

Pokémon: Was hinter dem Hype steckt

Ein Psychotherapeut erklärt, warum das Handyspiel Millionen von Menschen fasziniert.

Kurier, 24. Juli 2016 - Sandra Lumetsberger, Julia Pfligl



Foto: REUTERS/TORU HANAI

„Ich fühle mich, als hätte ich meine alte Liebe wiedergetroffen“, schwärmt Christoph, 25. Vor Kurzem hat der Wiener sein Psychologie-Studium abgeschlossen – jetzt nützt er die lernfreie Zeit, um mit dem Smartphone auf Pokémon-Jagd zu gehen. Seine Augen strahlen, als er die eingefangenen Kreaturen auf seinem Display präsentiert. Aufgewachsen in den Neunzigern, ist er mit den bunten Taschenmonstern bestens vertraut. „Ich finde es super, dass sie wieder da sind. Das Spiel macht so viel Spaß und irgendwie fühle ich mich in meine Kindheit zurückversetzt.“

Christoph ist einer von Millionen Männern und Frauen weltweit, die dem Pokémon-Go-Hype verfallen sind. Zwanzig Jahre, nachdem in Japan die ersten Pokémon-Spiele für den Gameboy erschienen sind, überraschte der Videospielehersteller Nintendo Anfang Juli mit dem nächsten Coup. Bei der mobilen App „Pokémon Go“ wird die reale Welt mit der virtuellen vermischt: Spieler müssen auf ihrem Smartphone kleine Monster einfangen, während sie sich im öffentlichen Raum bewegen. Spieler wie Christoph laufen also durch die Nachbarschaft und blicken dabei ununterbrochen auf die Handy-Straßenkarte. Taucht dort ein Pokémon auf, werfen sie es mit Bällen und fangen es ein – natürlich rein virtuell.

Seit dem Start der Monsterjagd hagelt es wirtschaftliche Superlative: Mit bisher 21 Millionen Nutzern pro Tag ist Pokémon Go in den USA jetzt schon das beliebteste mobile Spiel der Geschichte, der Marktwert von Nintendo überholte an der Börse jenen von Sony. Innerhalb eines Tages wurde die Gratis-App weltweit auf mehr Handys installiert als das beliebte Datingportal Tinder. Auch in Österreich, wo Pokémon Go seit einer Woche erhältlich ist, schoss die App an die Spitze der Downloadcharts. Bleibt die Frage – warum dieser Hype?

Sammeltrieb

Es sind viele verschiedene Faktoren, die das Phänomen Pokémon Go begründen, weiß der Wiener Psychotherapeut Markus Daimel. In seiner Ordination behandelt er unter anderem Menschen, die süchtig nach Videospiele sind. „Erst wird es aber erst, wenn alltägliche Aufgaben über lange Zeit nicht mehr bewältigt werden können“, sagt Daimel.

Bis dahin wird bei Spielen wie Pokémon Go in erster Linie der Sammeltrieb befriedigt. „Man trägt etwas zusammen, baut sich etwas auf. Der Zweck des Suchens ist, besser zu werden und sich zu profilieren“, erklärt

der Psychotherapeut. In Zeiten, wo jeden Tag eine neue Schreckensmeldung die Nachrichtenlage beherrscht, sehnen sich viele Menschen nach einer Flucht in die virtuelle Welt. „Für das Spiel braucht man die volle Aufmerksamkeit. Damit kann man sich von Problemen ablenken und muss für einen Moment nicht hinsehen.“

Auch das Gemeinschaftsgefühl spielt eine wesentliche Rolle, weiß Daimel. An sogenannten „Pokéstops“ – bestimmten Orten in der realen Welt, wo auf die Spieler verschiedene Goodies warten – sieht man fast keinen Menschen mehr, der nicht in sein Handy starrt. Der leidenschaftliche Pokémon-Sammler Florian, 26, formuliert es so: „Man kommt sich nicht blöd vor, wenn man draußen herumläuft und spielt, weil man nie der Einzige ist.“ Die kleinen Monster vereinen Nationen, Geschlechter, Altersklassen und Bildungsschichten. Selbst Pop-Superstar Justin Bieber bekannte sich jüngst zu seiner Spielleidenschaft.

Heute schwindet nicht nur das Gefühl, mit anderen vereint zu sein – auch das Weltgeschehen wird immer unübersichtlicher. Das ist ein weiterer Grund für den Pokémon-Go-Hype, sagt Daimel. Denn im Spiel ist man hingegen Teil des großen Ganzen, wird für die Mission gebraucht und ist mit anderen Spielern verbunden. „Der Spieler steuert sich selbst und trifft individuelle Entscheidungen, auf die sofort eine Reaktion erfolgt. Man fühlt sich gesehen und existierend.“

Und dann wäre da natürlich noch der Nostalgie-Faktor. Die Spieler von heute sind in den Neunzigern groß geworden und haben Pikachu & Co. im Fernsehen, als Karten- oder Gameboy-Spiel erlebt. „Pokémon Go weckt Erinnerungen an eine unbeschwertere Zeit in ihrem Leben“, meint Daimel.

Vorgänger

Was das Spiel außerdem besonders macht: die Technologie dahinter, eine Vermischung von Realität und virtueller Welt. Neu ist das nicht: Die Idee der „Augmented Reality“, der „erweiterten Realität“, geht bis in die Sechzigerjahre zurück.

Damals wurde ein Gerät mit Bildschirm entwickelt, das Menschen am Kopf trugen und auf dem ihnen Grafiken eingeblendet wurden. Mithilfe dieser Technologie wird einem mehr gezeigt, als in der realen Umgebung tatsächlich zu sehen ist. Genauso verhält es sich mit den Pokémon: Sie sind nur für jene sichtbar, die mit der Handy-App herumlaufen.

Nach diesem Prinzip funktionierten auch schon Spiele, die vor Pokémon Go auf dem Markt waren. Bei „Spec Trek“ jagen Spieler kleine Geister auf dem Bildschirm, die sich hinter echten Gebäuden oder auf einem Feld befinden. Erfolgreiche Geisterjäger bekommen dafür Preise und Pokale – aber nur virtuell, versteht sich. Für Ärger sorgte hingegen das Spiel „Ingress“. Auch hier bewegen sich Nutzer mit dem Handy zu bestimmten GPS-Koordinaten, die auf der Google-Weltkarte eingezeichnet sind. Wer eines dieser „Portale“ findet, darf es einnehmen oder mit virtuellen Waffen beschießen. Blöd nur, dass sich einige in Holocaust-Gedenkstätten befanden und viele Spieler dort mit ihren Handys herumliefen. Die Orte schlugen Spieler vor, der Entwickler fügt sie hinzu. Nach Protesten wurden einige der umstrittenen Plätze entfernt.

Was all diese Spiele eint: Im Gegensatz zu einem „analogen“ Kartenspiel hören sie praktisch nie auf. Der Suchtfaktor ist dementsprechend hoch, meint Psychotherapeut Daimel. „Außerdem hat das Spiel Funktionen, die eigentlich reale Menschen übernehmen sollten: Bestätigung, unmittelbare Rückmeldung, positive Verstärkung. Das findet man im echten Leben nicht so leicht.“ Neben Suchtpotenzial und etwa Gefahren im Verkehr hat das Spiel der Stunde auch einen Vorteil: Gamer verbringen ihre Freizeit nicht mehr alleine im dunklen Kämmerlein – sondern mit vielen Gleichgesinnten draußen. An der frischen Luft.



DSP, Dipl. Päd. **Markus J. Daimel**
Projektleiter pta - Psychotherapeutische Ambulanz

Foto: NADINE PONCIONI