

Pokémon

Jochen Klein

© J. Klein, online seit: 01.01.2001, aktualisiert: 17.11.2022

© 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.

„Ein Pokémon, das ist einfach alles“, meint Nico, der größte Pokémon-Fan seiner Klasse. Das sei Action und eine gute Geschichte, und sie seien „so süß“. Die Pokémon (= Taschenmonster) werden so genannt wegen ihrer Fähigkeit, in handgroßen Monsterbällen zu verschwinden und sich erst zu entfalten, wenn sie geworfen werden.

Pokémon entstammen einem Videospiel, das Nintendo 1996 in Japan auf den Markt brachte. Seitdem setzten sie ihren internationalen Siegeszug fort und sind so auch in Deutschland in vielen Kinderzimmern anzutreffen. Es gibt Filme, Bücher und Gameboy-Spiele, die hier seit 1999 auf dem Markt sind. Mittlerweile existieren die virtuellen Fabelwesen in 4000 Versionen. Nicht nur als Poster, Aufkleber, Schlüsselanhänger, Kaugummis, Plüschtier- und Gummistiefel; sie zieren Bettwäsche, Puzzles und Sammelkarten, und die Nachfrage danach ist riesig. Die Figuren tragen Märchennamen wie Pikachu, Glumanda, Raichu, Mewtu und sehen auch so aus. Schildkrötenartig, maushaft, drachenähnlich oder wie Killerviren. Inzwischen gibt es über 150 von ihnen, und das Geheimnis ihres Erfolgs ist ihr Motto: „Gotta catch them all!“ (Schnapp sie dir alle!) Jedes Pokémon ist anders, aber man kann sie in mehrere Grundtypen zusammenfassen: Normal-, Käfer-, Drachen-, Elektro-, Kampf-, Feuer-, Flug-, Geist-, Pflanzen-, Boden-, Eis-, Gift-, Psycho-, Gestein- und Wasserpokémon. Manche Pokémon sind aber auch aus mehreren Grundtypen zusammengesetzt.

Der Held des Spiels ist Ash Ketchum. An seinem 10. Geburtstag wird er Pokémon-Trainer, das heißt jemand, der Pokémon fängt, sich um sie kümmert und sie für den Kampf mit anderen Pokémon trainiert. Somit hat er Vorbildfunktion für jeden Pokémon-Fan. Die meisten Pokémon können sich zu höheren Formen weiterentwickeln, indem sie Kampferfahrung sammeln oder mit speziellen Steinen in Berührung kommen. Jede Art hat spezielle Waffen, die im Kampf eingesetzt werden können. Die Stärke eines Pokémon wird durch seinen Level und seine Kraftpunkte (KP) bewertet. Wenn ein Pokémon eine Schlacht gewinnt, erhält es Erfahrungspunkte (EP). Wenn es genug Punkte sammelt, steigen sein Level und seine Stärke. Pokémon-Trainer müssen darauf achten, dass die Kraftpunkte ihrer Schützlinge während der Kämpfe nicht zu knapp werden. Immer wenn ein Pokémon verletzt wird, verliert es einige Kraftpunkte. Wenn es alle KP verloren hat, fällt es in Ohnmacht und kann nicht mehr kämpfen, bis seine Gesundheit wiederhergestellt ist.

Ash hat noch einen Rivalen namens Gary. Beide wollen der größte Pokémon-Meister der Welt werden. Um „Meister“ der Monster zu werden, müssen sie immer wieder in Zweikämpfen und Wettbewerben mit ihren Monstern zusammen kämpfen und sie in den Kampfpausen wieder pflegen. Außerdem gibt es noch das Team Rocket, eine böse Pokémon-Diebesbande. Ihr Ziel ist es, die mächtigsten und seltensten Pokémon der Welt zu stehlen und zu beherrschen.

Neben dem Erfolg durch Gewalt und dem Allmachtsstreben spielt das Übersinnliche in der Pokémon-Welt eine große Rolle. So gibt es Pokémon mit übersinnlichen Kräften und mit psychokinetischen Fähigkeiten. [Psychokinese: physikalisch nicht erklärbare mechanische Einwirkung des Menschen auf Gegenstände.] Es kommen Exorzisten (Geisterbeschwörer) vor, Geister von besiegten Pokémon erscheinen, und Pokémon-Tränen sind zum Beispiel in der Lage, Ash wieder ins Leben zurückzuholen.

In der Pokémon-Welt fällt der magisch-esoterische Handlungsrahmen auf, der sich auch in dem entsprechenden Vokabular manifestiert (z.B. Namen wie „Abra“, „Kadabra“,

„teleportieren“). Die Möglichkeit, dass sich Pokémon zu einer höheren Form entwickeln können, ist ein Gedanke, der in der Evolutionslehre eine wesentliche Rolle spielt. Das Wiedererwachen von eigentlich Toten lässt Parallelen zur Vorstellung der Reinkarnation erkennen, also der Möglichkeit, mehrmals zu leben. In der Pokémon-Welt wird somit ein unbiblisches, magisch-okkultes Welt- und Gottesbild vermittelt. Neben dem Aspekt der Gewalt sticht auch noch negativ hervor, dass die Fülle an Pokémon-Artikeln zum Kaufrausch verführen will. Dies ist auch gelungen; es hätten sogar noch einige Millionen mehr Sammelkarten verkauft werden können, wenn es nicht zu Lieferengpässen gekommen wäre.

Manche Schulen in Amerika, England und Frankreich verboten Pokémon-Artikel wegen des geradezu manischen Interesses. Es kam zu solchen Konflikten, dass beispielsweise in Amerika ein neunjähriger Schüler einen Klassenkameraden niederstach, weil dieser sich geweigert hatte, eine Pokémon-Karte zu tauschen.

Die in der Pokémon-Welt herrschenden Handlungsmuster und Maximen widersprechen also weitgehend biblischen Prinzipien und suggerieren ein Weltbild, das bei den Kindern zu falschen Vorstellungen führen kann. Während hier Kampf zum Teil mit übersinnlichen Mitteln im Vordergrund steht, zeigt uns die Bibel, was wirklich im Vordergrund stehen sollte: eine (gute) Beziehung zu dem Herrn Jesus und ein Leben in der Nachfolge; als Frucht des Heiligen Geistes zum Beispiel „Liebe, Freude, Friede, Langmut, Freundlichkeit, Gütigkeit, ... Sanftmut“ (Gal 5,22.23); und: „Zieht an die ganze Waffenrüstung Gottes, damit ihr zu bestehen vermögt gegen die Listen des Teufels“ (Eph 6,11; vgl. bis Eph 6,12-18). „Denn einst wart ihr Finsternis, jetzt aber seid ihr Licht in dem Herrn; wandelt als Kinder des Lichts ..., indem ihr prüft, was dem Herrn wohlgefällig ist“ (Eph 5,8-10).