

Pokémonoia

„Wir haben eine neue Aufgabe!“ Mit diesen Worten drückt mir meine spirituelle Lehrmeisterin, die berühmte Schweizer Archetypen-Ethnologin und Heilpraktikerin Natascha-Lou Salomé, ein Telegramm in die Hand. Darauf ist der Bundesadler zu sehen und die Überschrift: „Einladung zur Kultusministerkonferenz auf Schloss Neuhardenberg!“

Wir schnappen uns also unsere Sachen und brechen noch am selben Tag ins Märkische auf. Schon an der Eingangspforte des noblen Fünf-Sterne-Schlusses empfängt uns kratzfüßig die versammelte Riege der Kultusminister höchst persönlich. Alle haben ein leicht irres Flackern in den Augen. Besonders der sächsische Bildungsminister – zur Zeit Sprecher der Kultusministerkonferenz – blickt um sich wie ein gehetztes Stück Wild. Die Aura seines ministerialen Traumkörpers ist stark perforiert und an den Rändern ausgefranst, zerfetzt und zerschissen. Keine Spur von der üblichen metapädagogischen Selbstsicherheit des Politikers!

Der Minister wirft sich vor Natascha-Lou auf die Knie, ergreift ihre zarte linke Hand und fleht sie an „Sie müssen uns helfen, Madame! Sie sind unsere letzte Hoffnung!“ Schluchzend berichtet er von einer katastrophalen Epidemie, die sämtliche Grundschulen dieses Landes unlängst ergriffen hat und die in Fachkreisen als *Pokémanie* bzw. *Pokémonoia* bezeichnet wird: Ein nicht enden wollender Schwall fremdartig-pokémonischer Laute ergießt sich seit Monaten ungebremst in die niederen deutschen Bildungsanstalten. Abstruse Worte, die wie eine Mischung aus Oxford-Russisch und Vulgär-Esperanto klingen, schwirren durch die schwarze, gelbe, rote und grüne pädagogische Luft: *Glumanda onix machollo. Rattikarl maschock traumato. Pikachu machomei porygon*. Linguistik-Experten stellen ratlos fest: Die deutschen Erst- bis Viertklässler sind einer völlig neuartigen Sprache, einer bisher gänzlich unbekanntem Art des *symbolischen Interaktionismus* verfallen. Die deutschen Grundschullehrer verstehen die Welt ihrer Schüler – und damit ihre eigene – jetzt überhaupt

nicht mehr. Es ist, als würden sich die beiden entscheidenden sozialen Gruppen dieser Gesellschaft, die der Erwachsenen und die der Kinder, von nun an endgültig in hermetisch voneinander abgetrennten Paralleluniversen bewegen! – Genau so, wie es der große Ludwig Wittgenstein schon immer philosophisch prophezeit hat: *Die Grenzen unserer Sprache sind die Grenzen unserer Welt!*

Doch wie dem auch sei: Dem global agierende japanisch-kulturindustriellen Komplex scheint es jedenfalls mit seiner medial perfekt durchgestylten Pokémon-Produktkampagne gelungen zu sein, bei der nachwachsenden Generation ein völlig unkontrollierbares Sprachspiel in Gang zu setzen, dem gegenüber sämtliche etablierten Strategien der schwarz-rot-goldenen Pädagogik versagen. Dies ist die Faktenlage, und deshalb rutschen jetzt sämtliche deutsche Bildungsminister wimmernd vor Natascha-Lou und mir auf den Knien herum und betteln, wir mögen uns doch der Sache annehmen ...

„Nun gut!“ räuspert sich Natascha-Lou nach einer therapeutisch angemessenen Weile und wirft einen gnädigen Blick in die Ministerrunde. „Wir werden also zu Forschungszwecken in das Universum der kulturellen Selbstverständlichkeiten der pokémon-besessenen Grundschul-Kids dieses Landes eintauchen! Dazu brauchen wir einen fensterlosen Raum sowie sämtliche Materialien, die Sie über die Pokémons auftreiben können!“

Am nächsten Tag ist es dann so weit: Natascha-Lou und ich werden mit dem Hubschrauber nach Dresden ausgeflogen. Dort streifen wir nagelneue Pokémon-T-Shirts über, setzen Pokémon-Base-Caps auf und lassen uns für eine Woche in eine fensterlose Abstellkammer des sächsischen Ministeriums für Bildungssicherheit einschließen. In dem Raum laufen permanent und mit beträchtliche Lautstärke Pokémon-Videos. Darüber hinaus gibt es zwei PCs samt Cyber-Besteck, die aufreizend zum interaktiven Pokémon-Spiel einladen. Der Rest des Raumes ist brachial ausgekleidet mit riesigen Pokémon-Postern. Auf Tischen und Stühlen stapeln sich Dutzende, unter pädagogischer Lebensgefahr konfiszierte *Pokémon-*

Sammelalben, -Fanzines, -Spielkarten und -Bücher sowie ca. 50 Kilogramm pokémonverzierte Süßigkeiten. Kurz: es sind optimale Voraussetzungen dafür geschaffen, dass Natascha-Lou und ich uns in einem einwöchigen Crash-Kurs die entsprechenden Medien- und Geschmackskompetenzen in Bezug auf das Pokémon-Phänomen aneignen können ... Ein leises Grauen durchzuckt meine Eingeweide in Erwartung des bevorstehenden Selbstversuches, doch meine Meisterin schaute mir tief in die Augen, greift meine rechte Hand und reißt mich mit sich in die virtuellen Tiefen der Pokémon-Realität.

Sämtliche meiner Sinnesorgane sind von nun an extremen Belastungen ausgesetzt: Die neonfarbenen leuchtenden Süßigkeiten etwa, die das einzig verfügbare Nahrungsmittel in unserem Pokémon-Labor darstellen, schmecken schon am ersten Tag erbärmlich, und ich bewundere Natascha-Lou, wie sie das Zeug ohne mit der Wimper zu zucken kiloweise runterschlingt, während sie zeitgleich stundenlang trashige Pokémon-Filme konsumiert. Mit zunehmender Übelkeit lässt auch mein Assoziationsvermögen nach, und ich brüte in den nächsten Tagen so manch verzweifelte Stunde über den glitzernden Bildchen eines Pokémon-Kartenspiels. Auf den Karten stehen so mysteriös elliptische Sätze wie: „*Machomei entsteht aus Maschock. Machock entsteht aus Machollo. - Porygon Umwandlung 1: Falls das verteidigende Pokémon eine Schwäche hat, kannst du sie auf einen Typ Deiner Wahl (außer Farblos) ändern!*“

– Ich befürchte, dass ich jeden Augenblick für immer im *arbiträren Spiel der Signifikanten* verlorengelange. „Pikachu traumato!“ murmele ich in solchen Fällen vor mich hin, was in der *Pokémon-Sprache* soviel bedeutet wie: „Mein Gott, was bedeutet das alles?!“

Nach einer Woche psychedelischem Pokémon-Trip ist es dann endlich so weit: Natascha-Lou und ich verlassen unser mediales Refugium. Eine dubiose Institution namens *Gesellschaft zur Förderung der Popkultur* unterzieht uns einer harten Trend-Scout-Prüfung im Fachbereich *Pokémonoia*. Wir bestehen mit Ach und Krach und werden gleich anschließend mit

Erstklässler-Frisuren ausgestattet, zurechtgeschrumpft und auf konspirative Weise in eine Grundschule im sächsischen Borna eingeschleust.

Diese Schule ist besonders hart von der Pokémon-Epidemie betroffen: Auf den Gängen des rustikalen Plattenbaus aus den Siebzigern lungern trippige Kids, die sich in pokémonischer Geheimsprache androide Wortbrocken zuwerfen, die vermutlich nicht einmal der Brabbelfisch von Douglas Adams hätte übersetzen können.

Die Lehrer der Schule haben sich schon seit Wochen im Lehrerzimmer verbarrikiert. Auf der Lehrerzimmertür ist ein Totenkopf zu sehen. Darunter hat die verzweifelte Direktorin in einem letzten Akt von pädagogischem Widerstand mit einem Stück weißer Kreide geschrieben „No Entrance For Pokémons!“

Natascha-Lou lächelt nachsichtig, und wir beginnen, so unauffällig wie möglich in das pokémonische Diskursuniversum der Erst- bis Viertklässler einzudringen. Im Hinterkopf haben wir das gesamte Methoden- und Reflexionsrepertoire der Ethnologie des ausgehenden 20. Jahrhunderts – von Clifford Geerts bis Pierre Bourdieu! Aber es nützt uns nicht viel. Die immensen kommunikativen Abgründe, die sich zwischen uns und den pokémonverseuchten Kindern auftun, lassen sich mit den herkömmlichen Mitteln ethnographischer Feldforschung nicht überwinden. Von den Kids werden wir völlig geschnitten, Interaktion kommt einfach nicht zustande! Da raunt Natascha-Lou mir plötzlich zu: „Wir müssen *loslassen* lernen! Wir müssen den letzten Rest an wissenschaftlich-methodischer Kontrolle über unsere und ihre Handlungen aufgeben. Erst dann können wir das Pokémon-Phänomen wirklich verstehen!“

– Und so geschieht es auch: Je vorbehaltloser wir in das schrille Geflecht pokémonischer Worte und Gesten eindringen, je mehr wir uns selbstvergessen dem *deep play* hingeben, um so mehr verschwimmen für uns die Grenzen zwischen Wirklichkeit und (Pokémon-)Spiel. Am dritten Tag unserer Feldforschungen erreiche ich schließlich die Schnittstelle zwischen den Realitäten: Während eines kurzen Zwischenstops auf dem Schulklo *sehe* ich nämlich, wie

sich ein Schüler der ersten Klasse vor meinen Augen plötzlich und unerwartet in ein mittelmäßig gefährliches Pokémon namens *Pikachu* verwandelt. Umgehend suche ich meine Meisterin auf und schildere ihr schlotternd mein Transzendenz-Erlebnis. Doch Natascha-Lou hat bereits ähnliche Erfahrungen gemacht. – Wir diskutieren zwei Stunden lang angeregt über den ontologischen Status unserer Wahrnehmungsereignisse. „Aufs Ganze gesehen kommen nur zwei Möglichkeiten in Betracht“, fasst Natascha-Lou schließlich unseren tief philosophischen Gedankenaustausch zusammen: „Entweder wir stehen fürchterlich unter Drogen, Hypnose oder ähnlichem Zeug. Oder aber die Hin- und Her-Verwandlungen der Kinder in Pokémon und wieder zurück sind *unhintergehbare Bestandteile der Realität!*“ – Für letzteres sprechen einige auffällige Beobachtungen, die ich innerhalb der nächsten 24 Stunden mache: Die Kids um uns herum versorgen sich beständig gegenseitig mit irgendwelchen bunt gefärbten Pillen, um sie scheinbar wahllos in sich hinein zu werfen. Plötzlich habe ich so etwas wie eine Erleuchtung, und ich beginne das Pokémon-Phänomen von seinem Ursprung her zu begreifen: Die bunten Pillen ähneln verdammt jenen lustig gefärbten Hormon-Kügelchen, die der große DDR-Sportfunktionär Manfred Ewald in meiner Jugend an die kleinen Mädchen und Jungen bei der Kreis-Kinder-und Jugendspartakiade auszuteilen pflegte, damit aus diesen eines Tages muskelbepackte Olympiasieger im Schwimmen, Gewichtheben oder Kugelstoßen würden. Vermutlich verkaufte der schmierige Stasi-Devisenbeschaffer Alexander Schalck-Golodkowski die entsprechenden Body-Style-Patente nach der Wende meistbietend an einen fernöstlichen Pharmakonzern, welcher damit zunächst in der Bodybuilding-Szene den schnellen Yen und die schnelle Mark machte. Als sich jedoch weltweit die unerklärlichen Todesfälle unter den Bizeps-Süchtigen häuften, drohte das Geschäft mit Hormonpräparaten zusammenzubrechen. Um die Akzeptanz und den Umsatz von Body-Style-Hormonen nachhaltig zu steigern, wurde Ende der 90er Jahre dann von Japan aus die Generation der Sechs- bis Zehnjährigen als Marketing-Zielgruppe ins Auge

gefasst. So kam es schließlich zur Erfindung der Pokémons als altersgerechte Werbeträger für hormongesteuerte Selbsttransformationen!

Ich stolpere zu Natascha-Lou, die sich in eine Ecke des mittleren Treppenaufgangs zurückgezogen hat und im Lotussitz über ein Pokémon-Mantra meditiert. Während ich ihr noch immer innerlich aufgewühlt die komplexen Verschwörungsstrategien der Stasi mit der japanischen Pharma-, Manga- und Kulturindustrie auseinanderlege, schlendert plötzlich ein unscheinbarer Drittklässler heran. Er hält uns zwei blau-rot gestreifte Pillen hin und fragt: „Wollt ihr mal probieren?“ Als wir zögern zuzugreifen, fügt er lächelnd hinzu: „Entropin V. – ist echt gut das Zeug! Einmal Machollo-Maschock-Machomei! Und zurück über Pikachu-Porygon!“

Kurt Mondaugen