

# Inhaltsverzeichnis

A. Einleitung: Das Erfolgskonzept Pokémon	3
B. Die Erziehungskonzepte in der Pokémonwelt	
I. Einführung in das Pokémon-Universum	4
II. Erziehungskonzepte in Serie und Kinofilmen	
1. Erzieherisches Verhältnis zwischen Trainer und Pokémon am Beispiel von Ash und Pikachu	7
2. Fehlgeleitete Erziehung in Pokémon am Beispiel von Mewtu	10
III. Erziehungskonzepte in der Videospielserie	12
C. Der pädagogische Effekt von Pokémon	
I. Bewertung der pädagogischen Wirkung von Videospielen	14
II. Pädagogisches Potential durch Lerneffekt und Kompetenzentraining	14
III. Gewaltelement in Pokémon	16
D. Synthese: Das Wertekonzept hinter Pokémon und dessen Wirkung auf Kinder und Jugendliche	17
2 Zusatzmaterialien	19
Quellenverzeichnis	24
Selbstständigkeitserklärung	26

# Die Erziehungskonzepte sowie die pädagogische Wirkung von Pokémon

## Einleitung: Das Erfolgskonzept Pokémon

Pokémon sind im Jahre 1996 vom Japaner Satoshi Tajiri erfundene Fantasiewesen, um die herum im Laufe der Jahre eine komplexe Welt entwickelt wurde, in die Kinder und Jugendliche internationaler Herkunft in Form zahlreicher Videospiele und Filme, sowie einer eigenen Fernseh-Serie, einiger Bücher und einem komplexen Sammelkartenspiel eintauchen können. Laut Herstellerangaben „verkauften sich die Videospiele des Pokémon-Franchises weltweit zusammen über 200 Millionen Mal seit dem Verkaufsstart vor 14 Jahren“<sup>1</sup>. Damit gilt die Reihe als eines der erfolgreichsten Produkte der modernen Spieleindustrie.

Während gerade Filme und Serie eher für ein jüngeres Publikum interessant sind, richten sich sowohl Videospiele als auch das Pokémon-Trading Card Game (TCG) an Jugendliche<sup>2</sup> sowie zum Teil an junge Erwachsene<sup>3</sup>. Insgesamt zählen zur Zielgruppe von Pokémon sowohl Jungen als auch Mädchen. Der Erfolg bei einer so breitgefächerten Zielgruppe ist am besten zu erklären mit der enorm vielseitigen, heterogenen Welt, die das Pokémon-Universum in ihren zahlreichen miteinander verknüpften Komponenten darstellt.

Eine so komplexe Fantasiewelt, die aufgrund ihrer Vielseitigkeit und ihres schier unendlichen Umfangs das Potential hat, junge Menschen durch nahezu ihre gesamte Kindheit zu begleiten, muss, dieser Gedanke liegt dieser Arbeit zugrunde, in irgendeiner Form enormen Einfluss auf die Kinder nehmen, die sich mit ihr auseinandersetzen. Wie genau dieser Einfluss geartet ist, was also die pädagogische Wirkung des Phänomens Pokémon ist, und ebenso welche pädagogischen Konzepte innerhalb der Pokémonwelt verfolgt werden, ist zentrale Fragestellung dieser Arbeit.

---

<sup>1</sup>Nintendo News. Pokémon™ Black and White for Nintendo DS coming to Europe in Spring 2011. [http://www.nintendo.co.uk/NOE/en\\_GB/news/2010/pokemon\\_black\\_version\\_and\\_pokemon\\_white\\_version\\_for\\_nintendo\\_ds\\_coming\\_to\\_europe\\_in\\_spring\\_2011\\_17844.html](http://www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/news/2010/pokemon_black_version_and_pokemon_white_version_for_nintendo_ds_coming_to_europe_in_spring_2011_17844.html)

<sup>2</sup>Vgl. Buckingham, David/Sefton-Green, Julian. In: Pikachu's Global Adventure. 2004, S.16.

<sup>3</sup>Vgl. Interview mit dem Deutschen Meister des Pokémon-TCG 2010 David Sturm → Zusatzmaterial.

Die explizite Einbeziehung der Videospiele in meine Arbeit rechtfertige ich dadurch, dass das komplexe Phänomen Pokémon nur durch Analyse aller Teilkomponenten in seiner Gesamtheit erfasst werden kann. Darüber hinaus bedient sich die Videospieleindustrie in den letzten Jahren verstärkt cineastischer Elemente, Videospiele können damit also in gewisser Weise als interaktive Filme verstanden werden.

### **Die Erziehungskonzepte in der Pokémonwelt: Einführung in das Pokémon-Universum**

Die fiktive „Pokémonwelt“ unterscheidet sich grundsätzlich nicht wesentlich von der unseren, vom offensichtlichen Fehlen der Pokémon in der Realität einmal abgesehen. Es gibt mehrere Regionen, in denen verschiedene Pokémon beheimatet sind. Sie alle basieren in topografischer Hinsicht lose auf verschiedenen Orten in Japan.

Die meisten Pokémon sind von realen oder mythischen Tieren oder Pflanzen inspiriert, einige auch von Objekten oder von abstrakten Begriffen (vgl. Abb. 1-3). Pokémon sind in der Lage, sich zu *entwickeln*. Sie nehmen dabei ein anderes Äußeres an und erlernen unter Umständen auch neue Fähigkeiten. Die meisten Pokémon entwickeln sich durch Erfahrung im *Pokémonkampf*, einige müssen jedoch auch in Kontakt mit speziellen Artefakten gebracht oder bei einem anderen Trainer für ein anderes Pokémon eingetauscht werden. Die Pokémon einer einzigen Entwicklungsreihe variieren äußerlich oft von niedlich oder liebenswert in der ersten Entwicklungsstufe zu imposant, stark oder *cool* in den höheren Entwicklungsstufen. (vgl. Abb. 4) Dies ist ein weiterer Aspekt, der die Zielgruppe von Pokémon erweitert; während an den niedlichen, kleineren Pokémon vor allem kleinere Kinder oder Mädchen Gefallen finden, entsprechen die stark, cool aussehenden Pokémon eher dem Geschmack der älteren Kinder bzw. der Jungen. Dieser Effekt ermöglicht es, dass beide Geschlechter und mehrere Altersgruppen Gefallen an verschiedenen Evolutionsstufen eines einzelnen Pokémon finden.

Die Pokémon sind jeweils einem oder zwei von insgesamt 17 *Typen* zuzuordnen. So gibt es zum Beispiel Pokémon vom Typ *Wasser*, *Feuer*, *Pflanze* oder auch *Psycho*, *Geist* und *Elektro*. Diese Typen sagen etwas über

die Fähigkeiten und Vorlieben, aber auch über das natürliche Habitat der Pokémon aus und sind insbesondere im Pokémonkampf von Bedeutung, wo sie die Grundlage für ein komplexes Kampfsystem in der Videospielserie darstellen. (Vgl. Kapitel C. II.)

Die Protagonisten des Pokémonuniversums sind die *Pokémon-Trainer*, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Pokémon zu fangen und für den Kampf gegen andere Pokémon auszubilden (zu *trainieren*). Einige Pokémontrainer haben es sich darüber das Ziel gesetzt, den *Pokédex* zu vervollständigen. Dieser ist eine Art elektronische Pokémon-Enzyklopädie, die nach dem Fangen bestimmte Daten über das gefangene Pokémon erfasst.

Die Pokémontrainer treten als Hauptcharaktere der Filme und der Fernsehserie auf und sie sind es ebenfalls, deren Rolle der Spieler in den Pokémon-Videospielen einnimmt. Im Folgenden werde ich kurz erläutern, inwiefern die Beziehung zwischen Trainer und Pokémon als ein erzieherisches Verhältnis gesehen werden kann.

5 Zunächst mutet die Beziehung zwischen Trainer und Pokémon einer gleichberechtigten Partnerschaft an. Es obliegt dem Trainer, dem Pokémon eine sichere Unterkunft und eine Art Ausbildung bzw. Training zu gewähren. Das Pokémon im Gegenzug verpflichtet sich, den Trainer mit seiner Leistung im Pokémonkampf zu unterstützen. In TV-Serie und Videospiel werden Pokémon und Trainer idealerweise meist als *Team* beschrieben, die gemeinsam das Ziel anstreben, Pokémonkämpfe zu gewinnen und Meister der *Pokémonliga* zu werden, einer Meisterschaft, die in den verschiedenen Regionen ausgetragen wird, um den besten Pokémontrainer zu ermitteln. Es sieht also zunächst so aus, als handele es sich in erster Linie um ein Verhältnis, von dem beide Parteien gleichermaßen profitieren.

Bei genauerer Betrachtung kristallisiert sich jedoch ein Machtgefälle heraus, das dem zwischen Erzieher und Erziehenden nicht unähnlich ist.

Für gewöhnlich befinden sich die Pokémon eines Trainers die meiste Zeit über in ihren eigenen *Pokébällen*, eine Art futuristische Gerätschaft, die es erlaubt, die Pokémon, ungeachtet ihrer Größe und Form, in golfballgroßen Kugeln zu transportieren. Trainer verwenden sie außerdem, um ein im Kampf geschwächtes, wildes Pokémon einzufangen. In einem fiktiven

wissenschaftlichen Artikel innerhalb der Pokémon-Videospiele wird dieser Mechanismus darauf zurückgeführt, ein geschwächtes Pokémon mache sich klein in dem Versuch sich zu heilen, und der Pokéball mache sich diesen Drang zunutze.<sup>4</sup>

Die genaue Funktionsweise der Pokébälle bleibt zwar unklar – es ist die Rede von Entmaterialisierung und Energiestrahlen<sup>5</sup> – allerdings scheint der Aufenthalt im Pokéball den Pokémon in keiner Weise zu schaden; für ein im Kampf verletztes oder erschöpftes Pokémon wird es in der TV-Serie meist sogar als erstrebenswerte Alternative dargestellt, innerhalb eines Pokéballes transportiert zu werden.

Auf der Ebene der Rollenverteilung jedoch bedeutet dies, dass dem Trainer hier die machtvollere Position zukommt; er trägt die Pokébälle bei sich, und bestimmt damit stets über den Aufenthaltsort seiner Pokémon, kann sogar darüber entscheiden, ob das Pokémon sich innerhalb oder außerhalb des Pokéballs befindet.

Darüber hinaus sind Pokémon nicht in der Lage, sich durch eine normale Sprache zu artikulieren. Das einzige Wort, das sie beherrschen, ist der eigene Name<sup>6</sup>. Sie sind damit in der Lage, einfache emotionale Zustände wie Unbehagen, Angst oder Freude auszudrücken, allerdings ist eine Artikulation komplexerer Anliegen nicht möglich. Es obliegt dem Menschen, Intonation und Stimmung der Pokémonrufe richtig zu interpretieren.

Die ist vergleichbar mit dem Verhältnis zwischen einem Erwachsenen und einem Kleinkind, das sich nur durch wenige Worte oder verschiedene Laute verständlich machen kann. Auch hier ist bei einem engen persönlichen Verhältnis eingeschränkte Kommunikation durch Interpretation auf Erzieherseite sicherlich möglich, tatsächliches Kommunizieren von Standpunkten oder Argumenten erlaubt diese degenerierte Form der Sprache jedoch nicht.

Auch ist im Pokémon-Kampf der Trainer derjenige, der die Befehle gibt, während das Pokémon sie ausführt. Dies ist auch im Videospiel

---

<sup>4</sup> Pokémon Diamant- und Perl-Edition. *Lucian* in der *Bibliothek von Fleetburg*. → Zusatzmaterial.

<sup>5</sup> Vgl. Bulbapedia: Poké Ball. Mechanics and Design. [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9\\_Ball#Mechanics\\_and\\_design](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9_Ball#Mechanics_and_design)

<sup>6</sup> Vgl. Bulbapedia: Pokémon Language. [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon\\_language](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_language)

entsprechend umgesetzt, der Spieler hat hier im Kampf komplette Entscheidungsgewalt über seine Pokémon (vgl. Kapitel III.1).

Der Trainer muss also die Schwächen und Stärken seines Pokémon kennen, und sie entsprechend koordinieren, um einen Kampf zu gewinnen. Ihm obliegt die Entscheidung, welche der verschiedenen Fähigkeiten, die das Pokémon beherrscht, im Kampf einzusetzen ist, oder welche Fähigkeiten das Pokémon überhaupt erst erlernen soll. Ob der Trainer hier mehr im Sinne des Pokémon entscheidet, d.h. die optimale Nutzung des Potentials des einzelnen Pokémon im Vordergrund steht, oder ob der Trainer sich daran orientiert, von welchen Fähigkeiten des Pokémon er bzw. sein Pokémon-Team am meisten profitiert, bleibt ebenfalls ihm überlassen.

Dies sind Elemente die auch das Verhältnis zwischen einem Lehrer und einem Schüler oder zwischen einem Sportler und seinem Trainer kennzeichnen, und damit ebenfalls für ein erzieherisches Verhältnis zwischen Trainer und Pokémon sprechen.

## 7 **Erziehungskonzepte in Serie und Kinofilmen: Verhältnis zwischen Trainer und Pokémon am Beispiel von Ash und Pikachu**

Die Pokémon-Fernsehserie ist eine animierte TV-Sendung, die in Zeichenstil (vgl. Abb. 5) und Plot an eine vergleichsweise jüngere Zielgruppe gerichtet ist. So ist die Serie im japanischen Anime-Stil gehalten und die Pokémon in vielen Teilen sehr am Kindchenschema orientiert, sodass sie ein niedliches Äußeres besitzen. Die einzelnen Folgen der Serie verknüpfen sich zwar lose zu einer zusammenhängenden Handlung, können jedoch ohne Probleme für sich alleine angesehen werden, weil sie jeweils eine eigene, kürzere Geschichte erzählen. Dies ermöglicht zusammen mit dem Zeitrahmen von etwa 25 Minuten pro Folge auch jüngeren Zuschauern, dem Verlauf der Serie zu folgen.

Hauptcharaktere der Serie sind *Ash Ketchum*, (im japanischen Original: *Satoshi* nach dem Pokémon-Erfinder Satoshi Tajiri)<sup>7</sup> ein Pokémon-Trainer, der im Alter von zehn Jahren sein erstes Pokémon, *Pikachu*, erhält, und

---

<sup>7</sup> Vgl. Pokéwiki: Anime. Serie in den USA und Deutschland. <http://pokewiki.de/Anime>

seine, über den Verlauf der inzwischen über 15 Staffeln<sup>8</sup> wechselnden, menschliche Begleiter, die ebenfalls ihre eigenen Pokémon trainieren.

Ash und Pikachu verbindet über die ganze Serie hinweg ein besonderes Verhältnis. So weigert sich Pikachu von Anfang an, in seinem Pokéball zu reisen, und läuft stattdessen neben den Trainern her oder wird von Ash getragen. Dies relativiert das zuvor erläuterte Machtgefälle in gewissem Maße, da Ash dadurch nicht wie beschrieben in der Lage ist, Pikachus Aufenthaltsort zu bestimmen. Pikachu folgt ihm und der Gruppe zwar meistens freiwillig, jedoch begibt es sich mitunter auch alleine auf den Weg. Es wird im Vergleich zu den anderen Pokémon der Serie damit eher als eigenständiger Charakter dargestellt.

Das enge Verhältnis zwischen Ash und Pikachu kann im enorm umfangreichen, mehr als 700 Folgen<sup>9</sup> umfassenden Pokémon-Anime an vielen Stellen festgemacht werden. Besonders interessant erscheint hier unter anderem eine Folge, in der Ash in Erwägung zieht, Pikachu zu seinem eigenen Wohl freizulassen. Dieses kehrt jedoch freiwillig wieder zu ihm zurück, woraufhin ihm klar wird, dass sie „zusammen jede Herausforderung bestehen können.“<sup>10</sup> (TC 00:20:30) Diese Formulierung des auktorialen Erzählers, der hier als Stimme aus dem Off auftritt, macht deutlich, dass Ash und Pikachu sich als Team verstehen. Die Tatsache, dass Pikachu aus freien Stücken zu ihm zurückkehrt, anstatt bei seinen Artgenossen in der Freiheit zu bleiben, ist Beleg für das gute, wechselseitige Verhältnis der beiden.

Ein weiterer Aspekt der pädagogischen Beziehung zwischen Trainer und Pokémon wird deutlich, als Ash und Pikachu die *Eisenschweif-Attacke* trainieren. Hier ist aus der Froschperspektive zu sehen, wie Pikachu seinen Schwanz mit einem kleinen Gewicht aus Stein trainiert, während Ash daneben Liegestütze macht. Ash sagt dabei: „Komm Pikachu, wir müssen trainieren. [...] Wir müssen an deiner Eisenschweif-Attacke arbeiten, los!“<sup>11</sup> (TC 00:07:25)

Dies ist insofern interessant, als dass natürlicherweise eigentlich nur Pikachus Training tatsächlich notwendig wäre; Ashs körperliche Verfassung

---

<sup>8</sup> Vgl. ebd. Serie in den USA und Deutschland.

<sup>9</sup> Vgl. ebd. Einleitung.

<sup>10</sup> Pokémon-Anime. Staffel 1, Folge 39: Pikachus Abschied.

<sup>11</sup> Pokémon-Anime. Staffel 6, Folge 13: Pokémon-Eleganz.

hat ja keinerlei Auswirkung auf Pikachus Fähigkeit, Eisenschweif einzusetzen. Dennoch trainiert Ash, möglicherweise aus Gründen der Solidarität, völlig selbstverständlich zusammen mit seinem Pokémon.

Auch daran, dass er sagt „wir müssen trainieren“ kann man erkennen, dass das Pokémon-Training für ihn ein Prozess ist, an dem Pokémon und Trainer gleichermaßen beteiligt sind.

Später, als Ash und Pikachu in einen Pokémonkampf gegen die Verbrecherbande *Team Rocket* verwickelt sind, und Ash Pikachu befiehlt, die Eisenschweif-Attacke einzusetzen, versagt diese. (TC 00:19:10)

Dies lässt sich damit erklären, dass Ash hier unter Druck steht, und mit seinem Pokémon nicht genug Geduld aufbringt, da es sich um eine Gefahrensituation handelt.

Als Ash und Pikachu schließlich in der Arena von Metarost-City kämpfen, ist Pikachu in der Lage, die Eisenschweif-Attacke einzusetzen. Hier gelingt es Ash durch richtige Taktik, das gegnerische Pokémon zunächst zu *paralisieren*, sodass Pikachu mit seiner Eisenschweif-Attacke sicher landen kann.<sup>12</sup> (Paralyse ist in der Pokémonwelt der Überbegriff für eine Art Lähmung, die in Pokémonkämpfen meist durch Elektro-Attacken ausgelöst wird.)

Hier setzt Ash die Attacke also wohlüberlegt ein, und nun gelingt sie Pikachu. Dies legt nahe, dass der emotionale Zustand des Trainers auf das Pokémon einwirkt, insbesondere wenn sich Pokémon und Trainer so nahestehen wie im Falle von Pikachu und Ash. Wenn Ash ruhig und strategisch kämpft, ist Pikachu ebenfalls leistungsfähiger.

Das Verhältnis zwischen Ash und Pikachu wird alles in allem als eine Beziehung zweier mehr oder minder gleichberechtigter Partner dargestellt. Das zuvor beschriebene Machtgefälle ist durch Pikachus freie Aufenthaltsbestimmung verringert, aber nicht aufgehoben. Da Ash sich jedoch um faires Verhalten seinem Pokémon gegenüber bemüht, kann von einem positiven, im Sinne der demokratischen Erziehung stehenden Erziehungsverhältnis, von dem beide Beteiligten profitieren, ausgegangen werden.

---

<sup>12</sup> Pokémon-Anime. Staffel 6, Folge 16: Der erste offizielle Kampf.



Dieses Verhältnis ist insofern als Idealbild zu betrachten, als dass Ash in der *Pokémonliga* mehrerer Regionen sehr erfolgreich war<sup>13</sup>, und damit dem übergeordneten Ziel der *Pokémonwelt*, *Pokémonmeister* zu werden, sehr nahe ist. Daraus geht hervor, dass die Pokémon-TV-Serie, mit Ash Ketchum als zentralen Hauptcharakter, insgesamt ein demokratisches, faires Erziehungsmodell zwischen Trainer und Pokémon als positiv herausstellt.

### **Erziehungskonzepte in Serie und Kinofilmen: Fehlgeleitete Erziehung in Pokémon am Beispiel von Mewtu**

*Mewtu* (im Englischen: *Mewtwo*; also Mew-Zwei) ist ein künstlich erschaffenes, aus der DNA von *Mew* geklontes Pokémon. Sowohl Mew als auch Mewtu gehören zu den legendären Pokémon, was bedeutet, dass es von beiden nur jeweils ein einziges Exemplar gibt. Die Pokémon-Forscher, die Mewtu klonen, verfolgen das Ziel, das stärkste Pokémon aller Zeiten zu kreieren. Dies gelingt ihnen, allerdings gibt sich Mewtu, das mit telekinetischen Kräften und einem enorm hohen IQ auch die menschliche Sprache beherrscht, nicht damit zufrieden, „nur ein Versuchsobjekt“ zu sein.<sup>14</sup> (TC 00:03:50) Es befreit sich aus der Kontrolle des Forscherteams und zerstört dabei das ganze Labor. Danach wird es von Giovanni, dem Anführer der Verbrecherorganisation Team Rocket aufgegriffen, der ihm verspricht, ihm beizubringen „seine Kräfte zu lenken und damit unbesiegbar zu werden“. (TC 00:06:04) Jedoch verfolgt auch Giovanni nur seine eigenen Interessen; er will Mewtus Fähigkeiten benutzen, um die Weltherrschaft zu erlangen. Er offenbart Mewtu, dass es in seinem Auftrag erschaffen worden sei, um ihm zu dienen. (TC 00:08:20) Mewtu jedoch nimmt das ebenfalls nicht als seine „Bestimmung“ hin, und befreit sich abermals. Es erkennt, dass es im Interesse anderer erschaffen wurde, und fühlt sich dementsprechend „benutzt und betrogen“. (TC 00:08:50) Es reflektiert erneut seinen Daseinsgrund und beschließt schließlich, „diesen Planeten von all jenen [zu] befreien, die sich [ihm] widersetzen.“ (TC 00:09:30) Mewtus Charakterfigur ist ein Paradebeispiel für fehlgeleitete Erziehung im Pokémon-Universum.

---

<sup>13</sup> Vgl. Pokéwiki: Ash Ketchum. Meisterschaften. [http://www.pokewiki.de/Ash\\_Ketchum#Meisterschaften](http://www.pokewiki.de/Ash_Ketchum#Meisterschaften)

<sup>14</sup> Pokémon - Der Film. Mewtu schlägt zurück. Japan 1998.

Normalerweise legen Pokémon Eier. Inwiefern sie nach dem Schlüpfen noch Brutpflege betreiben ist unklar, jedoch leben die geschlüpften Pokémon in der Regel in irgendeiner Form mit ihren Artgenossen zusammen, und in der friedlichen Pokémonwelt begegnen sich Pokémon in freier Wildbahn in der Regel mit Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit. Mewtu hingegen, das von Menschen erschaffen wurde, welche es lediglich als wissenschaftliches Experiment und nicht als eigenständigen Charakter betrachten, wurden zu keinem Zeitpunkt irgendwelche Werte vermittelt. Durch seinen künstlich verstärkten, enormen Intellekt hinterfragt es konstant seinen Daseinszweck. Da jedoch die einzige Figur, die ihm gegenüber als Erzieher auftritt, Giovanni ist, ein Verbrecher, der nur in seinem eigenen Interesse handelt, Gewalt als Mittel seiner Konfliktlösung benutzt, und auch Mewtu lediglich als Waffe sieht, kommt es dabei zu dem Schluss, es sei seine Bestimmung, die Welt zu beherrschen und dabei alle seine Widersacher mit Gewalt zu vernichten. Es baut letztendlich eine eigene Pokémon-Armee aus Klonen auf, die es dann gegen natürlich geborene Pokémon in den Kampf schickt. (TC 00:38:30) Da diese jeweils genau gleich stark sind, findet der Kampf kein Ende, und bringt letztendlich nur Leid über alle Beteiligten. (TC 00:55:20) In diesem Gefecht stellt sich schließlich auch Mewtu seinem genetischen „Vorbild“ Mew, welches auf der Seite der natürlich geborenen Pokémon ebenfalls mitkämpft. Einzig und allein Ashs Pikachu weigert sich, seinen Klon zu bekämpfen, weil es die destruktive Natur dieses Krieges erkennt.

Schließlich wirft sich Ash im finalen Kampf zwischen Mew und Mewtu auf das Schlachtfeld, um die beiden daran zu hindern, sich weiter zu bekämpfen. Er gerät dabei ins Kreuzfeuer der Energiestrahlen, die die beiden aufeinander schießen, und sinkt scheinbar tot zu Boden. (TC 01:01:00) Pikachus Trauer um seinen Tod, die auch alle anderen Pokémon zu Tränen rührt, ist es schließlich, was ihn nach erfolglosen Versuchen des Defibrillierens durch das Elektro-Pokémon Pikachu wieder zum Leben erweckt. (TC 01:02:50)

Mewtu, welches als Antagonist im Film auftritt, ist nicht von Grund auf böse, sondern wird zu seinen bösen Taten getrieben, weil ihm die falschen Werte vermittelt wurden (Verbrecher als einzige Erzieherfigur), es nie als eigenständiger Charakter verstanden wurde sondern lediglich als Mittel zum

Zweck (Versuchsobjekt für die Forscher, Machtinstrument für Giovanni) und Gewalt als einziges Mittel der Konfliktlösung erfahren hat. Es begreift jedoch, als Ash sein eigenes Leben Pokémon aufs Spiel setzt, um sein Pokémon zu beschützen, dass eine von Vertrauen und Zuneigung geprägte Beziehung zwischen Mensch und Pokémon möglich ist, und gibt deshalb sein Vorhaben, der Welt seine Herrschaft aufzuzwingen auf. Mit dem Schlussmonolog: „Ich weiß jetzt, dass es unerheblich ist, wie man geboren wird. Wie man mit dem Geschenk des Lebens umgeht, macht einen zu dem, was man ist.“ (TC 01:04:15) verlässt Mewtu zusammen mit seinen Klonen die Kampfarena.

Es spricht hier eine Art Toleranz an, die im Kontext des Films zunächst auf geklonte bzw. natürlich geborene Pokémon bezogen wird. Tatsächlich spezifiziert Mewtu jedoch nicht, ob es dabei von Pokémon oder von Menschen spricht, und auch die Umstände der Geburt, die es als unerheblich bezeichnet, können ebenso die Herkunft oder die Religionszugehörigkeit meinen.

12 Dass es jedem selbst obliegt, wie er mit dem „Geschenk des Lebens“ umgeht, macht einerseits deutlich, dass Mewtu hier das Leben an sich als Wert versteht, und lässt außerdem fast existenzialistische Züge anklingen, da es dem Individuum möglich ist, sich eigene Ziele und Normen zu setzen. Dadurch, dass Pikachu sich dem Kampf entzieht und Ash sogar bereit ist, sein eigenes Leben zu opfern um dem Krieg ein Ende zu setzen, lässt sich auch eine pazifistische Botschaft aus dem Film extrahieren.

### **Erziehungskonzepte in der Videospielserie**

Dem Spieler der Pokémon-Videospiele wird insofern eine Erzieherrolle zuteil, als dass er in die Rolle eines Pokémontrainers schlüpft, der seine eigenen Pokémon trainieren und zum Erfolg führen muss.

Der Spieler muss hier entscheiden, welche Attacken die Pokémon erlernen sollen, welche Pokémon gegen welchen Gegner in den Kampf geschickt werden, welche Fähigkeiten der einzelnen Pokémon er durch das Training gezielt fördern will und einiges mehr. Abhängig davon, mit wie viel Engagement und Planung er seine Pokémon trainiert, wird er mehr oder weniger erfolgreich sein, bei seinem Ziel, die Pokémonliga, die in der

Videospielserie jeweils durch die *Top 4* – also die vier stärksten Trainer einer Region – vertreten wird, zu meistern.

Außerdem verfolgt der Spieler noch das Ziel, den Pokédex zu vervollständigen, also von jedem Pokémon ein Exemplar zu fangen. Da man viele Pokémon im Spiel nur erhält, indem man ihre niedrigeren Entwicklungsstufen fängt und diese dann trainiert, bis sie sich entwickeln, ist der Spieler somit gezwungen, mit sehr vielen verschiedenen Pokémon in den Kampf zu ziehen.

Desweiteren evaluiert ein Zuneigungssystem das Verhältnis zwischen Trainer (Spieler) und Pokémon. Jedes Pokémon erhält hierbei einen Zuneigungs-Wert, der sich je nach Entscheidungen des Spielers verändert. Wenn der Spieler beispielsweise zulässt, dass das Pokémon im Kampf besiegt wird, oder mit bestimmten Gegenständen füttert, die für die Kampfboni die sie bringen vergleichsweise billig sind, den Pokémon jedoch nicht schmecken, sinkt dieser Wert. Wenn man es dagegen in wichtigen Kämpfen einsetzt, es besonders trainiert oder schlicht und einfach Zeit mit ihm verbringt, indem man den betreffenden Pokéball bei sich trägt (der Spieler kann in der Videospielserie jeweils nur sechs Pokémon gleichzeitig dabei haben, die anderen muss er „verstauen“), steigt er.<sup>15</sup>

13

Dieser Zuneigungswert hat verschiedene Effekte auf das Spielgeschehen. Zum einen gibt es gewisse Pokémon, die sich nur weiterentwickeln, wenn dieser Wert besonders hoch ist. Um das Ziel des vervollständigten Pokédexes zu erreichen muss der Spieler also zumindest diese Pokémon gut behandeln. Außerdem gibt es die Attacke *Rückkehr*, die umso stärker ist, je höher der Zuneigungs-Wert des Pokémon ist, das sie einsetzt. Beinahe jedes Pokémon kann sie erlernen.<sup>16</sup>

Das Verhältnis zwischen Trainer und Pokémon ist im Videospiel außerdem noch in den Spielen relevant, die in der Johto-Region spielen. Hier muss man, um den *Orden* der Pokémon-Arena von *Ebenholz City* zu erhalten (der Erhalt aller Orden ist notwendig um sich für die Pokémon-Liga zu

---

<sup>15</sup> Vgl. Pokéwiki: Freundschaft. <http://www.pokewiki.de/index.php?title=Freundschaft>

<sup>16</sup> Vgl. Pokéfans. Pokémon-Attacke: Rückkehr. <http://pokefans.net/pokedex/attacken/ruckkehr>

qualifizieren) einige Fragen richtig beantworten, die das Verhältnis zwischen Trainer und Pokémon betreffen<sup>17</sup>.

Beispielsweise lautet eine Frage „Was ist für die Aufzucht von Pokémon am wichtigsten?“. Von den drei vorgegebenen Antwortmöglichkeiten sind sowohl „Liebe“ als auch „Wissen“ zulässig, „Gewalt“ jedoch nicht. Wenn man die falsche Antwort gibt, wird einem die Frage schlicht und einfach noch einmal gestellt, bis man richtig antwortet. Es geht also nicht wirklich um die Kenntnis der korrekten Antworten, als vielmehr darum, dass dem Spieler die richtigen Antworten vermittelt werden. Wenn der Spieler jedoch von Anfang an korrekt antwortet, so erhält er zusätzlich zum Orden noch ein *Dratini*, das eine besondere Attacke beherrscht.<sup>18</sup> Dies ist jedoch für den Spielverlauf nicht unbedingt notwendig, sondern eher eine Art besondere Belohnung.

Alles in allem findet sich also auch hier eine Förderung einer partnerschaftlichen Beziehung zwischen Trainer und Pokémon, auch wenn dem Spieler grundsätzlich offensteht, auf welche Weise er seine Pokémon behandelt.

14

### **Der pädagogische Effekt von Pokémon: Bewertung der pädagogischen Wirkung von Videospielen**

Videospiele können auf unterschiedliche Weise pädagogisch bewertet werden. Fritz/Fehr stellen zur pädagogischen Beurteilen von Bildschirmspielen verschiedene Perspektiven vor. So werde ich im Folgenden auf die „Spielbeurteilung im Sinne einer Werte- und Normenbeurteilung“ und die „Spielbeurteilung im Sinne einer pädagogischen Eignung“<sup>19</sup> von Pokémon eingehen. In III. habe ich eine Beurteilung unter dem Aspekt der „Handlungsmöglichkeiten der Spieler (auch im Hinblick auf unterschiedliche Wirkungen und damit verbundene Unterschiede in den Spielabläufen)“<sup>20</sup> der Pokémon-Videospiele, vorgenommen, insbesondere auf diejenigen Handlungsmöglichkeiten bezogen, die den Spieler in der Rolle eines Erziehers auftreten lassen.

---

<sup>17</sup> Vgl. Bulbapedia: Dragon's Den. Introduction. [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Dragon%27s\\_Den](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Dragon%27s_Den)

<sup>18</sup> Vgl. Ebd. Elder's Quiz.

<sup>19</sup> Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang. Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer und Videospielen. [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz\\_kriterien/fritz\\_kriterien.html](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz_kriterien/fritz_kriterien.html) S.3-4.

<sup>20</sup> Ebd. S.8.

## **Der pädagogische Effekt von Pokémon: Pädagogisches Potential durch Lerneffekt und Kompetenztraining**

Das Pokémon-Videospiel und auch das Pokémon-TCG verfolgen beide einen zentralen Sammelaspekt. Im Videospiel ist es unter anderem Ziel, den Pokédex zu vervollständigen. Das TCG verlangt vom Spieler, möglichst viele Pokémon-Karten zu sammeln, um effektive Strategien zu entwickeln. Dieser Sammelaspekt kann einerseits eine Art Suchtgefahr darstellen. Andererseits wirkt er als eine Langzeitmotivation für die Auseinandersetzung mit Pokémon und ist relevant für die pädagogische Förderung bestimmter Kompetenzen. Aktuell gibt es 649 Pokémon (Stand: 2012). Um im Pokémon-Spiel erfolgreich zu sein, muss der Spieler in der Lage sein, sich jedes dieser Pokémon mit einigen grundlegenden Attributen zu merken, damit kann die Auseinandersetzung mit dem Pokémon-Spiel grundsätzlich als Gedächtnis-Training gesehen werden. Darüber hinaus fördert es bei jüngeren Kindern Lese- und Rechenkompetenzen.<sup>21</sup>

15 Buckingham und Sefton-Green gehen so weit, zu schreiben, in Pokémon „geht es um das Erlangen von Wissen.“ Sie erläutern weiter, der Spieler müsse über die bestimmten Stärken und Schwächen seiner Pokémon Bescheid wissen, um es im Kampf erfolgreich einzusetzen.<sup>22</sup>

Das Kampfsystem in den Pokémon-Videospielen ist sehr komplex. So gibt es, wie eingangs erwähnt, 17 verschiedene Pokémon-Typen, von denen ein Pokémon einem oder zwei zugeordnet wird. Die einzelnen Fähigkeiten, die die Pokémon erlernen können, sind ebenfalls einem Typ zugeordnet. Aus der Wechselwirkung zwischen dem Typ der Attacke des angreifenden Pokémon und der Typenkombination des angegriffenen Pokémon errechnet sich der Grad der Effektivität der Attacke. Darüber hinaus wirken noch verschiedene andere Werte und Faktoren auf die Berechnung des tatsächlich angerichteten Schadens. Der Spieler muss, um erfolgreich zu sein, eine enorme Menge an Daten memorieren und kombinieren und auf dieser Grundlage sinnvolle Entscheidungen treffen. Dies kann als Training

---

<sup>21</sup> Vgl. Interview mit dem Deutschen Meister des Pokémon-TCG 2010 David Sturm  
→ Zusatzmaterial.

<sup>22</sup> Buckingham, David/Sefton-Green, Julian. In: Pikachu's Global Adventure. 2004, S.21-22.

für das Management komplexer Situationen verstanden werden und stellt damit einen pädagogischen Wert dar.

Außerdem können durch die Pokémon-Serie auch soziale Kompetenzen gefördert werden. Das Pokémon-Videospiel verlangt den Tausch von Pokémon mit anderen Spielern für die Vervollständigung des Pokédexes. Das Pokémon-TCG kann ohnehin nicht alleine gespielt werden und die Pokémon-TCG-Turniere sind soziale Events für die Spieler, die es ihnen ermöglichen, mit Altersgenossen mit gleichen Interessen in Kontakt zu treten.<sup>23</sup>

### **Der pädagogische Effekt von Pokémon: Gewaltelement**

Gewalt stellt insofern ein zentrales Element der Pokémon-Thematik dar, als dass der Alltag eines Pokémon-Trainers durch den Pokémon-Kampf bestimmt ist, in dem die Pokémon mit ihren verschiedenen Fähigkeiten gegeneinander antreten. Das Ziel ist hierbei, alle Pokémon des Gegners zu besiegen, also durch Verletzungen kampfunfähig zu machen. Dies klingt zunächst, als sei eine explizite Gewaltdarstellung und damit eine potentielle Jugendgefährdung unumgänglich. Allerdings gibt es verschiedene Aspekte, die die Gewalt in Pokémon weniger drastisch erscheinen lassen.

Zum einen ist ein Pokémon, wenn es im Kampf besiegt wird, nicht etwa irreversibel beschädigt oder gar tot. Die Pokémon können durch den Besuch eines *Pokémon-Centers*, einer Art Krankenhaus für Pokémon, ohne Schwierigkeiten wieder geheilt werden. Dies kann einerseits als Verharmlosung von Gewalt gewertet werden, da die Kämpfe und die Verletzungen ohne Konsequenzen bleiben, allerdings wird Gewalt außerhalb der als Sport betrachteten Pokémon-Kämpfe in TV-Serie und Videospielen eindeutig negativ bewertet; die kriminelle Organisation Team Rocket, die versucht, fremde Pokémon mit Gewalt zu stehlen, wird in der TV-Serie von einer Polizeieinheit verfolgt, und im Videospiel durch den Spieler unschädlich gemacht – wiederum durch einen fair ausgetragenen Pokémon-Kampf. Auch der auf eine Vernichtung eines Gegners abzielende Pokémon-Kampf, den Mewtu mit seiner Armee aus Pokémon-Klonen führt, wird negativ bewertet und vom Protagonisten der Serie Ash Ketchum schließlich beendet. (Vgl. Kapitel II.2)

---

<sup>23</sup> Vgl. Interview mit dem Deutschen Meister des Pokémon-TCG 2010 David Sturm → Zusatzmaterial.

Somit komme ich zu dem Schluss, dass Gewalt in Pokémon zwar ein Thema ist, jedoch nicht, wie einige religiös motivierte Kritiker verlauten lassen, ein „Machtinstrument“.<sup>24</sup> Da die Darstellung von Gewalt sich in Pokémon auf ein Mindestmaß beschränkt (man sieht in der TV-Serie kein Blut o.Ä., die Videospiele verzichten so gut wie komplett auf die Darstellung von Verletzung und Gewalt) ist die Pokémon-TV-Serie sowie die Filme von der FSK ab 6 Jahren freigegeben und die Videospiele von der USK ab 0 freigegeben.

### **Synthese: Das Wertekonzept hinter Pokémon und dessen Wirkung auf Kinder und Jugendliche**

*„Der Kernpunkt ist für uns, dass die Pokémon-Texte – oder das Pokémon-,Phänomen' – ohne jeden Zweifel Aktivität verlangt.“<sup>25</sup>*

Pokémon ist nicht etwas, was man konsumiert, was man betrachtet oder liest, Pokémon ist etwas, was man tut. Buckingham und Sefton-Green schreiben, Pokémon „kreiert eine komplette fiktionale Welt [...] überlässt es aber effektiv den Kindern, sich große Teile dieser Welt selbst auszudenken.“<sup>26</sup> Diesem Standpunkt kann ich mich hier nur anschließen.

Darüber hinaus verfolgt Pokémon meiner Ansicht nach ein positives, unserer heutigen Gesellschaft angemessenes Wertesystem. Mit der Vielfalt der Pokémon, die gesammelt und erforscht werden (Prinzip des Pokédex) finden wir eine enorm positive Konnotation von Diversität. Jedes Pokémon, unabhängig von seinem Aussehen, seinem Typ oder der Region, in der es beheimatet ist, hat seine Existenzberechtigung und wird individuell zum *Forschungsgegenstand* gemacht. In Angesicht der fortschreitenden Globalisierung sehe ich dies als pädagogisch enorm wertvollen Aspekt. Insbesondere im Bezug auf die Geschichte von Mewtu lässt sich auch eine klare negative Bewertung von Instrumentalisierung erkennen, sowie eine gewisse, dem sportlichen Pokémon-Kampf gegenüberstehende pazifistische Grundstimmung.

---

<sup>24</sup> Yano, Christine R. In: Pikachu's Global Adventure. 2004. S.126.

<sup>25</sup> Buckingham, David/Sefton-Green, Julian. In: Pikachu's Global Adventure. 2004, S.23.

<sup>26</sup> Ebd. S.15.



Pokémon ist eine komplexe Welt, die weit über das, was die Videospiele oder die Fernseh-Serie uns sehen lassen, hinausgeht. Das gilt sicher für viele Spiel- und Fernsehserien in gewissem Maße, aber durch den schieren Umfang der angebotenen Medien, der zahlreichen verschiedenen Pokémon-Wesen, der Rolle des Kindes, das sich selbst als Pokémon-Trainer versteht, seine eigenen Lieblings-Pokémon findet, und seine eigenen Strategien für den Pokémon-Kampf entwickeln kann, halte ich das Potential der Pokémon-Franchise, im pädagogischen, sozialen und gesellschaftlichen Sinne für nahezu unerschöpflich.

## Zusatzmaterialien



Abb. 1: Das Pokémon *Nidoran* erinnert an eine Maus. (Große Ohren, Schnurrhaare, Nagetierzähne, Vierbeinigkeit.)



Abb. 2: *Palimpalim* basiert auf einem japanischen Windspiel.



Abb. 3: Verschiedene Exemplare des Pokémon *Formeo*, die verschiedene Wetterlagen symbolisieren (links: Sonne, rechts: Regen).

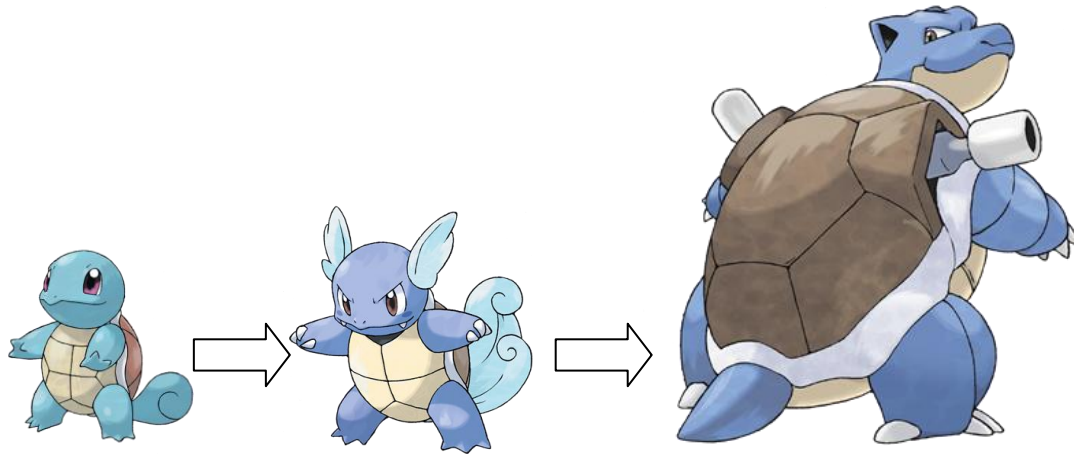


Abb. 4: Eine Entwicklungsreihe: *Schiggy* → *Schillok* → *Turtok*

Während Schiggy und Schillok dem Kindchenschema entsprechen, erinnert Turtok durch die Kanonen auf seinem Rücken an einen Panzer.



Abb. 5: Screenshot aus Staffel 1, Folge 39 des Pokémon-Anime *Pikachus Abschied*

### **Zu Fußnote 3, 21, 23:**

*Ein schriftlich durchgeführtes Interview mit dem Gewinner der offiziellen deutschen Meisterschaft des Pokémon-TCG 2010 David Sturm.*

*Emoticons die der Interviewte verwendet hat, bleiben aus Gründen der Authentizität erhalten. Lediglich die Rechtschreibung wurde an einigen Stellen von mir korrigiert.*

### **1. Ich bitte um eine kurze Beschreibung deiner "Erfolge" im Rahmen des Pokémon-TCG.**

David Sturm: Ich war Deutscher Meister 2010, war in den Top 32 der Weltmeisterschaft 2010 sowie Spieler auf den Weltmeisterschaften 2008 und 2009. Außerdem habe ich 2012 ein Kind zum deutschen Meister „trainiert“. (:P)

**2. Wie lange spielst du schon das Pokémon-TCG, wie alt warst du als du angefangen hast?**

David Sturm: TCGs spiele ich seitdem ich 13-14 war, zuerst Yu-Gi-Oh! dann seit ca 2008 Pokémon, also ca 17?

**3. Spielst du es noch aktiv, wenn ja, wie alt bist du jetzt? Wenn nicht, wie alt warst du, als du es zum letzten Mal aktiv gespielt hast?**

David Sturm: Ja tue ich, ich bin jetzt 23.

**4. Wie schätzt du die Zielgruppe des Pokémon-TCGs ein?**

David Sturm: Viele Kinder natürlich, dazu oft die Eltern die dann selber anfangen zu spielen. Aber es gibt auch genug Leute wie mich, die oftmals gespielt haben als sie Kinder waren und dann einfach irgendwann wieder dazugekommen sind. Das Schöne am Pokémon -TCG ist, dass wir eine sehr angenehme Community haben und eigentlich alle gut miteinander klarkommen.

**5. Wie wird die Integration der verschiedenen Altersgruppen bei den offiziellen Events von Amigo o.Ä. gehandhabt?**

David Sturm: Auf den Turnieren gibt es drei verschiedene „Divisions“, die Juniors (0-9), Seniors (10-14), und die Masters (15+)

Ich halte das für ein sehr gutes System, da man es Kindern echt nicht zumuten kann dauernd gegen Erwachsene zu spielen. Selbst bei dieser Einteilung gibt es manchmal Probleme wenn ein Kind das gerade 10 geworden ist gegen einen 14-Jährigen spielt aber trotzdem ein gutes System.

**6. Hast du irgendwelche Gedanken/Ideen zur pädagogischen Wirkung des Pokémon-TCGs oder auch zu den Pokémon-Videospielen?**

David Sturm: Ich denke dass das TCG durchaus pädagogisch „wertvoll“ ist, was ich zum Beispiel oft von Eltern höre ist, dass die Kinder wie von selbst rechnen oder lesen lernen weil sie halt wissen wollen was auf den Karten steht und grundlegende Rechenkenntnisse werden sowieso benötigt. Das Schöne ist ja dass die Kinder es dann freiwillig lernen und es ihnen nicht wie Lernen vorkommt. Dazu kommt einfach viel Interaktion mit anderen Kindern und auch einmal ein Turnier spielen ist sicher eine gute, wenn auch durchaus mal eine schwere Erfahrung . Deshalb haben wir aber auch einige Formen von Einsteigerturnieren.

Das Videospiel hat zumindest meine Kindheit mitgeprägt und ich denke ich kann ganz zufrieden sein. ;) Auch hier gilt dass das Videospiel relativ viel Wert auf

Interaktion mit anderen Spielern legt und einfach ganz objektiv ein sehr gutes Videospiel ist.

**7. Würdest du deine Kinder mit dem Pokémon-Universum vertraut machen? Wenn ja, in welchem Alter?**

David Sturm: Ich denke so mit 5/6 würde ich vielleicht mal anfangen ihnen ein paar Karten zu zeigen und gucken wie sie darauf reagieren, wenn sie etwas älter sind und Interesse daran haben würde ich sie vielleicht auch mal auf ein Anfängerturnier mitnehmen. Ich denke hier ist es wichtig dass man seine eigene Begeisterung nicht nimmt und die Kinder mitzieht, von daher würde ich wohl immer sehr darauf achten ob die Kinder von sich aus Interesse zeigen. Aber ich denke mit 5/6 Jahren ein bisschen spielen und dabei etwas rechnen lernen klingt nach einer guten Idee. Das Videospiel kommt dann eh bald nach, das kann man eigentlich kaum vermeiden und ist auch ok solange man ein Auge darauf hat solange die Kinder noch jünger sind. Ich würde aber auf jeden Fall versuchen diese „Erkundung“ des Pokémon-Universums mit meinen Kindern zusammen zu machen, generell halte ich eigentlich alles Pokémon bezogene für pädagogisch sinnvoll, allerdings kenne ich natürlich den Suchtfaktor der dahintersteckt.

22

**8. Denkst du, deine Auseinandersetzung mit dem Pokémon-TCG/Videospielen hat deine Entwicklung als Kind in irgendeiner Weise beeinflusst? Wenn ja, wie?**

David Sturm: Ich habe früher (zu Schulzeiten) den Fehler gemacht meine etwas „merkwürdigen“ Hobbys für mich zu behalten und mich dadurch abgegrenzt. Von daher hatte das TCG spielen an sich hier wohl einige negative Einflüsse was aber eher daran liegt dass ich nicht zu meinen Hobbys gestanden habe weil sie ein wenig „kindisch“ waren. Das ist eine Sache bei der ich heute wünsche ich könnte sie ändern aber gut, passiert. Andererseits habe ich einen Freund der jetzt 15 ist und den ich damals bei uns im Kartenladen „aufgesammelt“ habe und der inzwischen auch sehr aktiv spielt. Allerdings habe ich ihm irgendwann mal gesagt dass er sich besonders jetzt in der Oberstufe auf keinen Fall so wie ich abgrenzen sollte und er ist einfach offen über seine Hobbys und kommt wunderbar mit den meisten Leuten klar. Ansonsten habe ich definitiv einige meiner besten Freunde über das Pokémon-TCG kennengelernt und arbeite manchmal auf Messen o.ä. Für Amigo-Spiele.

Außerdem studiere ich Informatik und war gleich von Anfang an offen über meine Hobbys und jetzt hat niemand ein Problem damit. Natürlich kommt mal der eine oder andere Witz / dumme Spruch aber darüber muss man halt lachen können. Allerdings bin ich unter Informatikern vermutlich noch relativ normal.

**Zu Fußnote 4:**

*Lucian* ist ein Charakter aus *Pokémon Diamant-Edition* und *Pokémon Perl-Edition* (erschienen für den *Nintendo DS*, 2007), der sich in der Bibliothek von *Fleetburg* befindet. Er ist ein Mitglied der *Top 4*, also einer der vier stärksten Pokémontrainer seiner Region, und damit eine Art Autoritätsfigur der „Pokémonforschung“. Er sagt, wenn man ihn anspricht, folgendes:

„Diese Betrachtung von in der Wildnis lebenden Pokémon, die ich gerade lese, beschäftigen sich mit der Frage, wieso ein Pokémon sich überhaupt mit einem Pokéball fangen lässt.

In dem Artikel wird behauptet, dieses Verhalten beruhe auf einem Instinkt. Das geschwächte Pokémon macht sich klein in dem Versuch, sich zu heilen. Der Pokéball macht sich diesen Drang zu Nutze.“

# Quellenverzeichnis

## a) Literatur- sowie Film- und Onlinequellen

- Buckingham, David/Sefton-Green, Julian: Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture. In: Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokémon. Hrsg. v. Joseph Tobin. Durham, 2004.
- Yano, Christine R.: Anti-Pokémon Voice in Global Markets. In: Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokémon. Hrsg. v. Joseph Tobin. Durham, 2004.
- Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang. Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer und Videospielen. [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz\\_kriterien/fritz\\_kriterien.html](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz_kriterien/fritz_kriterien.html) Eingesehen am: 02.11.2012
- Pokéwiki: Anime. <http://pokewiki.de/Anime> Eingesehen am: 03.11.2012
- Pokéwiki: Freundschaft. <http://www.pokewiki.de/index.php?title=Freundschaft> Eingesehen am: 04.11.2012
- Bulbapedia: Poké Ball. Mechanics and Design. [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9\\_Ball#Mechanics\\_and\\_design](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9_Ball#Mechanics_and_design) Eingesehen am: 30.10.2012
- Bulbapedia: Pokémon Language. [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon\\_language](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_language)
- Bulbapedia: Dragon's Den. [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Dragon%27s\\_Den#Elder.27s\\_quiz](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Dragon%27s_Den#Elder.27s_quiz) Eingesehen am: 04.11.2012
- Pokéfans. Pokémon-Attacke: Rückkehr. <http://pokefans.net/pokedex/attacken/ruckkehr/> Eingesehen am: 04.11.2012
- Nintendo News. Pokémon™ Black Version and Pokémon White Version for Nintendo DS coming to Europe in Spring 2011. [http://www.nintendo.co.uk/NOE/en\\_GB/news/2010/pokmon\\_black\\_version\\_and\\_pokmon\\_white\\_version\\_for\\_nintendo\\_ds\\_coming\\_to\\_europe\\_in\\_spring\\_2011\\_17844.html](http://www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/news/2010/pokmon_black_version_and_pokmon_white_version_for_nintendo_ds_coming_to_europe_in_spring_2011_17844.html) Eingesehen am: 12.10.2012
- Pokémon - Der Film. Mewtu schlägt zurück. (ミュウツーの逆襲, Japan 1998)
- Pokémon-Anime. Staffel 1, Folge 39: Pikachus Abschied. Deutsche Erstaussstrahlung: 20. Oktober 1999
- Pokémon-Anime. Staffel 6, Folge 13: Pokémon-Eleganz. Deutsche Erstaussstrahlung : 24. Juni 2004
- Pokémon-Anime. Staffel 6, Folge 16: Der erste offizielle Kampf. Deutsche Erstaussstrahlung: 29. Juni 2004

## b) Bildquellen

- Abb. 1: [http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori\\_029.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori_029.png) Eingesehen am 01.11.2012
- Abb. 2: [http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori\\_358.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori_358.png) Eingesehen am 01.11.2012

- Abb.3: [http://www.pokewiki.de/Datei:Formeo\\_Regen\\_Traumwelt.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Formeo_Regen_Traumwelt.png) Eingesehen am 01.11.2012 sowie [http://www.pokewiki.de/Datei:Formeo\\_Sonne\\_Traumwelt.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Formeo_Sonne_Traumwelt.png) Eingesehen am 01.11.2012
- Abb.4: [http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori\\_007.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori_007.png) sowie [http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori\\_008.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori_008.png) und [http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori\\_009.png](http://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori_009.png) jeweils Eingesehen am 04.11.2012
- Abb.5: <http://pokewiki.de/Datei:EP039.jpg> Eingesehen am 01.11.2012

### **c) Sonstige Quellen**

- Pokémon Diamant-Edition bzw. Pokémon Perl-Edition. Erschienen für den Nintendo DS, EU 2007/Japan 2006.
- Pokémon Kristall-Edition. Erschienen für den Gameboy Color, EU 2001/Japan 2000.

*Die Verwendung urheberrechtlich geschützter Pokémon-Artworks verfolgt keine finanziellen Interessen sondern dient einem dokumentarischen Zweck als Bildzitat nach § 51 UrhG.  
Das Urheberrecht liegt bei: Pokémon. © 1995–2012 Nintendo, Creatures Inc., GAME FREAK inc. respektive © Nintendo · Creatures · GAME FREAK · TV Tokyo · ShoPro · JR Kikaku © Pokémon.*



## Selbstständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, Antonia Lempa, Schülerin der Q12 am Rupprecht-Gymnasium München, dass ich die Seminararbeit mit dem Titel  
*Die Erziehungskonzepte sowie die pädagogische Wirkung der Film- und Videospielserie Pokémon*  
selbstständig verfasst habe. Ich habe dabei nur die angegebenen Quellen zu Hilfe genommen und Zitate als solche kenntlich gemacht.

---