**POcKEt MONsters**

"Vroeger" speelden meisjes met poppen en jongens met auto's. In haar fantasie was de pop het kind en het meisje speelde de moeder. Zo werd in haar spel de werkelijkheid nagebootst. De jongen reed met zijn auto door woeste landschappen en voer met zijn bootje over kolkende wateren. De werkelijkheid werd door de kinderen in hun spel geïmiteerd. Die tijd ligt echter ver achter ons.

Veel nieuw en ander speelgoed heeft zijn intrede gedaan. Met de dino-rage, die over zijn hoogtepunt heen is, maar toch nog steeds actueel blijft, kan het kind de werkelijkheid niet naspelen, maar moet gaan fantaseren over hoe het geweest zou kunnen zijn. Met de nieuwste computertechnieken wordt nu een film gemaakt over het leven van de dino's, die (zeker voor kinderen) haast niet van echt is te onderscheiden. Een complimentje voor de techniek.

Met de komst van de T.V. en video wordt het kind geholpen, doordat het datgene waarover het fantaseert, nu in werkelijkheid (ik bedoel op een beeldscherm) kan zien. Alles wordt dan mogelijk door de toevoeging van bepaalde elementen, die in werkelijkheid onmogelijk zijn: dieren, die kunnen spreken; toverdrankjes, die sterk maken; een man, die van gedaante verandert; een put, die wensen in vervulling doet gaan; een stokje, waarmee je kunt goochelen; een spreuk om je onzichtbaar te maken; enz., enz., enz. Alles kan. Soms gepaard met veel geweld en geschreeuw; soms intens verdrietig of romantisch; soms vol schoonheid en rechtvaardigheidsgevoel.

Met de komst van de interactieve spelletjes (op computer en Play-station/game boy) kan het kind instappen in die fantastische wereld waar alles kan, en zelf deelnemen in het woeste gevecht, aan het subtiele steekspel, in de hartveroverende strijd. Zelf gebruik maken van de magische spreuken, van gedaante veranderen of moordende wapens gebruiken.

Een nieuwkomer op dit gebied, maar inmiddels wereldberoemd, is het virtuele spel POKEMON.   
a: de marketing rond om Pokémon   
b: Pokémon: the game   
c: een Stelling name.

**a: De MARKETING rondom Pokémon.**

Geen wonder dat POKEMON in 'no time' wereldberoemd is geworden. "Pokémon is begonnen als een videogame, maar groeide al snel uit tot een fenomeen van ongekende omvang. Inmiddels zijn er wereldwijd zo'n 1500 verschillende Pokemon-produkten verschenen, waaronder een bioscoopfilm (vanaf 20 april in Nederlandse bioscopen), muziek-cd's, broodroosters en cornflakes. Zelfs hoog boven het aardoppervlak ben je niet veilig voor Pokémon Pikachu en Co. De vliegmaatschappij Nippon Airways laat namelijk al een tijdje drie speciale pokemon-vliegtuigen passagiers vervoeren tussen Tokio en San Francisco", zo staat te lezen op de internet-page van Nintendo, die er een aparte site aan heeft gewijd.

Marketing Pokémon is marketing a lifestyle, want enerzijds is Pokémon dus een computer-game, daarnaast ook nog een tekenfilmserie, die door Fox Kids wordt uitgezonden, maar ook razend populair zijn de verzamelkaarten. Pokémon is een verzamelnaam voor 150 pocket monstertjes. Zij bezitten allemaal een zeer verschillend uiterlijk en hebben diverse eigenschappen, met sterke en zwakke kanten.

Al deze gegevens en een afbeelding staan dus op de kaarten, die een zo felbegeerd verzamelobject vormen. Op 24 februari is de eerste reeks Nederlandstalige kaarten op de markt gekomen in een oplage van enkele tientallen miljoenen (U.N. 11-03-00) Een toevalligheid is dat de 'sterkste' Pokémon nou net ook het schaarst zijn.

Een beetje zelf respecterende speelgoedzaak heeft een ruime sortering Pokémon artikelen, variërend van pluche knuffel pokemonnetjes en kunststof figuren met licht- en geluidseffecten tot bad-en doucheschuim, virtual-pets, stuiterballen en battle discs.

Volgens Bert Lanting van de Volkskrant (11-09-99) is Pokémon geen truc, maar Pokémon is marketing. Hij bericht dat er het afgelopen jaar in Amerika voor ongeveer anderhalf miljard(!!) gulden aan Pokémon producten is verkocht. De verkoop van gameboys van Nintendo steeg er in het eerste kwartaal '99 met 250%.

**b: POKEMON, the game**

Het is een super-ingewikkeld spel. Als je je er niet echt in verdiept, zul je er niets van begrijpen. Vandaar dat Nintendo ook een handboek heeft uitgegeven, wat nodig is om wegwijs te worden in Pokémon-land. Gelijk een bestseller.

Het doel van het spel is om alle 150 Pokémon figuren in bezit te krijgen. Dit gebeurt door de figuurtjes die al in bezit zijn te trainen en in te zetten om de anderen te overwinnen. Dit klinkt tamelijk eenvoudig, maar het is een bijna onmogelijke opgave om de schuilplaats te vinden, waar ze zich verstopt houden. Zeker wanneer er zich in het hele traject maar Eén of twee exemplaren bevinden van een bepaalde figuur. Sommige Pokémon-figuren komen alleen in de blauwe versie van het spel voor, terwijl andere juist alleen in de rode versie te vinden zijn. Dan heb je het Game Link snoer nodig om met een andere Pokémon-speler Pokémon uit te kunnen wisselen.

Natuurlijk wordt het pas echt spannend als er ook een tegenstander is. Die kom je tegen in Team Rocket, bestaande uit Gary, de kleinzoon van Professor Oak, de slechte Pokémon Meowth en de Pokémon, die in hun macht zijn. Daarnaast zijn er rivaliserende trainers, die net als jij, zoveel mogelijk verschillende Pokémon willen bezitten. De trainer met de best getrainde en machtigste Pokémon zal als overwinnaar uit de bus komen.

Elke Pokémon heeft sterke en zwakke punten. Elke Pokémon behoort ook tot een bepaald type. Zo is er het type 'Water', die sterker is dan een Pokémon type 'Fire'. Pokémon type 'Ice' is sterker dan Pokémon 'Dragon'.

Er bestaan vijftien verschillende types. Een Pokémon kan ook opgewaardeerd worden door te evolueren na het behalen van ervaringspunten. Hoe meer punten schade (damage) ze kunnen verdragen, des te sterker zijn ze. Om te weten welke Pokémon ingezet moet worden om een andere Pokémon te verslaan, bestaat er een 'Pokémon Battle Chart', waaruit afgelezen kan worden hoe groot de kans is op overwinning. Belangrijk is dat een Pokémon eerst verzwakt moet worden, voordat hij met de poke-bal gevangen genomen kan worden.

Het doel is om de beste Pokémon-trainer ter wereld te worden. Kinderen worden hiertoe aangespoord door de kreet: Gotta catch 'em all; je moet ze allemaal vangen. Dat is de uitdaging in het spel. Dat is ook de uitdaging bij het verzamelen van de kaarten. Net zolang blijven ruilen of kopen, totdat je ze allemaal hebt. Kassa!

Hoewel het hier om een geweldloze strijd gaat, er komen immers geen wapens aan te pas, worden er toch dubieuze technieken aangewend om de vijand te veroveren en onderwerpen. Onderstaande citaten zijn nou niet echt opvoedkundig verantwoord: 'You can catch a Mew by cheating with a Gameshark'. (Bedriegen en vals spelen om het doel te bereiken, n.l. weer een Pokémon erbij krijgen) *'Select your desired attack. Hold down the button until your opponent's life stops draining' (kies je favorite aanvalsmethode; blijf de knop ingedrukt houden tot het leven uit je tegenstander is weggevloeid); en verder: 'Once you have captured Zapados, you can use it to quickly lower the health level of Articuno ..'*. (Zodra je Zapados hebt gevangen, kun je hem inzetten om het gezondheidspeil van Articuno snel te verminderen).

Dit is toch wel heel bedenkelijke ethiek. Ik heb de tekst vertaald in het Nederlands om ons goed te realiseren hoe de opdrachten luiden. Ik geloof zeker dat de impact op engels-talige kinderen groter is, maar helemaal onschuldig voor Nederlandse kinderoortjes lijkt me dit zeker niet.

Ik heb in de inleiding van dit artikel al verschil gemaakt tussen kinderspelletjes, waarbij de werkelijkheid nagebootst wordt en de opkomst van virtuele spellen, waarin de realiteit soms ver te zoeken is. Is voor een volwassene de grens tussen fantasie en werkelijkheid duidelijker te herkennen en af te bakenen, een kind beweegt zich veel gemakkelijker heen en weer over de grens tussen het reÎle en virtuele. Alles waarmee het kind geconfronteerd wordt, zal het onbewust toch een plekje moeten geven in de werkelijkheid of in de fantasiewereld. Wat hoort waar?

Aangezien het Pokémon-game afkomstig is uit Japan, zien we ook een aantal aspecten uit de Japanse denkwereld, die gebaseerd is op het taoïsme.

1e voorbeeld: Elke Pokémon behoort tot een bepaald type. De namen daarvan zijn o.a.: vuur, water, gras, geest, draak. Deze namen vinden we terug in de taoïstische vijf-elementen leer.

2e voorbeeld: Het woord 'Tao' betekent 'weg'. Zoals een mens in het Taoïsme zijn levensweg moet zoeken tot het verkrijgen van verlichting, energie en succes, zo moet in het Pokémon-spel het kind als Pokémon-trainer zich in het spel een weg zoeken en zal gaandeweg toenemen in kracht en macht en invloed.

3e voorbeeld: Zoals er in de oosterse filosofie de overtuiging is dat de mens na zijn dood evolueert tot een beter wezen, volgens het rad der wedergeboorte, reïncarnatie, zo kan een Pokémon, als hij genoeg ervaringspunten heeft verdiend, evolueren tot een heel nieuwe en betere Pokémon, waarbij er niets herkenbaars meer te zien is van zijn vorige bestaan

Fantasie of werkelijkheid? Een kind denkt daar niet zo over na bij het spelen van hun spelletje. Maar intussen wordt het wel vertrouwd gemaakt met deze manier van denken. *'Pokemon are increadible creatures, that share the world with humans'*, zegt professor Oak, de leidende autoriteit op het gebied van deze monstertjes; *'Carry your Pokémon with you, and you 're ready for anything! You 've got the power in your hands, so use it!'* (Pokémon zijn wonderlijke wezentjes, die de wereld met ons mensen delen ....... draag je Pokémon bij je, en je bent overal op voorbereid. Jij hebt de macht in handen; doe er iets mee!)

Steeds meer mensen hebben de overtuiging dat we niet alleen zijn in deze wereld. Spiritualiteit staat in de belangstelling. Steeds meer mensen delen de opvatting dat er om ons heen een onzichtbare wereld is met haar bewoners. Wie die bewoners zijn, daar zijn de meningen over verdeeld. Jung stelde ze voor als dierfiguren, die voortkomen uit de verschillende aspecten van onze persoonlijkheid. Anderen zien ze als geleide geesten, die ons vergezellen op onze levensreis. Volgens weer anderen zijn het kabouters of trollen.

In deze game worden het Pokémon genoemd. Ze zijn om ons heen, en een interactie is mogelijk. In dit spel ben jij de trainer. De bedoeling is deze wezentjes onder controle te krijgen, te trainen en hun mogelijkheden tot ons eigen welzijn in te zetten. Pokémon kunnen opgeroepen worden en we kunnen ze gebieden hun bijzondere krachten te gebruiken. We begeven ons hier op het gebied van geestelijke machten. Het is heel reëel, dat in de occulte wereld geesten worden opgeroepen, om bepaalde doelen te bereiken. Genezingen? Toekomstvoorspellen? Hand lezen? Uittredingen? Vervloekingen? Auralezen?  *'You 've got the power in your hands, so use it!'*

Fantasie of werkelijkheid? Het is hier voor een volwassenen al moeilijker dit alleen maar af te doen als fantasie. Al zou Pokémon alleen maar als spelletje bedoeld zijn, het heeft toch verdacht veel overeenkomsten met de geestelijke verhoudingen in de onzichtbare werkelijkheid. Ook hier geldt dat het de gebruiker/ trainer vertrouwd maakt met een bepaalde manier van denken en omgang met dingen.

**c: een stellingname**

Zoals uit de inleiding mag blijken, wil ik niet een beoordeling geven over alleen Pokémon. Er is een bepaalde trend waarneembaar als je kijkt naar het soort van speelgoed, films, boeken, dat voor kinderen op de markt wordt gebracht.

Korte tijd geleden kwam mijn dochter thuis van een verjaardagsfeestje. Ze was vol van een videofilm, die ze daar had gezien, over een meisje wat bijzondere krachten bezat om op afstand dingen te doen. Ze knipte met haar vingers en de gordijnen gingen dicht. Ze bewoog haar handen op een bepaalde manier en de afwas werd gedaan. Ze kon op afstand voorwerpen verplaatsen, en zo werden er allerlei komische situaties in de schoolklas vertoond, waar natuurlijk de juf de dupe van was. Heel geestig allemaal.

In de anderhalve week die volgden probeerde mijn dochter thuis hetzelfde te doen, in een handomdraai de afwas, enz. Maar ik heb de gordijnen nog niet vanzelf dicht zien schuiven. Ik heb ook niet gehoord dat het een keertje wel gelukt was. Dus toen heeft ze het waarschijnlijk maar opgegeven. Voor mijn dochter was dit fantasie, een leuk verzonnen verhaaltje. Ze is er niet mee bekend dat dit in de occulte wereld een werkelijkheid is.

Kinderen die opgegroeid zijn in een christelijk thuis en ook wat christelijke bagage meekrijgen, hebben een bepaalde voorstelling van geestelijke verhoudingen; weten van het bestaan van God, de Almachtige; weten van het bestaan van de satan, de slechterik, de looser; weten van het bestaan van de hemel, van engelen, enz. Door het kijken van een enkele film, het spelen van een spelletje zullen ze niet direct van hun geloof afvallen. Hun denken, wat gevormd is door bijbels onderwijs, vormt een stuk bescherming. Er is in hun leven al een stukje fundament gelegd.

Toch kan dat fundament ook aangevreten worden door de onaf latende stroom van spirituele films, griezelige boeken, interactieve games. Hier ligt duidelijk een taak voor de christen-ouder om ervoor te zorgen dat het fundament niet afbrokkelt, maar dit juist verder uit te bouwen. Allereerst door Bijbelverhalen, door samen te bidden, door de liefde van God te geven. Niet door het kind af te houden van alles wat er in de wereld te koop is, (hoewel dat in sommige gevallen niet onverstandig is), maar vooral door boeken, films e.d. van commentaar te voorzien.

Hoe staat het met kinderen zonder bagage? Er zijn steeds meer kinderen in Nederland met een geestelijke vacuüm. Geen kennis van God, geen vastomlijnd geloof, geen fundament, geen bescherming. Vader en moeder komen vaak ook niet verder dan te vertellen dat er vast wel een hoger wezen is. Maar hoe en wie en wat? Het antwoord wordt dan niet gezocht in de Bijbel, maar komt in deze tijd vanzelf naar hen toe in films en spelletjes. Kinderen (maar zeker ook volwassenen) treden in contact met het bovennatuurlijke, interactief contact met wezens die de (onzichtbare) wereld met ons delen. Denk maar aan 'glaasje draaien' en 'geestje oproepen'.

In the game Pokémon ben jij de trainer. Jij traint de Pokémon en jij bepaalt wat ze moeten doen. Jij roept ze op en zet ze in waar je ze nodig hebt. In de verhouding tussen mens en geestelijke machten wordt het vaak zo voorgesteld dat de mens zich bedient van deze machten en aan hen superieur is. De bijbel geeft een heel ander beeld. De mens is in zijn invloedbereik beperkt tot de zichtbare en tastbare wereld. De mens blijft in het hiernumaals een aan tijd en plaats gebonden wezen. 'Wezenlijk' anders zijn geestelijke machten, wiens werkterrein niet tijdgebonden is, niet plaatsgebonden is, over de grenzen van de tastbare wereld zich uitstrekt tot in de hemelse gewesten, de onzichtbare wereld. Daar heeft een mens helemaal niets te vertellen. Veeleer is het zo dat de geesten, de handlangers van de satan, de demonen macht willen uitoefenen over de mens. Bezit willen nemen van de mens, dan spreken we over bezeten mensen.

De in God gelovende mens heeft evenmin in zichzelf de macht om iets uit te voeren in de geestelijke wereld. Maar hij heeft het gebed, waarin hij de Almachtige, de Eeuwige, de Altijd Aanwezige om hulp, bescherming en wijsheid kan vragen. Zijn macht is oneindig op elk terrein. Zijn invloed omvat alle tijden en plaatsen; Zijn zorg en aandacht gaan vooral uit naar de in dit opzicht hulpeloze mens.

Binnen drie maanden zijn er in Europa al meer dan 2 miljoen Pokémon-computerspellen verkocht, waaronder enkele tienduizenden in Nederland (RD, 04-03-2000). De rage is begonnen. Nu ben ik niet zo gespecialiseerd in rages, maar ik constateer wel dat het speelgoed wat tegenwoordig op de markt wordt gebracht steeds meer 'links' heeft met het occulte. Het kind denkt een spelletje te gaan spelen met fantasie-figuurtjes, maar wordt stap-voor-stap ingeleid in de geestenwereld. Pokémon zou zo'n zelfde functie kunnen vervullen.

*Marco Blankenburgh*

april 2000