

Wolfgang J. Fuchs: Das Phänomen POKÉMON

Beitrag aus Heft »2000/03: Netzwerk Europa«

Irgendwie war es ja immer so: Eine Sache wird „Kult“, eine Gruppe begeistert sich dafür, scheinbar alle Welt redet darüber, die Begeisterung verblasst, die nächste Welle ist angesagt. Manchmal hat man den Eindruck, das Kulturkarussell drehe sich immer schneller. Der neueste Hit heißt: Pokémon. In Deutschland begann alles eher unauffällig im Herbst 1999, als RTL II die heißeste Trickfilmserie in sein Programm aufnahm, eben Pokémon.

Nahezu aus dem Stand setzte die Mundpropaganda ein. Die Kids erzählten, dass ihre Schulkameraden eine neue Fernsehserie konsumieren, schauten eine Folge an und fanden sie zunächst nicht aufregender oder beeindruckender als alle anderen japanischen Animés vor ihr. Aber dann kamen Sammelkarten und Sticker und Game Boy-Spiele und Plüschtiere und Schlüsselanhänger und sogar eine eigene Monopoly-Version dazu. Und plötzlich brachen auch bei den eingefleischtesten kindlichen Gegnern die Dämme: Vom Kindergarten bis zur Mittelstufe setzte ein eifriges Tauschen ein, und die Namen - ob Pikachu oder Shiggi, Bisasan oder Mew - flogen nur so hin und her. Und mit dem Pokémon-Film scheint nur ein erster Höhepunkt des Poké-Fiebers erreicht.

Zur Geschichte der Pokémon

Der Pokémon-Film ist quasi das Sahnehäubchen des unvergleichlichen Siegeszugs, den die Spiele- und Spielkonsolenfirma Nintendo durch die Kinderzimmer aller Länder angetreten hat, seit „Pokémon“ als Game Boy-Spiel auf den Markt gebracht wurde. Bei diesem Spiel, momentan erhältlich als rote und blaue (ab Mitte Juni auch als gelbe) Variante, geht es im Wesentlichen darum, dass ein oder mehrere Spieler die aus Pokémon-Bällen springenden Pokémon trainieren und zu Wettkämpfen antreten lassen. (Man legt übrigens bei Nintendo großen Wert darauf, dass die Tierchen - von wenigen Ausnahmen abgesehen - geschlechtsneutral sind, also immer als „das“ Pokémon bezeichnet werden, und dass auch im Plural kein „s“ angehängt wird. Ferner dürfen die Pokémon nur in Japan mit dem ursprünglichen Namen Pocket Monster bezeichnet werden, was die Grundidee noch einmal verdeutlicht: niedliche „Monster“ aus der Hosentasche.) Erfunden wurden die mehr oder weniger lieben Taschenmonster von Satoshi Tajiri (heute 34), dem Sohn eines Nissan-Verkäufers, der in einem Vorort von Tokio aufwuchs, weder studieren noch ein Lehre machen wollte und in die Videospielezene geriet, nachdem er als Kind Käfer und Insekten gesammelt hatte. Tajiri war ein „Otaku“, wie man in Japan Menschen nennt, die sich ganz auf Videospiele, Comics oder irgendeine andere Sache spezialisieren, und die gnadenlos sammeln, sammeln, sammeln. Sammelwut ist übrigens auch Bestandteil des Pokémon-Spiels. Irgendwann absolvierte Tajiri schließlich eine zweijährige Fachschulausbildung in Elektronik. Die meiste Zeit aber verbrachte er in Spielsalons. Tajiris fanatische Begeisterung für das Spiel „Space Invaders“ führte schließlich dazu, dass ihm ein Ladenbesitzer einen Space-Invaders-Automaten schenkte. Zusammen mit seinem Freund Ken Sugimori gründete Tajiri 1982 eine Fanzeitschrift für Videospiele-Freaks, GameFreak.

Da die beiden mit der Qualität vieler Spiele unzufrieden waren, wollten sie ein eigenes Spiel entwickeln. Tajiri zerlegte einen Game Boy, um herauszufinden, wie er selbst ein Spiel machen könnte. Dabei fiel ihm besonders die Kabelverbindung auf, mit der man zwei Game Boys zum gemeinsamen Spiel verbinden kann. Wenn es eine Möglichkeit gäbe, beim gemeinsamen Spiel Figuren zu finden und zu tauschen, wäre das doch etwas Besonderes...

So entstand die Idee zu Pokémon, wobei Sugimori die Wesen zeichnete, die Tajiri entwarf. Nintendo nahm Tajiri unter Vertrag, konnte aber anfangs nichts Rechtes mit der Idee des jungen Mannes anfangen, da es diesem zunächst schwerfiel, sein Konzept schlüssig zu erklären. Man sah darin aber zumindest etwas potenziell Brauchbares. Als das Spiel ausgereift war, wurde es ab 1996 vermarktet. Zu diesem Zeitpunkt galt in der Branche jedoch der Game Boy als ein Spielzeug von gestern, über das man nicht mehr berichten musste. Deshalb rechnete man bei Nintendo nicht mit großen Umsätzen, tat sich aber doch mit dem Comic-Verlag von Masakazu Kubo zusammen, der erste Hefte herausbrachte, in denen auch Sammelkarten enthalten waren. Während die Fachwelt und die Videospieldfirmen auf neue Entwicklungen setzten, entdeckten die japanischen Kinder die Pokémon, die für sie - im Gegensatz zu den neuen Konsolen und CD-ROM-Spielen - im erschwinglichen Taschengeldbereich lagen. Sie stiegen auf das Spiel und auf das Sammeln voll ein. Und zwar auf das Sammeln als Teil des Spiels wie auf das Sammeln der Spielkarten und Sammelkarten. Tajiri war gewitzt genug, in sein Spiel nicht nur die offiziell aufgelisteten 150 Pokémon einzubauen, sondern auch (angeblich ohne Wissen von Nintendo) ein 151. Taschenmonster im Spiel zu verstecken, das man nur findet, wenn man genügend andere Figuren sammelt und tauscht. Diese Tatsache wurde zunächst als Gerücht ausgestreut. Und die Flüsterpropaganda sorgte dafür, dass sich diese Erkenntnis verbreitete. Ein Spiel mit einem Geheimnis, das erst wenige gelüftet hatten? Der Run auf Pokémon begann. Die eskalierende Produktion Nintendo erkannte, dass die Pokémon ein Hit werden würden. Folgerichtig tat man sich um, auch noch eine Trickserie produzieren zu lassen, in der der 10-jährige Ash (im Original heißt er wie sein Erfinder Satoshi) mit seinen Pokémon, allen voran das Maus-Pokémon Pikachu, zahlreiche Abenteuer und Poké-Kämpfe besteht, die zum Teil in einer Art Olympischer Spiele organisiert sind. Die Serie wurde binnen kürzester Zeit zum Renner auf dem Kinder-Fernsehsektor in Japan. Und die Serie war letztlich auch ein gigantischer Dauerwerbepspot für die Pokémon-Spiele. Ärger gab es allerdings im Dezember 1997, als in einer Folge Pikachu seine elektrische Energie in einer solchen Farborgie entlud, dass 700 Kinder sich in epilepsieähnlichen Krämpfen vor ihrem Fernseher wanden. Die Fernsehserie wurde für vier Monate abgesetzt und das tricktechnische Konzept überarbeitet, um derartige Vorfälle in Zukunft zu vermeiden. Man hätte bei der Produktion der Serie vielleicht einmal die Warnung lesen sollen, die dem Käufer von Video-, Nintendo- und GameBoy-Spielen in aller Regel ins Begleitheft geschrieben wird: „Bei einem sehr kleinen Teil der Bevölkerung besteht die Befürchtung, dass die Betrachtung bestimmter Arten blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung alltäglich sind, epileptische Anfälle oder einen vorübergehenden Bewusstseinsverlust auslöst. Gefährdete Personen könnten bei Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder beim Spielen bestimmter Videospiele einen Anfall erleiden. Personen, die noch keine Anfälle erlitten haben, können nichtsdestoweniger epilepsiegefährdet sein.“ Je kleiner der Bildschirm, desto ungefährlicher, so heißt es. Wahrscheinlich haben deshalb die GameBoy-Geräte so winzige Bildschirme. Obwohl Pokémon wegen dieser Vorfälle eine ziemlich schlechte Presse hatte, begannen Verhandlungen mit Nintendo America, um das Spiel auch dort einzuführen. Obwohl man Bedenken hatte, das Spiel könnte wegen seines Rollenspielaspekts in Amerika nicht ankommen, sah man auf die positiven demographischen Faktoren: Kinder beiderlei Geschlechts von 4 bis 15 liebten in Japan die Figuren. Warum sollten sie das in USA nicht auch tun? Die Rechnung ging auf. Das Spiel wurde ein Erfolg, die (überarbeitete, amerikanisierte) Fernsehserie ebenfalls. Fever!

Mittlerweile war in Japan im Juli 1998 der erste Pokémon-Film herausgekommen. Er landete 1999 auf Platz 4 der japanischen Kassenhits. Beim Kinostart in USA, im November 1999, bot ein Fernsehsender Karten für die Premiere an. Das führte dazu, dass nicht nur das Telefonsystem von Warner Bros. (den amerikanischen Verleihern), sondern von ganz Burbank zusammenbrach, weil 70.000 Anrufer pro Minute versuchten, die Karten zu ergattern. Mit einem

Umsatz von 52 Millionen Dollar am Startwochenende übertraf der Pokémon-Film in USA alle bisherigen November-Filmstarts. Im Weihnachtsgeschäft 1999 rechnete man bei Nintendo damit, allein in Kanada eine Million Spiele abzusetzen, in Europa 1,5 Millionen. Ganz zu schweigen von den Einnahmen aus dem Lizenzgeschäft mit Zeitschriften, Sammelkarten, Spielzeug usw. Speziell in Amerika führte die Pokémon-Sammelwut zu vereinzelt Auswüchsen: in New York stach ein Neunjähriger einen älteren Mitschüler beim Streit um Pokémon-Sammelkarten nieder, ein ähnlicher Fall wurde aus Kanada gemeldet. Viele Lehrer und Eltern zeigen sich nicht nur deshalb besorgt. Sie sehen das Pokémon-Phänomen auch als eine riesige Geschäftemacherei, fast schon als eine Lizenz zum Gelddrucken, und das nicht ganz zu Unrecht, betrachtet man einmal die Preise etwa für Sammelkarten oder Plüschtiere. Erwachsenen bleibt die Welt der Pokémon ohnedies zumeist verschlossen, denn sie weigern sich in aller Regel, 151 Namen von Fantasietieren auswendig zu lernen, wie das die Kinder mit Begeisterung tun. Somit eröffnen die Pokémon den Kindern eine eigene, geheimnisvolle Wunschwelt, in der sie gegenüber den Erwachsenen im Vorteil sind. Und welches Kind könnte diesem Angebot widerstehen? Unter diesem Aspekt ist es kein Wunder, dass die Pokémania auch Deutschland vor den Augen einer ungläubig staunenden Schar von Eltern, Lehrern und sonstigen Erwachsenen überrollt hat. Auch hier ist der Pokémon-Film das geldbringende Sahnehäubchen. Eigentlich besteht der Film ja aus zwei Teilen, einem Vorfilm und dem eigentlichen Hauptfilm. Im Vorfilm „Pikachus Ferien“ werden sowohl dem Uninitiierten als auch den bereits Pokémon-Kundigen eine Reihe Pokémon samt ihren Kräften in einer witzigen Aneinanderreihung von Szenen vorgeführt, wobei das Lieblingspokémon Pickachu die Hauptrolle spielt. Dann geht es nach einigem Raunen („War das schon alles?“ - „Das kann doch nicht sein, oder?“ - „Ich will endlich Kämpfe sehen!“) zum Hauptfilm. Der beginnt mit der zunächst eher verblüffenden Einleitung einer aus dem Off sprechenden Stimme, die sich fragt, woher sie kommt und was der Sinn des Lebens ist. Dann stellt man fest, dass der Frager „Mewtu“ ist, ein vom 151. Pokémon „Mew“ geklontes und verstärktes Duplikat, das in einem Labor gezüchtet worden ist. Aber Mewtu findet seine Schöpfer anmaßend und setzt seine Pokémon-Kräfte ein, um das Labor zu vernichten und sich die Welt zu unterwerfen. Die Geschichte von Ash, Pikachu und vielen anderen Szenenwechsel: Ash (die Hauptperson der Serie) und seine Freunde Rocko und Misty sind bei einem Picknick. Ash ist ein Besitzer des beliebtesten Pokémon, „Pikachu“. Noch ehe das Picknick beginnen kann, kommt ein anderer Pokémon-Besitzer, der die Kräfte seines Wesens mit Ashs Pikachu messen will. Es entspinnt sich ein Wettkampf der Pokémon-Wesen, der vom Team Rocket beobachtet wird, die immer den Pokémon und ihren Herrchen den Spaß verderben wollen. Als Ash gesiegt hat, wird ihm eine Einladung zu einem Pokémon-Wettkampf auf einer geheimnisvollen Insel überbracht. Die Fähre kann aber nicht zur Insel übersetzen, da Sturm aufkommt. Die mutigsten Pokémon-Trainer, darunter natürlich Ash und seine Freunde, wagen auf eigene Faust die Überquerung der sturmgepeitschten See. Auf der Insel erfahren sie, dass sie von Mewtu eingeladen wurden, der erst die Pokémon-Trainer besiegen will, ehe er die Welt von den Menschen und den Pokémon reinigt. Die Pokémon-Trainer mühen sich redlich, aber vergebens, etwas gegen Mewtu und die von ihm inzwischen geklonten Pokémon-Derivate zu unternehmen. Auch das heimlich angereiste Team Rocket, das von dem ebenfalls herbeigeeilten Pokémon Mew neugierig beobachtet wird, will sich einmischen. Ebenfalls vergebens. Schließlich lässt Mewtu alle Pokémon von fliegenden Poké-Bällen einfangen, um auch sie klonen zu lassen. Ash will aber nicht zulassen, dass Pikachu geklont wird. Er stürzt hinter Pikachu in die Maschinerie und kann sein Pokémon und die der anderen befreien. Das Team Rocket sorgt unabsichtlich dafür, dass dennoch rasend schnell Klone produziert werden. Nun kommt es zu einem Entscheidungskampf Mewtu gegen Mew. Ash erkennt, dass der Kampf nur zu beenden ist, wenn die Pokémon und die Klone erkennen, dass der Kampf sinnlos ist, weil er unter falschen Voraussetzungen stattfindet. Ash will den Kampf beenden, indem er sich zwischen Mewtu und Mew wirft. In deren Energiefeld verwandelt er sich zu Stein. Sein Opfer beendet den Kampf. Pikachu vergießt die erste Träne, alle

anderen Pokémon und Klone tun es ihm gleich. Ihre Tränen erlösen Ash, und Mewtu erkennt, dass Menschen und Pokémon in Frieden miteinander leben können, dass mithin der erste Eindruck, den es durch seine „Schöpfer“ von den Menschen hatte, falsch war. Daraufhin verschwindet Mewtu mit seinen Klonen in eine andere Welt und sorgt dafür, dass alle Anwesenden vergessen, was passiert ist. Nur der Zuschauer vergisst nicht.

Pädagogische Warnlichter?

Zunächst ist man versucht, den Pokémon-Film (wie auch die Fernsehserie, die seit Herbst 1999 auf RTL II läuft) für eine der üblichen japanischen Trickserien zu halten, bei denen es darum geht, dass irgendwelche Gute gegen irgendwelche Böse kämpfen. Der Animationsstil, eine gigantische Weiterführung des bereits seit Biene Maja und Heidi bei uns heimisch gewordenen japanischen Animationsstils, trägt zunächst zu diesem Eindruck bei. Störend wirkt an diesem Film für den erwachsenen Zuschauer jedenfalls der Eindruck, dass die Geschichte auf dem Weg von Japan nach Amerika ziemlich offensichtlich bearbeitet und um einiges gekürzt wurde, das zu Erklärung bestimmter Handlungsabläufe sinnvoll wäre. Dadurch wirkt auch der filmische Überbau, die Suche nach dem Sinn des Lebens, auf den ersten Blick etwas merkwürdig aufgesetzt. Das ständige Kräfteressen (das natürlich aus der ursprünglichen Spielidee kommt), mündet im Verlauf der Handlung in eine gigantische Auseinandersetzung. Das sieht aus wie Fernsehanimation und ist es auch. Der Pokémon-Film ist typisch für einen Trickfilm der Marke Animé, die sich vom Hollywood-Trickfilm durch die Themenwahl und die limitierte Animation unterscheidet, daneben aber auch Elemente der Mangas, der japanischen Comics einsetzt. Man ist geneigt, beim Pokémon-Film die pädagogischen Warnlichter einzuschalten, weil das märchenhafte Kostüm (das Motiv der Versteinigung, Frankenstein usw.) einmal mehr nur dazu dient, endlose Streit- und Kampfhandlungen zu legitimieren. Aber letztlich tröstet man sich dann doch mit dem positiven Aspekt, dass es den Machern von Pokémon offensichtlich doch nicht um Streit und Kampf, sondern allenfalls um friedlichen Wettstreit geht. Die Betonung von Freundschaft und Harmonie, von Teamgeist und Versöhnlichkeit, von Trainieren und Lernen, die es ermöglicht, selbst Hass und Streitsucht zu überwinden, ist gerade in der zerrissenen Welt von heute wichtig. Daher mildert sich der Blick auf die Geschäftemacherei ein wenig, die sich nicht zuletzt darin äußert, dass zum Titel Pokémon die Unterzeile „Schnapp sie dir alle!“ gehört. Zwar wird gewiss kaum ein Kind automatisch gut und lerneifrig, wenn es sich Pokémonfiguren oder -sticker kauft oder diesen Film ansieht. Aber vielleicht bleibt trotzdem irgendwo und irgendwie etwas von der gut gemeinten Message hängen, die latent immer mitgekauft wird. Zu hoffen wäre es jedenfalls. Wie lange das Pokémon-Fieber wohl vorhält? Wann kommt der nächste „letzte Schrei“? Noch werden Wetten angenommen.