



## Ich krieg dich

**Homestory** Das Handyspiel „Pokémon Go“ holt den Jäger und Sammler in uns hervor.

Ich habe heute mein erstes „Karpador“ gefangen. Das Karpfentier zappelte unter der Oberbaumbrücke in der Hamburger Speicherstadt im Wasser. Ich schnippte einen rot-weißen „Poké-Ball“ auf den Fisch. Irgendwie hat dann der Ball den Karpfen verschluckt. Gotcha!

„Pokémon Go“ heißt eine Smartphone-App aus dem Reich der japanischen Spielefirma Nintendo, die am 5. Juli in den USA, Australien und Neuseeland und eine Woche später auch in Deutschland veröffentlicht wurde. In kürzester Zeit schoss die App in den Download-Charts weit nach oben. Die Nintendo-Aktie stieg um gut 50 Prozent. Mehr Menschen suchten auf Google nach Pokémon als nach Sex. Und Pokémons tauchten an allen möglichen und unmöglichen Orten auf – von Kreißsälen bis zu Holocaust-Gedenkstätten.

Das nennt man wohl einen Hype. Er hat auch mich erfasst, und ich kann mich deswegen gerade selbst nicht leiden.

Ich bin Pokémon-Anfänger. Vor 20 Jahren, als das Spiel in Japan entstand, hatte ich anderes im Sinn und ging gerade als Biologe nach Australien. Den ersten Pokémon-Boom, der vor allem auf Nintendos Game Boy stattfand, verpasste ich komplett. Stattdessen erforschte ich Schnabeltiere

in der Wildnis Tasmaniens. Man könnte behaupten, dass mein erstes Pokémon ein Eier legendes Säugetier mit Entenschwanzel und Biberschwanz war.

Pokémons sind zoologische Mischwesen, die der wunderbaren Fantasie ihres Erfinders Satoshi Tajiri entsprungen sind. Als Kind sammelte und katalogisierte der Japaner Insekten. Sie inspirierten ihn zu den Monstern der Pokémon-Welt. Es entstanden Wundertiere wie „Myrapla“, eine Art Blaubeere auf Beinen, oder „Zubat“, eine ewig flatternde Fledermaus mit Dracula-Zähnen.

Das Spiel ist äußerst trivial. Es geht darum, möglichst viele Pokémon-Wesen einzufangen, aufzupäppeln und später gegeneinander kämpfen zu lassen. Der Witz beim neuen Nintendo-Spiel ist nun, dass die Monster gleichsam in der realen Welt unterwegs sind, verteilt über eine digitale Karte der echten Umgebung. Sobald ein Pokémon auftaucht, muss es mit der Smartphone-Kamera erfasst und mithilfe virtueller Poké-Bälle eingefangen werden.

Die physikalische Welt verschmilzt auf diese Weise für einen kurzen Moment mit der virtuellen. Und dafür wird „Pokémon Go“ gefeiert. Erstmals trägt die App die junge Technologie der virtuell erweiterten Realität aus dem Nischendasein in den Massenmarkt.

Die Faszination ist unmittelbar. Schon als ich aus der Tür trat, gab es am Fenstersims des Nachbarhauses Poké-Bälle einzusammeln. Am Giebel eines anderen Gebäudes hingen Pokémon-Eier, die mein Smartphone nun ausbrütet. Vor dem Supermarkt fand ich „eine Medizin, die ein kampfunfähiges Pokémon wiederbelebt“. An der S-Bahn schließlich sprühte ich meinen hippen Avatar mit „wohlriechendem Rauch“ ein, „der 30 Minuten lang wilde Pokémon zu dir lockt“.

Und allerorten Pokémon-Monster mit Namen wie „Taubsi“, „Quapsel“, „Hornliu“, „Enton“ oder „Goldini“, die als Beute im „Pokédex“ landeten, einer Art Bingo für Monstersammler.

„Pokémon Go“ ist damit die perfekte Schnitzeljagd unserer Zeit. Und dafür wird es nun gefeiert, lockt es doch die Jugend hinter dem Computer hervor zum stundenlangen Spaziergang durch Stadt, durch Wald und über die Wiese.

Der Mensch, so scheint es, ist ein leichtes Opfer für solchen Quatsch.

„Pokémon Go“ ist ein Jäger-und-Sammler-Spiel. Tief in unsere Gehirnwindungen ist es eingebrannt, auf Achse zu sein, die Welt zu erkunden und alles mitzunehmen, das zur Beute taugt. „Pokémon Go“ zeigt im Kleinen, auf welcher einschneidenden Weise die Technologie der virtuellen Realität die Art und Weise verändern könnte, wie wir die Welt wahrnehmen. Dieses Spiel verstärkt alles, was an Handys lästig ist.

Gesenkten Hauptes lief ich also durch die Stadt, den Blick starr auf den Bildschirm gerichtet, um ja keinen „Poké-stop“ zu verpassen (dort gibt es die Pokémon-Bälle, -Eier und anderes Zeug).

Ich ignorierte den Radverkehr, geriet zweimal fast unter Auto, machte auf Fußwegen unvermittelt kehrt, ohne mich umzuschauen.

Dann hielt ich in der U-Bahn einer Wildfremden mein Smartphone ins Gesicht. Auf

der Brust der Frau hatte sich ein weibliches „Nidoran“ materialisiert, ein Art Häschen in Blau. Ich fing das Tierchen ein. Mit der Frau sprach ich nicht.

„Pokémon Go“ ist eben nicht vergleichbar mit der Pirsch auf das reale Schnabeltier, bei der alle Sinne offen sind für die Welt. Es ist nicht wie eine Exkursion zu den Insekten, die Pokémon-Erfinder Satoshi Tajiri einst inspirierte. Nicht vergleichbar mit dem ziellosen Spaziergang.

Das Spiel projiziert eine armselige Digitalwelt als zweite Ebene auf die Realität und verdrängt damit das Hier und Jetzt. „Pokémon Go“ führt uns nicht zurück an die frische Luft. Vielmehr verschluckt das Smartphone nun die Außenwelt und mich, den User, dazu.

Das ärgert mich. Noch mehr aber ärgert mich, dass ich anfällig bin für diese Verführung.

Ich werde die App wieder löschen.

Vielleicht leihe ich mir aber vorher noch ein Tretboot. Direkt an der Fontäne der Hamburger Binnenalster, so flüstert man sich, soll sich ein besonderes Wasser-Pokémon verbergen. Gotcha!

Philip Bethge



THILO ROTHACKER FÜR DEN SPIEGEL

**Lesen Sie auch auf Seite 112:** Wie Smartphone-Apps die psychologischen Schwächen des Menschen ausnutzen