

## **Pokémons – Kinder lieben Monster**

*Dorothea Steinlechner-Oberläuter*

(Salzburger Nachrichten, 30. 9. 2000)

Nach „Diddle-Mouse“ und „Teletubbies“ hat die Spielzeugindustrie ihren nächsten Treffer gelandet: Pokémons. Kaum ein Kind der Altersgruppe der 6 - 12 jährigen, das sich nicht an der Sammelleidenschaft der stets ausverkauften Pokémon-Aufkleber beteiligt oder regelmäßiger Zuschauer der vielfolgigen Fernsehserie ist. Anders als bei den naiven, harmoniesüchtigen und bis zur Karikatur herzigen Teletubbies, bewegen sich die Pokémons jedoch in einem Universum von Kampf und Vernichtung, und gehen grundlos mit ausgeklügelten und böartigen Attacken aufeinander los. Darstellung von massiven Gewalttaten als Unterhaltung für Kindergartenkinder und Schulkinder?

Angesichts einer paranoiden Atmosphäre von Verfolgung und Unsicherheit und des Übermaßes an Kampfgeschehen, sinnloser Gewaltanwendung und Vernichtungsaggression, das insbesondere in der filmischen Umsetzung der vierteiligen Story ungefiltert auf die Kinder hereinbricht, sind mögliche positive Effekte erst auf den zweiten Blick auszumachen:

- Wie jeder Kinderkult übernimmt die Pokémon-Begeisterung eine wichtige Funktion in der Bildung der peer-group und in der Abgrenzung von den „Kleinen“ einerseits und den Erwachsenen andererseits. Es stärkt Kinder, wenn sie miteinander ein Wissen um eine Phantasiewelt teilen, von der die Erwachsenen in der Regel keine Ahnung haben, ja, wo diese die Namen der Kultfiguren zunächst nicht einmal richtig aussprechen können. Die Beziehungen der Kinder zueinander werden gestärkt und aufgewertet.
- Die altersentsprechende Freude am Ausprobieren der intellektuellen Funktionen führt zu unermüdlichem Kategorisieren, Auswendiglernen, Einordnen und Vergleichen und stärkt ihrerseits wieder Kognition und Gedächtnis.
- Im Betrachten der Bilder allein oder gemeinsam mit anderen können Kinder phantasieren. Sie können sich spielerisch mit Fragen von Größe, Stärke, Beliebtheit, Schönheit, Kampf, Rivalität, Freundschaft, Treue und Verrat auseinandersetzen – Themen, die spätestens ab dem Schulalter für das Selbstbild relevant sind. Die 150 verschiedenen Pokémons mit jeweils extrem hervorgehobenen Eigenschaften bilden zahllose Möglichkeiten für passagere oder dauerhafte Identifikationen, die auch eine psychohygienische Funktion ausüben können. So wird sich beispielsweise ein etwas klein geratener Bub durch die Identifikation mit „Kicklee“, dessen Beine beim Laufen länger und länger werden und der jedes Rennen gewinnt, einen Schuss Selbstvertrauen holen können; oder ein anderer wird sich manchmal wünschen, „Pikachu“ zu sein, der trotz unscheinbarem Äußeren sich seinen Feinden mit Blitz- und Donnerschlägen nähert.
- Kinder erleben ihre Entwicklungsthemen in vielfältiger Weise durch die Pokémons gespiegelt: Wie das noch schwache kindliche Ich haben die Pokémons allesamt eine sehr geringe Frustrationstoleranz, abrupte Affektwandlungen und Wutausbrüche. Sie

oder die sie begleitenden kindlichen Helden der Geschichte müssen sich ohne Hilfe von Erwachsenen in einer feindlichen Umwelt durchschlagen. Kindlichen Allmachts- und Ohnmachtsgefühle, Teil jeder noch so liebevoll begleiteten Entwicklung, finden in den Pokémon-Geschichten von Verfolgung, Angst und Kampf eine geeignete Projektionsfläche. Sie werden verschlüsselt kommunizierbar und rücken so der Bewältigung ein Stück näher. Letztendlich ist das David- und Goliath Motiv angesprochen: Auch die zarten und kuscheligen Figuren, die Merkmale des Kindchen-Schemas aufweisen, haben geheime Kräfte in sich und können – wenn sie sich schützen müssen – Gegner, die auf den ersten Blick als übermächtig erscheinen, besiegen. Es mag für Kinder beruhigend sein, sich vorzustellen, auch als prinzipiell sozial angepaßte und friedfertige Wesen im Notfall aggressive Kraftreserven zum Schutz der eigenen Grenzen zur Verfügung zu haben.

Um dem Pokémon-Kult positive Effekte für die kindliche Entwicklung abzurufen, braucht es jedoch eines, und das reichlich: Raum. Spielraum, in dem anhand äußerer Objekte innere Vorstellungen über eigene Stärken, Schwächen und Entwicklungsmöglichkeiten dargestellt und modifiziert werden können; Freiraum der Phantasie, in dem die Kongruenz von inneren und äußeren Bildern in immer neuen Varianten hergestellt werden kann; Möglichkeitsraum, in dem Selbst- und Fremdbilder in den Metaphern, die die Pokémons anbieten, probierend verändert und moduliert werden; kommunikativen Raum, in dem die zunächst auf der Bildebene transportierten Beziehungsmodi in Sprache gefaßt und mitteilbar werden. Wenn Kinder über Pokémons reden, reden sie auch über sich. Ihrer Rede zuzuhören bedeutet, sie wahr- und ernstzunehmen und eröffnet Erziehern die Möglichkeit zu einem Dialog über verschlüsselt dargebotene Entwicklungsthemen.

Spielraum, Sprachraum, Phantasieraum braucht Abstand von einer Überfülle an Bildern und Vorgaben und kann nur in einer Langsamkeit entstehen, die dem kindlichen Wahrnehmungs- und Verarbeitungstempo angepaßt ist. Die vom Kind gesteuerten Tätigkeiten des Bildersammelns, Einklebens, Vergleichens, Tauschens und Beredens sind dem optimal angepaßt. Der Film hingegen bietet anderes, nämlich rasend schnelle Bildfolgen alptraumhafter Szenen von Bedrohung Verfolgung, Kampf und Vernichtung. Während in Büchern und Sammelalben die Phantasie der Vernichtung abgefedert oder ganz ausgeblendet werden kann, trifft sie die Kinder im Film unvermittelt und kann insbesondere für Vorschulkinder eine Überforderung bedeuten. Auch wenn im Film immer wieder Szenen von Freundschaft, Fürsorge und Liebe eingeschoben sind – Gefühle, die übrigens charakteristischerweise tendentiell den Mädchen- und Frauengestalten zugesprochen wird – geht es bei den Pokémons – und auch den Kindern – eigentlich nur um eines: um Kampf. Kampf ums Überleben, Kampf aus dem quasi sportlichen Motiv des Siegenwollens; Kampf um Ruhm und Ehre willen. Die Szenen selber sind wirklich gut gemacht: spannend, variantenreich, und fast intelligent, wenn man damit das Vorhandensein einer inneren Logik der Abfolge der Kämpfe und des Siegens meint. Die Frage nach der Sinnhaftigkeit dieses Kämpfens wird jedoch an keiner Stelle gestellt. Bestenfalls kommt es zu einer Legitimation der eigenen Aggression als Gegengewalt – ein altbekannter Mechanismus der Rechtfertigung, der jedoch statt einer Aggressionsbegrenzung die Spirale der ansteigenden Gewalt nur noch mehr anheizt.

In der Welt der Pokémons sind ausschließlich die Kategorien Herrschaft und Unterordnung denkbar. Sieg heißt Vernichtung des anderen, Niederlage heißt eigener Untergang. Charakteristisch ist die Sprachlosigkeit: gegen vermeintliches oder reales Unrecht wird nicht durch Verhandlung oder Worte eingeschritten, sondern sofort mit Vernichtungsaggression. Es gibt nur das Alles-oder-Nichts-Prinzip, das „Wenn du nicht für mich bist, bist du gegen mich“, es gibt nur das ganz Gute und das ganz Böse. Es gibt keine Nuancen dazwischen, keine Streitkultur, keine Abstufung von Aggression und anderen Möglichkeiten der Konfliktlösung. Die Frustrationstoleranz ist minimal, der Zorn ist sofort riesengroß, die Aggression unbegrenzt und unbegrenztbar, die Vernichtung total.

Entwicklungspsychologisch wird in diesem narzißtischen Horrorszenario eine noch unreife Stufe der Beziehungsfähigkeit dargestellt, in der Autonomie und Bindung als unvereinbare Gegensätze erscheinen. Anders als in den Märchen, die auch in verdichteter Form existentielle Grundkonflikte ausgestalten, wird hier kein Ausweg und kein Wissen um eine mögliche Weiterentwicklung in Richtung integrierter Aggression aufgezeigt.

Was fehlt, sind Modelle für ein Nebeneinander oder Miteinander trotz Verschiedenheit; für die Wahrung der eigenen Identität in Verbundenheit mit anderen; für eine Selbstliebe, die im Wissen um die eigenen Stärken und Schwächen verankert ist und nicht auf permanente Bestätigung von außen angewiesen ist; für eine Form aggressiver Durchsetzung, die mit Respekt vor der Integrität des anderen einhergeht. Dafür gibt es im Pokémon-Universum keine Vorbilder. Angesichts der hohen Aggressionsbereitschaft und geringen Integrationsfähigkeit unserer Gesellschaft wären jedoch gerade solche Modelle gefragt – und nicht nur für unsere Kinder.