielen weiterzuentwickeln.

Der Gameboy-Multi Nintendo witterte früh das Potential, das hinter dieser Spielidee steckt, und legte die Vermarktung breit an. Tatsächlich wächst das Geschäft mit den Pocket-Monstern im wahrsten Sinne des Wortes ins „Monströse“: Für das „erfolgreichste Spiel aller Zeiten“ wurden allein in Japan über zwölf Millionen der Gameboy-Spiele abgesetzt, in der Schweiz wird der Pokémon-Umsatz für dieses Jahr auf 60 Millionen Franken geschätzt. Auf dem Weg über die Kinderherzen haben die Marketing-Strategen einmal mehr ein äußerst lukratives Geschäft aufgezogen.

Manch ein Vater schüttelt den Kopf in Anbetracht dieser präzisen, auf die Kinder ausgerichteten Werbung. Manch einer Mutter fehlt das Verständnis für die verbissenen, zum Teil unfairen und gemeinen Tausch-Verhandlungen. Und manch ein Lehrer hat seine liebe Mühe, die Kinder nach der Pause gedanklich weg von diesem Spielzeug zum schulischen

Stoff zurückzuführen.

„Einer der Gründe (für den Erfolg von Pokémon) ist, dass es eine für Kinder geschaffene, magische Welt ist. Sie ist so komplex, dass sie wirklich nur von Kindern verstanden werden kann. Es ist ihre eigene, geheime, private Sache, in denen sie zu Experten werden können“, sagte Norm Grossfield, Mitproduzent der Pokémon-TV-Serie in einem Interview. Tatsächlich versteht ein Erwachsener, der sich einmal eine Folge der Serie anschaut, kaum, was hier vor sich geht. Immer wieder scheint es um Freundschaft zu gehen, einmal mehr gibt es die „Guten“ und die „Bösen“ – und unzählige Monster, die gefährlich, liebenswert und böse sein können. Wer wen, wann, warum fürchten muss, scheint ein unlösbares Rätsel.

Nicht für Serge. Der zehnjährige Junge beschäftigt sich seit rund vier Monaten mit Pokémon. Er bezeichnet sich selbst als Fan und besitzt bereits ein enormes Wissen über die Pokémon-Welt. Exakt und kompetent gibt er einen Einblick in die geheimnisvollen Gepflogenheiten dieser Figuren. Er hat sich auf den Gameboy und seine Pokémon-Plüschtiersammlung spezialisiert. Ein Widerspruch zwischen den Kuschartieren und ihren bösen Eigenschaften (z.B. Zangen, die bis zu 1000 Bar Druck ausüben, psychokinetische Kräfte oder hochgiftiger Staub) scheint für ihn nicht zu bestehen.

Pokémon und Gewalt

Serge erklärt mir seinen Gameboy. Am Anfang darf er sich und seinem ersten Pokémon Namen geben. Sich selbst nennt er Ash, wie der Junge in der TV-Serie. Beim Eintippen des Übernamens für das Pokémon zögert er. „Wie schreibt man schon wieder ‚Killer‘“, fragt er. „Mit zwei ‚l‘. Weißt du denn, was ‚Killer‘ bedeutet?“, will ich wissen. „Mörder“, antwortet er und geht, ohne weiter darüber nachzudenken, zum Spiel über.

In der Gameboy-Werbung wird Pokémon als das „gewaltfreie“ Computerspiel gelobt, weil kein Blut fließt und niemand stirbt, sondern höchstens bewusstlos umkippt. Dennoch ist Gewalt das zentrale Thema, ist es doch die Aufgabe jedes Spielers, sein Pokémon zu trainieren, indem er mit ihm gegen andere zum Kampf antritt. außerdem werden die Eigenschaften der Monster vor allem durch ihre kämpferischen Spezialitäten und die (Kampf)-Erfahrungspunkte und -Level definiert. In der täglichen TV-Serie bilden die Kämpfe jeweils einen wichtigen Höhepunkt der Sendung. Nach einem Kinobesuch soll ein Junge zu seinem Vater gesagt haben: „Der Film macht mir Lust, zu kämpfen!“

Auf die Kinder übt das Spiel im Allgemeinen keinen kameradschaftlichen, sondern einen aggressiven Einfluss aus. Beherrscht vom Ziel, alle Monster besitzen zu müssen, ist die Versuchung groß, zu „Pokémon-Taktiken“ zu greifen, um an seltene Karten heranzukommen. Kleine und große Betrügereien, ja sogar Handgreiflichkeiten sind die Ursache, dass Pokémon-Artikel an vielen Schulen Amerikas, Englands und Frankreichs verboten sind. Und dies mit gutem Grund: So wird beispielsweise vom Fall eines neunjährigen Schülers berichtet, der im letzten November auf Long Island einen Klassenkameraden niederstach, weil das Opfer sich weigerte, eine Pokémon-Karte zu tauschen.

Welch ein Gegensatz sind diese Aggressivitäten zu den biblischen Worten: „Tut nichts aus Eigennutz oder um eitler Ehre willen, sondern in Demut achte einer den anderen höher als sich

selbst“ (Phil 2,3). Doch wie sollen Jungen und Mädchen das beherzigen, wenn sie täglich den Rapp der TV-Show mitsummen: „Ich will allein – der beste Poké-Meister sein!“?

Pokémon und Evolution

„Woher denkst du, dass die Pokémon kommen?“, will ich von Serge wissen. Der Junge denkt nach. „Da die Menschen von den Affen abstammen, nehme ich an, dass die Pokémon sich von den Tieren weiterentwickelt haben. Rattfratz könnte beispielsweise einmal eine Ratte gewesen sein.“

Evolution ist ein Thema, das einem aufmerksamen Beobachter des Pokémon-Phänomens immer wieder begegnet. Nehmen wir Pokémon Nr. 140, mit Namen Kabuto. Es wird beschrieben als ein „aus einem Fossil wiederbelebtes Urzeit-Pokémon, welches vor Äonen auf dem Meeresgrund lebte“. Später kann es sich – unter den richtigen Voraussetzungen – in das stärkere Kabutops weiterentwickeln, dessen Spezialität es ist, „mit seinen großen Klauen Beutetiere zu attackieren“.

Die Bibel lehrt, dass Gott die Welt und ihre Geschöpfe mitsamt ihren Gaben und Begrenzungen erschaffen hat. Jeder Mensch ist ihm einmal Rechenschaft schuldig. Das sollte ihm unter anderem auch bewusst werden, wenn er die Schöpfung betrachtet. „Denn Gottes unsichtbares Wesen, das ist seine ewige Kraft und Gottheit, wird seit der Schöpfung der Welt ersehen aus seinen Werken, wenn man sie wahrnimmt, so dass sie keine Entschuldigung haben“ (Röm 1,20). Doch laut Pokémon-Philosophie ist die Welt von selbst entstanden und wird sich immer weiterentwickeln. Gott und Sein Wille haben darin keinen Platz.

Pokémon und Magie

Ob Comic, Trickfilm oder Gameboy-Hintergrundstory – alle Pokémon-Geschichten sind durchdrungen von merkwürdigen Ritualen, übersinnlichen Kräften und Verwandlungen. Manche Figuren haben Namen wie „Abra“ oder „Kadabra“ und viele von ihnen verfügen über „Psycho-Eigenschaften“ wie Teleport, Psybeam oder Hypnose. Abra kann Gedanken lesen. Auf die Frage, ob Serge das nicht unheimlich findet, meint er: „Am Anfang vielleicht schon, aber dann gewöhnt man sich ja daran.“

Das Lexikon definiert Magie als „die Beschwörung übernatürlicher Kräfte, die durch rituelle Handlungen verfügbar gemacht werden sollen ... Der Magier will den höheren Willen zwingen, statt sich ihm zu fügen“. Im Pokémon-Spiel übernimmt das Kind die Rolle des Trainers, dem die Fabel- bzw. Geistwesen untertan sind und zur Verfügung stehen. Was von Spielzeugherstellern als harmlose Fantasie-Spielerei für Kinder abgetan wird, ist nichts anderes als eine Einführung in die angewandte Magie.

Ob es sich um weiße Magie (welche Positives bewirken will) oder um schwarze Magie (welche Negatives bewirken will) handelt, der Ursprung der Kräfte ist immer derselbe und steht im krassen Gegensatz zum liebenden Gott der Bibel. Deshalb sollen wir die Finger davon lassen. Gott warnt in seinem Wort mehrfach eindringlich davor, sich mit dämonischen Kräften einzulassen und mit ihnen zu experimentieren (z.B. 5Mo 18,12).

Die Fantasy-Welt von Pokémon

Wie alle Fantasy-Produkte stellt die Pokémon-Welt neben der natürlichen Erde ein belebtes Jenseits vor und zeigt auch, wie man mit dieser Welt Kontakt aufnimmt. Die Filme, Comics und Anleitungen führen in diese Welt ein und dann stehen den Spielern die verschiedenen Möglichkeiten zum Rollenspiel zur Verfügung. Die Jungen und Mädchen identifizieren sich mit den Figuren und lernen schnell, nach welchen festen Regeln sie handeln müssen, um in dieser anderen, realitätsfremden Welt voranzukommen. Zwar muss das Kind anfänglich seine ganze Intelligenz einsetzen, um die äußerst komplexen Spielregeln zu erlernen. Dann, durch die unzählig wiederholten Abläufe, reagiert es unbewusst und reflexartig auf die Situationen, welche von den Programmierern des Spiels vorbereitet wurden – auch in der realen Welt! Psychologen warnen vor der nur zu schnell verschwimmenden Linie von Realität und Phantasie. Serge jedenfalls ist tatsächlich fest davon überzeugt, dass ihm bei einem Waldspaziergang ein Pokémon begegnen könnte: „Ich würde jedenfalls besser hinschauen als Ash (der Zeichentrickfilmheld!), der vorbeiging und sie nicht einmal entdeckte!“

Etwas erfassen und sich durch Wiederholung zu eigen machen, ist ein wichtiger Teil des Lernprozesses. Doch was nützt es dem Kind im Alltag, wenn es darauf getrimmt ist, die Namen und Eigenschaften von 151 fiktiven Monstern zu beherrschen und weiß, „auf welchem Level Mauzi Zahltag bekommt“? In der Realität hilft ihm sein Pikachu-Anhänger wenig, wenn es von einem älteren Jungen angerempelt wird. Es hat kein „Gegengift“ gegen den schmerzhaften Bienenstich und im täglichen Zusammenleben kann eine Meinungsverschiedenheit eben nicht mit einem Pokémon-Duell behoben werden. Kids, die sich in der Freizeit meistens in einer Fantasy-Welt bewegen, sind schlecht darauf vorbereitet, Konflikte konstruktiv zu lösen – wie sollen sie auch, wenn dies im Spiel auf „Knopfdruck“ immer vom Pokémon erledigt wurde? Das Gefühl, die Realität nicht meistern zu können, lässt sie wiederum in die Fabelwelt fliehen, bis sie am Ende dieses Teufelskreises die Beziehungslosigkeit und Einsamkeit erwartet.

Die Faszination von Pokémon

Pokémon ist keine neue Spielidee. Es ist lediglich eine geschickte Kombination verschiedener beliebter Spielmöglichkeiten. Die kleinen Superstars im Kinderzimmer sprechen Mädchen genauso an wie Jungen. „Pokémon trägt dem Sammel- und Kampftrieb Rechnung, ebenso dem Bedürfnis, für andere zu sorgen. Es ermöglicht die Identifikation mit einer Idolfigur und das Spiel reizt die Kinder der heutigen Zeit inhaltlich, da es das Aufeinanderprallen von Natur und Technik thematisiert“, erklären S. Ceschi und Th. Schenk von „Facts“ die Anziehungskraft des Spiels auf die Kids. Hinzu kommt die Faszination des Übernatürlichen und die Möglichkeit, über etwas gleichzeitig Niedliches und Mächtiges herrschen zu können.

Obwohl Pokémon zurzeit alle anderen Spielzeugtrends in den Schatten stellt, ist es nur einer der Einfälle der Spielzeughersteller. Andere Modeprodukte sind im Umlauf und wieder andere werden folgen – Produkte, die ihre eigenen Lebensphilosophien und versteckten Botschaften in die Kinderzimmer einschleusen. Was zum Beispiel verbirgt sich hinter den Schlümpfen, den Teletubbies oder Harry Potter? Erzieher tun gut daran, gerade auch auf Spielzeug, das von TV-Serien begleitet wird, ein wachsames Auge zu halten. Denn so können sie dort, wo sie es

für richtig erachten, frühzeitig eingreifen.

Eltern, deren Kinder von Pokémon fasziniert sind, sollten sich mit dem Spiel auseinandersetzen. Kinder müssen aufgeklärt werden, was sich hinter ihren Freizeitbeschäftigungen verbirgt. Wer Spiele ohne jegliche Erklärung verbietet oder gar hysterisch reagiert, läuft Gefahr, dass die ganze Sache noch viel interessanter wird. Deshalb sind neben guter Information auch interessante, kindergerechte Spielalternativen gefragt. Gerade die Kids von heute sollten mit Hilfe von Spielen soziale Kompetenz, Kreativität und echte Erholung erlernen und erleben. Es braucht zwar viel mehr Motivation und Engagement, zusammen zu musizieren, etwas Schönes zu basteln oder die Natur zu erkunden. Dennoch sind die Kinder erfahrungsgemäß viel ausgeglichener, als wenn sie stundenlang passiv vor dem Fernseher hocken.

Serge greift für seine Erklärungen immer wieder auf die TV-Serie und die „Hefte“ zurück. Sie sind die Grundlage für sein Wissen, sein Einordnen von Sachverhalten, auch in seinem Alltag. Schade, dass dieser aufgeweckte Junge die Bibel nicht kennt und zur Grundlage seines Lebens macht. Denn statt mit dem Trickfilm-Helden Ash fiktive Abenteuer zu erleben, könnte er in den wahren Gestalten der Bibel echte Vorbilder finden. Statt Eigenschaften von 151 Fantasiefiguren zu beherrschen, könnte er den echten Gott kennen- und ihm vertrauen lernen. Und statt eine Armee erfundener Monster zu beherrschen, könnte er vom einzigen, allmächtigen, liebenden Gott geleitet werden. Was für ein Unterschied!

Pokemon und die Folgen

Pokémon ist mehr als eine „altmodische Sammelleidenschaft“. Kinder, die einmal davon „gepackt“ sind, beschäftigen sich während Monaten, ja sogar Jahren mit ihren Errungenschaften aus der Mini-Monster-Welt. In dieser Zeit werden dem Kind in seinem aufnahmefähigsten Alter Werte und Vorstellungen vermittelt, die sein weiteres Leben prägen werden:

- Die Kinder dürfen im Spiel Waffen einsetzen, die im wirklichen Leben verheerende Folgen haben. Undenkbares Verhalten wird zu etwas „Normalem“.
- „Schau zu, dass du dein Pokémon immer dabei hast, und du bist für alles vorbereitet!“, heißt es im Werbetext. Kids, die abergläubisch auf ihr Pokémon vertrauen, werden nicht lernen, ihre eigenen Fähigkeiten richtig einzuschätzen und einzusetzen und dem zu vertrauen, der wirklich helfen kann, Gott.
- Im Spiel beherrscht das Kind seine eigene Pokémon-Welt, ohne dass ihm jemand etwas zu sagen hat. Als Einzelgänger und Befehler kann es kameradschaftliche Fähigkeiten wie Kompromisse eingehen, einem anderen den Vorzug geben oder um Entschuldigung bitten, nicht lernen und üben.
- Pokémon sterben nie, sie entwickeln sich letztlich immer weiter. Dahinter steht die betrügerische Religionsphilosophie der Reinkarnation.
- Ein Pokémon ist – auch wenn es schwer verletzt wurde – verhältnismäßig schnell wieder

auf dem Damm und kann für das nächste Spiel eingesetzt werden. Durch diese Verharmlosungen verkennt das Kind die wahren Konsequenzen von Vergiftungen oder von Lähmungen, den Psycho-Attacken ganz zu schweigen.

- Das vorgegebene Ziel, alle 151 Pokémon zu „fangen“ und zu trainieren, fördert in den Kindern Eigenschaften wie Gier, Neid und Geiz anstatt Genügsamkeit, Dankbarkeit und Zufriedenheit.
- Die meisten der verwendeten Wörter entstammen esoterischem, magischem Hintergrund. Das weckt in vielen Kindern die Neugier, auch auf diesen Gebieten „neue Entdeckungen“ zu machen.
- Wenn Erdbeben und schwere Stürme (wie im Kinofilm) auf einen Wutanfall von einem Monster zurückgeführt werden, können Kinder versucht sein, dieses durch religiöse Opferhandlungen beschwichtigen zu wollen.
- Die 151 Figuren, die verschiedenen Spielmöglichkeiten und die über 4000 (!) Pokémon-Artikel tragen der zunehmenden Individualisierung unserer Gesellschaft Rechnung. Doch die Gewohnheit, überall das „für mich“ zugeschnittene Produkt haben zu müssen, fördert den Trend der Ich-Bezogenheit noch mehr.
- Während sich die Kinder die teuren Gameboys von Opa und Oma schenken lassen, berappen sie die Karten normalerweise von ihrem Taschengeld. Wenn man bedenkt, dass in der Schweiz allein in den ersten vier Verkaufsmonaten 25 Millionen Karten (!) verkauft wurden, ahnt man etwas von dem Geschäft, das auf Kosten der Kinder gemacht wird. Ob Kinder im Pokémon-Rausch einen verantwortungsbewussten Umgang mit ihrem Taschengeld lernen?
- In Pokémon spielen außer Professor Eich, dem Pokémon-Fachmann, Erwachsene eine absolut untergeordnete Rolle. Pokémon ist eine Welt der Kinder, in der Erwachsene keinen Platz haben. Ash, die Hauptperson der Geschichte, ist ein elfjähriger Junge, der von zu Hause ausgezogen ist, um der beste Pokémon-Trainer zu werden. Es bleibt nur zu hoffen, dass die Kinder ihm dies nicht auch noch nachmachen.
- Der Pokémon-Philosophie liegt ein Menschen-, Welt- und Gottesbild zugrunde, das im absoluten Gegensatz zur biblischen Wahrheit liegt. Durch die häufige Beschäftigung mit dieser „harmlosen Unterhaltung“ wird das Evangelium von Jesus Christus für die Kids fremd, merkwürdig, unnötig. Welche Verführung steckt letztlich hinter diesem Spiel, die Kinder von der rettenden Wahrheit abzuhalten!

Mit freundlicher Genehmigung des ethos-Verlages