

Grundlagen der Pokémonologie

Laura Laabs

Nahe der Ostküste einer fernen Insel spielt sich angeblich Seltsames ab. Um davon Zeugin werden zu können, soll ich mir zuerst von einem alten Mann in einer Kleinstadt längst erlerntes Grundlagenwissen erläutern lassen, dann per Flug zur Insel reisen, ohne Umschweife ans Meer gehen und in Ufernähe surfen und dann, endlich, soll mir wohl ein geheimnisvolles Wesen erscheinen und mich mit Vermögen überhäufen, das mich von einer Sekunde auf die andere zum wohlhabendsten Menschen der Region macht. Das kommt einem gleich suspekt vor, aber was tut man nicht alles für die Aussicht auf plötzlichen Reichtum. Was genau es mit diesem geheimnisvollen Wesen auf sich hat, darum ranken sich die wildesten Spekulationen. Ist es das Ergebnis eines missglückten Genforschungsexperiments (vgl. Morrow 2021) oder Ausgeburat katter Daten von zu lange gelagerten und verwaisten Kreaturen (vgl. Rechichi 2023); vielleicht das fehlende Glied in einem verstörenden Evolutionsstammbaum (vgl. Knauer 2016) oder aber ein übergriffiger, gespenstischer Gestaltwandler mit Riesenpenis (vgl. ProbablyNoctis 2022)?

So sucht der Glitch MissingNo., dieses geheimnisvolle Wesen, seit knapp 30 Jahren *Pokémon* heim und treibt sein Unwesen in Fan- und Videospiel-Mythologien. Die ersten *Pokémon*-Editionen waren, wenn ich mich richtig erinnere, die ersten oder zumindest unter den ersten Videospiele, mit denen ich in Kontakt kam. Wie genau ich damals von MissingNo. erfuhr, weiß ich nicht mehr. Sicher ist aber, dass der Glitch und sein Effekt – die Vervielfachung seltenster, mächtigster und gewinnbringendster Gegenstände und damit der entscheidende Vorteil in einer ansonsten restriktiven Spielökonomie – einen bleibenden Eindruck hinterließen und mitverantwortlich für meine eigenen affektiv-nostalgischen Bindungen an und Zuneigungen für das Medium sind. *Pokémon* spiele ich immer noch sehr gerne. Aber rollen wir das Feld von vorne auf.

1 Erkundungen

»Hallo! Herzlich willkommen in der Welt der POKÉMON! Mein Name ist EICH! Man nennt mich den POKÉMON-PROFESSOR! Diese Welt wird von Wesen bewohnt, die man POKÉMON nennt! Für manche Leute sind POKÉMON Haustiere, andere tragen Kämpfe mit ihnen aus. Ich selbst habe mein Hobby zum Beruf gemacht und studiere POKÉMON. Wie lautet Dein Name? [...] Richtig! Dein Name ist [NAME].«¹ (*Pokémon: Rote Edition* 2016 [1999])

So lauten die ersten Zeilen der roten und blauen Editionen von *Pokémon* in ihren deutschen Fassungen. Kaum aus dem Startmenü entlassen, beginnt die Wissensproduktion im Dienst eines Professors. Eich macht klar, worum es geht: Wissenslücken sind zu schließen, Kreaturen zu fangen und zu studieren. Als Erstes helfen die Spieler:innen dem vergesslichen Professor auf die Sprünge und vergeben Namen an sich selbst bzw. ihre Spielfigur. Sie schreiben diesen damit gleichzeitig dem professoralen Gedächtnis und dem Random Access Memory (RAM) ein, sorgen für ihre eigene Adressierbarkeit. Diese Namenswahl wird sich noch als folgenschwere Entscheidung herausstellen.

Am 27. Februar 2016 erschienen die Wiederveröffentlichungen der ersten *Pokémon*-Editionen als digitale Ausgaben für die Nintendo 3DS Virtual Console, einer Produktsammlung älterer Spiele. Zum 20. Jahrestag der Erstveröffentlichung in Japan 1996 erschienen so für die vierte Nachfolgekonsole des Game Boy die ersten *Pokémon*-Spiele. In ihrer Folge wurde das Pokémon-Franchise² um Ableger und Adaptionen mit enormer Popularität und medialer Sichtbarkeit erweitert (zur Videospieldreihe und ihren Spin-Offs kamen u.a. das Kartenspiel, unzählige Merchandise-Produkte, die Anime-Serie, zahlreiche Animations- und zuletzt ein Live-Action-Film). Marktanalysen zufolge dominiert Pokémon heute den globalen Unterhaltungsmarkt als weltweit lukrativstes Medien-Franchise (vgl. Buchholz 2021).³ Aber nicht nur die Marke

-
- 1 In den zitierten Passagen gebe ich die Schreibweise mit der im Spiel verwendeten Großschreibung von Eigennamen wieder. Wann immer in den Spielen das Wort POKÉMON auftaucht, wird, wie auch im Markenlogo, das kleine é im ansonsten großgeschriebenen Wort verwendet.
 - 2 Wann immer ich mich auf die einzelnen Spiele beziehe, ist »Pokémon« kursiv gesetzt; ist das Franchise oder die Marke gemeint, bleibt der Eigenname recte.
 - 3 *Statista* zufolge hatte Pokémon seit 1996 und Stand Januar 2021 weltweit Umsätze in Höhe von 100 Milliarden US-Dollar zu verzeichnen. Demnach folgen Hello Kitty, Win-

selbst überdauerte und expandierte im Lauf der Jahre. Weil die Wiederveröffentlichungen für Virtual Console keine Überarbeitungen, sondern Software-Emulationen der ursprünglichen Spiele waren,⁴ blieb ein ursprünglich kleiner Fehler im System erhalten: MissingNo. Auch er hatte in der Zwischenzeit ein Eigenleben entwickelt. Der Begriff ›Eigenleben‹ ist keine bloße Rhetorik: Glitches, verstanden als unerwartete, nicht zwangsläufig destruktive Vorkommnisse in einem oder Störungen eines (informatischen) Prozesses, verweisen auf die den Programmen und Geräten eigene Handlungsmacht (Janik 2017; Kemper 2023, 49–50) und stören, zumindest potenziell und vorübergehend, die Vermittlungs- und Ordnungsabläufe eines Mediums (Menkman 2011, 7–9). Dabei sind sie aber nicht inhärent subversiv. »[G]litch transitions [...] between radical breakages and commodification processes.« (ebd., 9) MissingNo. ist das zufällige Ergebnis einer Reihe von Programmierungsfehlern – ein seltsames und unbeabsichtigtes Überbleibsel, das sich der Produktions- und Rezeptionsgeschichte von *Pokémon* dauerhaft eingeschrieben hat. Über welche Ordnungslogiken kann MissingNo. Aufschluss geben? Was hat es, und was haben wir als Spielende, in *Pokémon* zu suchen?

Kurze Zeit nach Spielbeginn erhalten die Spieler:innen von Professor Eich ihr erstes Pokémon und wenig später außerdem den Pokédex, eine Art Lexikon, in der alle in der Welt vorkommenden Pokémon verzeichnet werden können und sollen. Mit den gefangenen Kreaturen stellen die Spielenden außerdem Teams zusammen, die im Laufe des Spiels immer stärker werden, und kämpfen mit ihnen gegen andere wilde Pokémon und Pokémon-Trainer:innen, um sich schlussendlich in der Liga gegen die stärkste Konkurrenz durchzusetzen. Neben dem Kampf gilt es auch auf dem Gebiet der Besitzerweiterung und Wissensproduktion Überlegenheit herzustellen. Findet und fängt der:die Spieler:in eine der insgesamt 151 Kreaturen, wird diese im Pokédex gelistet und ihr Lexikoneintrag mit spezifischen Angaben und Beschreibungen freigeschaltet. »And because you're intrigued, you want to fill

nie the Pooh, Mickey Mouse, Star Wars, Disney Princess, Anpanman, Marvel Cinematic Universe, Super Mario und auf dem zehnten Platz Harry Potter (vgl. Buchholz 2021). Die Spiele der ersten *Pokémon*-Generation sind, ebenfalls laut *Statista*, mit knapp 32 Millionen weltweit verkauften Einheiten dabei die verkaufstärksten Videospiele des Franchise (vgl. Clement 2023).

- 4 Überarbeitungen waren zuvor 2004 für den Game Boy Advance erschienen: *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* sind inhaltliche wie auch grafische Neuauflagen, die den MissingNo.-Glitch nicht enthalten.

in all the blanks, right?»⁵ (Dr Lava 2021) Tajiri Satoshi,⁶ Spieleentwickler und Erfinder von *Pokémon*, beschreibt hier den Reiz am allmählichen Ausfüllen des Pokédex als Reiz des Sammelns, also der Besitzaneignung von Objekten, der auch im Slogan das Motto des Franchise bildet. »Gotta catch 'em all!«, oder im Deutschen: »Schnapp' sie dir alle!«.

Gleich zu Beginn weist Professor Eich den Spielenden die Rolle lernender Subjekte zu, die sich das in der Spielwelt über die Spielwelt angelegte Wissen aneignen sollen. Spielfigur und Spieler:in sind explizit forschungsreisende Subjekte, die sich mit Neugierde und Wissensdrang ihres Studienobjekts annehmen, das sie mit fortschreitender Zeit immer besser verstehen und (im spielwelteigenen Kanon des Pokédex) einordnen können. ›Aneignung‹ ist keine Metapher: Um einen vollständigen Lexikoneintrag über ein Pokémon freizuschalten, muss es gefangen, also ins Eigentum überführt werden. Ein Spielziel ist das lückenlose Ausfüllen des Pokédex mit den Daten aller in der Welt vorkommenden Pokémon, also das Zusammenstellen eines Universallexikons, dem sich kein erklärtes Monster entziehen kann. Dieses Ziel setzt die Erkundung und Eroberung einer wilden Natur und die Einordnung ihrer Geschöpfe in ein klassifikatorisches und taxonomisches System voraus; einer Welt also, der eine spezifische zivilisatorische Wissensordnung übergestülpt wird, deren Paradigmen wiederum Bezüge zu kolonialistischen Prinzipien von Entdeckung und Unterwerfung aufweisen (Allison 2006, 212). Den Pokédex ausfüllen bedeutet gleichzeitig: einen Produktkatalog und eine Firmengeschichte (ab-)schreiben, erlenen und verinnerlichen. Meine eigene Zuneigung zu Glumanda als Start-Pokémon ist schlicht auch eine Zuneigung zum Markenprodukt Pokémon, die ich seit meiner Kindheit hege und in den Spielen folgender Generationen immer wieder erinnere, aktiviere und kultiviere – jedes Mal, wenn ich mich über Glumanda freue oder Pokémon in neuen Spielen finde, denen ich zum ersten Mal vor vielen Jahren begegnet bin. Diese Produktgeschichte wird mittels einer Kolonialgeschichte erlernt.

Die Lexikon-Logik des Pokédex ist dabei mit einer Datenbank-Logik verschaltet. Maximal sechs Pokémon (ein Kofferwort aus *pocket* und *monster* –

5 Bei der Quelle, von der ich aus diesem Interview zitiere, handelt es sich um eine Fan-Übersetzung von Jacob Newcomb aus dem Jahr 2021. Mir liegt keine offizielle Übersetzung vor. Zuerst erschienen ist das Interview in einer Ausgabe des japanischen Magazins *Famimaga* 64 vom November 1997 (Tokuma Shoten Intermedia 1997, 8–13).

6 Für japanische Namen folge ich der im Japanischen gängigen Namensreihung mit dem Familiennamen an der vorderen und dem Eigennamen an der hinteren Stelle.

wörtlich handelt es sich also um Monster im Taschenformat) können gleichzeitig im aktiven Team mitgeführt werden; die übrigen werden als Daten in einem Computer gelagert. In der Diegese sind Pokémon lebende Kreaturen, die – sobald eingefangen – die meiste Zeit entweder entmaterialisiert oder komprimiert (so viel lässt das Spiel unklar)⁷ im Pokéball verbringen oder alternativ im PC gelagert werden (daraus ergibt sich die eingangs zitierte Fan-Theorie, MissingNo. sei eine gruselige Ausgeburt zu lange im Ball eingesperrter Pokémon). In *Pokémon* sind lebende Kreaturen auch immer schon potenziell objekthafte Forschungsdatensätze. Anne Allison paraphrasiert die detailreiche Entstehungsgeschichte der »Pokémonologie«, die ein japanisches Spielhandbuch bereithält, und die die diegetische Populärverwissenschaftlichung zusätzlich rahmt, indem es dem Forschungsfeld einen Namen, eine internationale Disziplingeschichte und eine nationalstaatliche Funktion gibt und Eich sogleich als eminenten Star-Professor etabliert (ebd., 208–209). Auch über die Andersartigkeit des Forschungsobjekts gibt es Aufschluss:

»As [Professor Oak] later notes [...], the precise nature of pocket monsters is difficult to pin down. They are not a race per se (because, for one thing, they evolve), nor are they merely pets or monsters. What they do share, however, is the quality of entering a monster ball and possessing qualities that ›come in handy‹ for the humans they live alongside (like Pickachu's electric powers, which Professor Oak uses to fuel his house) – a cyborgian interface with humans and their portable machines. Such queer creatures are fascinating because they both resemble and deviate from natural categories and organisms.« (ebd., 208–209)

Als Paratext dient das Handbuch zum einen der Orientierung in den Spielen sowie als Lexikon zweiter Ordnung: als bereits vollständiges Lexikon, das bei der Vervollständigung des Spiel-Pokédex unterstützt. Die »queer creatures« sollen nicht lange queer bleiben, sondern in eine hegemoniale Ordnung integriert werden. Ihnen wird eine monströse, d.h. normabweichende und grenzüberschreitende Andersartigkeit zugeschrieben, sie passen also nicht ganz in eine bereits vorhandene »Normalität«. Somit taugen sie zum Studienobjekt,

7 »Little is actually known about Pokéballs. When the ball hits a Pokémon, they are converted into a form of energy, and the creatures are swiftly trapped inside of it – at least, that's the case in the anime. In the games, *Pokémon* visibly shrink into the balls.« (Gramuglia 2023 [2020])

an dem ein spezifisches klassifikatorisches und taxonomisches Ordnungssystem entworfen wird. Gleichzeitig sind sie aber in der Regel nicht so monströs und gefährlich,⁸ dass sie nicht gezähmt werden könnten, sondern sogar ausgesprochen nützlich. Denn, wie im Handbuch erwähnt, ist es die Zähmung von Pokémon und anschließende Indienstnahme ihrer Fähigkeiten durch ihre Trainer (Meister?), die letztere erst zu den Kulturtechniken befähigen, ohne die die für das Forschungsprojekt nötige geografische Exploration ziemlich schnell an ein natürliches Ende geriete: Büsche zerschneiden, Höhlen beleuchten, Steine verschieben, schwimmen, fliegen.

Räumliche Fortbewegung als Mittel der Exploration und damit Unterwerfung von Raum funktioniert nicht ohne diese Fähigkeiten, die den Pokémon mittels VM beigebracht werden. VM ist die Abkürzung für ›Versteckte Maschine‹; Gegenstände, mit denen Pokémon in den ersten Editionen jeweils die Fähigkeiten *Zerschneider*, *Fliegen*, *Surfer*, *Stärke* und *Blitz* beigebracht werden können. Symbolisch werden VM in den neueren Spielen als Datenträger, eine Art CD, dargestellt – weitergedacht impliziert dies eine Konzeptualisierung der lernfähigen Pokémon als Geräte, die durch Installation bestimmter Fähigkeiten dem Gebrauch angepasst werden können. Um die im Vergleich zu den spannenderen Kämpfen eher langweiligen und lästigen Routineaufgaben effizient zu erledigen und den Rest des Teams nicht mit Fähigkeiten zu belasten, die nicht immer ideale Kampfmanöver darstellen, verwenden einige Spieler:innen für die Feldfertigkeiten einen sogenannten »VM-Sklaven«, der auch einen eigenen Eintrag im deutschsprachigen *Pokéwiki* hat. Obwohl Pokémon häufig als gleichwertige Partner oder, wie Eich zu Beginn berichtet, Haustiere bezeichnet werden, gibt der Fan-Terminus »VM-Sklave« explizit Aufschluss über die Verdinglichung der Pokémon im interpretativen Kontext einer Art Besitzklaverei. In jüngerer Zeit wurden die *Pokémon*-Spiele beispielsweise hinsichtlich vergeschlechtlichter Relationen der Fürsorge zwischen Spielenden und den Kreaturen (Salter et al. 2019), oder auch potenziell lehrreicher Botschaften über Umwelt, Klimawandel und Artenschutz (Hernandez 2023) diskutiert. Diese Analysen sind wichtig, weil sie die affektiven Bindungen zu dem Medienfranchise ethisch fruchtbar machen. Gleichzeitig sollten wir mitbedenken, in welchen narrativen Kontexten diese affektiven Bindungen

8 Ausnahmen stellen in gewisser Hinsicht die sogenannten Legendären Pokémon mit ihrer oftmals als überwältigend inszenierten Macht dar, die letzten Endes jedoch genauso gezähmt werden können wie die gewöhnlichen Pokémon. Ich komme darauf zurück.

entstehen. »Computers and video games as technical things are not free of politics. Furthermore, the aesthetic of digital play is not apolitical.« (Fizek 2022, 11)

Unter den Pokémon selbst gibt es kaum morphologische Konsistenz; es finden sich tierähnliche Kreaturen ebenso wie humanoide oder spektrale, mechanische oder geologische, pflanzliche oder mythische. Einige Pokédex-Einträge sprechen von Transformationen von Menschen zu Pokémon; in einer späteren Edition (*Pokémon Diamant und Perle*) ist die Rede von einstmals möglichen Ehen zwischen Mensch und Pokémon (vgl. Cassone 2021, 546–547, 553). Es existiert somit keine inhärent stabile Differenz zwischen Mensch oder auch Tier und Pokémon, sondern jede dieser Differenzen ist das Produkt der taxonomischen und klassifikatorischen Katalogisierungsleistung und damit gleichzeitig auch einer Hierarchisierung von Mensch und Kreatur (Mensch weist Kreatur einen Platz in einem eigens errichteten Ordnungssystem zu), die (neben der Binnenhierarchisierung stärkerer und schwächerer, seltener und gewöhnlicher Pokémon) beim Spielen prozessual hergestellt und eingeübt wird. Legitimiert durch Wissenschaft und Wissenschaftspraxis als Zweck und Mittel ergreifen Spielfigur und Spielende Besitz von der unbekanntem Welt und ihrer Geschöpfe (Allison 2006, 206–215). Allmählich den Pokédex auszufüllen, bedeutet auch, immer mehr des im Code enthaltenen Wissens aufzudecken, ihm seine Geheimnisse zu entlocken. Die insgesamt 151 Pokémon, die die Forschungsobjekte der ersten Generation darstellen, sind dabei immer schon im Spielwissen, weil im Programm und damit dem vom Spiel eröffneten Möglichkeitsraum⁹ enthalten. Der begrenzte Umfang sichert gerade die Möglichkeit des Erfolgs der Forschungsreise. Es können keine genuin neuen Kreaturen gefunden werden, die nicht immer schon Teil des diegetischen Pokémon-Kanons wären. Deswegen sind Entdeckungen hier auch immer Entdeckungen dessen, was anderswo bereits bekannt ist. Es existieren nur sehr wenige Ausnahmen von dieser Regel. Eine davon ist MissingNo.

9 In Game Design und Game Studies fällt der Begriff des Möglichkeitsraums häufig in Zusammenhang mit Handlungsoptionen und Entscheidungsfreiheit der Spielenden (vgl. Bogost 2008, Salen und Zimmermann 2003, Wright 2004). Mir geht es in Anschluss an Aaron Trammell (2020, 2022, 2023) eher um die politischen Implikationen solcher kulturtechnisch verfertigten Möglichkeitsräume (vgl. u.a. Woodhouse 2022).

2 Raumordnungen

Datenbasierte und geografische Wissensproduktion ist das Organisationsprinzip des Spiels (Allison 2006, 207–209). Es ist so programmiert, dass wilde Kreaturen technisch nur an spezifischen räumlichen Stellen erscheinen können. Index- und Wissenslücken zu schließen, setzt in *Pokémon* (wie in vielen anderen Spielen auch) geografische Erkundungen voraus: unterschiedliche *Pokémon* leben in unterschiedlichen Regionen, die mit unterschiedlichen Mitteln bereist werden müssen. Zentrales Prinzip so gut wie aller *Pokémon*-Spiele ist also die Aneignung der Welt durch aktives Aufsuchen und Einsammeln verschiedener Kreaturen an verschiedenen Orten – womit die Vorstellung eines autonomen, selbstbestimmten Subjekts, das die Freiheit dieser Mobilität genießt, einhergeht. Die Politiken dieses Prinzips entlarvten sich 2016, also im selben Jahr der Wiederveröffentlichungen der ersten Spiele für Virtual Console, mit dem Smartphone-Spiel *Pokémon GO!* und dessen medialer Verschränkung fiktiver Welten und realer Orte. Für Menschen, denen freie Mobilität historisch und soziopolitisch, explizit oder implizit, gar nicht erst zuerkannt wird, steht mit ihrer Ausübung in Form eines unbekümmerten, neugierigen Umherwanderns und der spielerischen Exploration der Umgebung potenziell das eigene Leben auf dem Spiel. Kurz nach Release von *Pokémon GO!* schreibt Omari Akil:

»When my brain started combining the complexity of being Black in America with the real world proposal of wandering and exploration that is designed into the gameplay of Pokemon GO, there was only one conclusion. *I might die if I keep playing.* [...] The premise of Pokemon GO asks me to put my life in danger if I chose to play it as it is intended and with enthusiasm. Let's just go ahead and add Pokemon GO to the extremely long list of things white people can do without fear of being killed, while Black people have to realistically be wary. *Honestly, I wish this was a joke post or a satire of some sort. It isn't.*« (Akil 2016; Hervorh. i. Orig.)

Ein Spiel und sein Möglichkeitsraum sind gerade nicht einfach ›nur ein Spiel‹ (Ruberg 2019, 60) oder inhärent unschuldig (Trammell 2020, 2022). Spiele machen nicht immer nur Spaß, und »›fun‹ is itself never ›just fun‹. Fun is cultural, structural, gendered, racialized, and inseparable from larger structures of power, privilege, and oppression.« (Ruberg 2019, 167) Zu den von Spielen produzierten Affekten gehören nicht nur Freude und Spielspaß, sondern auch

unangenehme Gefühle wie Schmerz, Unbehagen, Ausgeschlossenensein (Trammell 2023, 53–54). »Akil's point is that the gameplay of *Pokémon GO!* encourages players to transgress a number of unwritten rules that Black folk adhere to for safety. [...] It ain't all fun and games.« (ebd., 42–43) Akils Text legt offen, was passiert oder passieren kann, wenn die Spielregeln einer fiktionalen Welt mit der realen Welt überlappen, bzw. dass die beiden Regelsysteme gerade nicht voneinander abgesondert sind.

Abbildung 1: Beim Surfen halb an Land, halb im Wasser, kann MissingNo. erscheinen.
Fotos L.L.



MissingNo. ist ein Glitch-Pokémon, der Fehler im System, der seit fast 30 Jahren sein gespenstisches¹⁰ Unwesen in der ersten Generation der *Pokémon*-Spiele treibt und 2016 mit den Spielausgaben für Virtual Console erneut veröffentlicht wurde. Es nimmt die Gestalt eines seltsamen Pixelhaufens an, dessen bekannteste Form sich annäherungsweise als Stuhl, als spiegelverkehrtes ›L‹ oder ›d‹ oder auch als Treppenstufe oder Tetromino beschreiben lässt (Abb. 1). MissingNo. ist ein Grenzgänger, ein Produkt raumzeitlicher Non-Linearität. Das Glitch-Pokémon kann nur zu einem weit vorangeschrittenen Zeitpunkt im Spielablauf erscheinen, aber unter der Voraussetzung, dass Spielende erneut ein Einführungstutorial vom Beginn des Spiels aufsuchen, das ihnen ei-

10 Jack Halberstam spricht vom »glitch« as a queer ghost in the machine« (2017, 193). Jakko Kemper (2023) fasst einige Geist-Metaphern im Schreiben über Glitches zusammen und führt das Gespenstische des Glitches u.a. auf dessen Vorwegnahme des Todes bzw. des »eventual demise of the machine« zurück (2023, 50). Der Tod ist eine notorisch unbeantwortete Frage der Welt von *Pokémon*.

ne grundlegende Funktionsweise des Spiels nahebringt: Ein Greis in Vertania City erklärt den Spielenden das Fangen wilder Pokémon. MissingNo.s Territorium ist ein schmaler Grat: eine nur wenige Pixel breite Demarkationslinie zwischen Stadt und Ozean an der Zinnoberinsel. Die Linie ist keine feste Grenze, sondern eher eine Übergangszone oder Schwelle, an der die raumordnende Differenz zwischen Zivilisation (Stadt, keine wilden Pokémon) und Wildnis oder Barbarei (Meer, wilde Pokémon) visuell und programmtechnisch ausgehandelt wird. Beim Surfen befindet sich die Spielfigur teils auf der Linie, teils im Wasser, eben auf der Schwelle, »jener Zone, die weder dem Innen noch dem Außen angehört und deshalb ein höchst gefährlicher Ort ist.« (Siegert 2010, 155) MissingNo. ist Symptom eines räumlichen Kollapses: des Zusammenbrechens einer binärlogischen kolonialen Raumordnung der Trennung von Land und Wasser, Stadt und Natur, Zivilisation und Barbarei. Insbesondere letztere Dichotomie – Zivilisation/Barbarei – strukturiert nicht nur *Pokémon*, sondern viele Videospiele und ihre Ordnungssysteme, aber auch kanonisierte wissenschaftliche Theorien des Spiel(en)s, z.B. von Johan Huizinga oder Roger Caillois (Trammell 2023, 21–39). Am schmalen Küstenstreifen der Zinnoberinsel, dieser Stelle räumlicher Uneindeutigkeit, kommt es zu einer Verwirrung der Datenzuordnung im Rechenprozess. Wo Meer und Stadt in *Pokémon* zusammenkommen, hören rationalistische Operationen, koloniale Subjektivierungsstrategien und scheinbar verlässliche Rechen- und Wissensproduktionsprozesse auf, wie gewohnt zu funktionieren. Uneindeutigkeiten treten an die Stelle des Katalogisierbaren.

3 Forschungszwecke

Das Auftreten von MissingNo. ist seit Veröffentlichung der ersten *Pokémon*-Spiele selbst zu einem Forschungsgegenstand geworden. Zunächst zirkulierte der Glitch als Legende und Gerücht in Freundeskreisen, auf Schulhöfen und in Chat-Räumen. Nintendo äußerte sich nur spärlich zu MissingNo. Das Unternehmen nahm im offiziellen Magazin *Nintendo Power* Stellung zur Gerüchteküche, warnte vor Nachahmung. »Many people claim [MissingNo.] is the 152nd Pokémon, but don't believe them. MissingNo is a glitch, and any contact with it (even if you don't catch it) could easily erase your game file or disrupt your graphics.« (Nintendo of America 1999, 101) Nintendos Stellungnahme schließt MissingNo. hier explizit aus der Ordnung des Universallexikons aus und markiert es so als genuin monströs. Trotzdem erklärt der Text die zur Reprodukti-

on nötigen Schritte. Die Kommunikation scheint ein ambivalentes Verhältnis zu dem Glitch zu zeigen. Seine Popularität – vermutlich erkundigten sich viele bei der Kundenhotline nach MissingNo. – schien eine Positionierung zu erfordern. Nintendo setzte den Glitch einerseits als unabsichtlichen »programming quirk, and not a real part of the game« (zit. in Preskey 2019) herab und warnte dazu vor der größtmöglichen Strafe aller passionierten Videospiele:r:innen – Spielstand- und damit Statusverlust. Der Marketing-Wert einer »queer creature«, die wilde Spekulationen auslöst und eine vergleichbare Mobilität und Autonomie (Steinberg 2012, 83–84) besitzt wie ein offizielles Maskottchen, war jedoch offenbar klar. Bitte nicht nachmachen, in Anführungszeichen. Diese bewusst halbherzige Warnung ist auch ein Manöver, den Fehler im System der offiziellen Produktgeschichte einzuschreiben.

Abbildung 2: Der Name der Spielfigur (hier LRLBS) wird im Tutorial durch GREIS ersetzt. Fotos L.L.



Die Frage, wie genau es technisch zu dem Glitch kommt, ist seither Thema vieler Fanwiki-Einträge, Videos und Artikel geworden, auf die sich mein Text im Folgenden stützt, auch wenn ich nur einen groben Abriss geben kann. Das Fang-Tutorial in Vertania City wird aus der Perspektive eines alten Mannes präsentiert, dessen Name – GREIS – die Lücke im angezeigten Text einnimmt, die sonst der Name der Spielfigur füllt (Abb. 2). Erscheint beim Fangen normalerweise der Text »[NAME] setzt [BALL] ein!«, sehen wir im Tutorial »GREIS setzt POKÉBALL ein!«. Die Daten über den Namen der Spielfigur werden zu diesem Zweck vorübergehend an einer anderen Stelle zwischengespeichert, und zwar in einem Abschnitt, der beim Aufenthalt in Städten un-

genutzt bleibt, ansonsten aber Daten über die möglichen aufzufindenden Pokémon enthält. Der Streifen zwischen Land und Wasser an der Ostküste der Zinnoberinsel ist fälschlicherweise so programmiert, dass statt Wasser-Pokémon Land-Pokémon auftauchen. Weil der Stadt aber keine solchen zugeordnet sind, greift das Spiel auf die letzten an der entsprechenden Adresse hinterlegten Daten zurück. Beim Fliegen in eine andere Stadt werden diese Daten nicht zurückgesetzt (dazu müsste die Spielfigur in einen Abschnitt reisen, der das Auftauchen wilder Pokémon vorsieht). Das Spiel liest nun den im Arbeitsspeicher hinterlegten Namen der Spielfigur – aber eben nicht als Namen, sondern als Pokémondaten. Anders ausgedrückt, wird das scheinbar subjektivitätskonstituierende Element des Namens so behandelt und prozessiert, als wäre er als Pokémon lesbar. Aus diesen Daten wird dann ein Pokémon gebildet, das keinen diegetischen Sinn ergibt. Wenn dieser Name bestimmte Buchstaben an bestimmten Stellen enthält, erscheint MissingNo.¹¹ Pokémon können im Pokédex entweder als der Spielfigur unbekannt, als gesehen oder als gefangen gelistet sein. Das Spiel versucht dann, das eigentlich ungültige MissingNo. als ›gesehen‹ zu kategorisieren, schreibt dabei Daten über die dafür vorgesehenen Abschnitte hinaus, und ändert die Menge des sechsten Gegenstands im Inventar; das Ergebnis ist dessen plötzliche Vervielfachung.¹² Die Spielenden profitieren also von einer Verkettung mehrerer Zufälle in der Programmstruktur, die dafür sorgen, dass sich der Glitch so und nicht anders auswirkt, also eben nicht spielzerstörend. Besonders beliebte Gegenstände für diese Item-Vervielfältigung sind Nuggets (das gewinnbringendste Objekt), der Meisterball (der jedes Pokémon mit Sicherheit fängt und eigentlich nur einmal erhältlich ist) und Sonderbonbons (die ein Pokémon um je ein Level aufsteigen lassen). Dank MissingNo. können sich Spielende also der restriktiven Spielökonomie entziehen, insbesondere weil eine unerschöpfliche Menge an Meisterbällen und Sonderbonbons einen Gutteil der Spielhürden eliminiert. So belohnt der Glitch die Spielfigur und katapultiert sie an die Spitze der ›Ein-Prozent‹ von Kanto, der

11 Neben *MissingNo.* können auch einige weitere Glitch-Pokémon in Form von Pixelhaufen, aber auch vorgesehene Pokémon auftreten, die normalerweise nicht im Wasser gefangen werden können. Für einen Überblick über die Glitch-Pokémon vgl. »List of Glitch Pokémon«. Für eine Tabelle über die Glitch-Resultate einzelner Buchstaben in den europäischen und englischen Sprachfassungen vgl. »Old Man Glitch«.

12 Ich beziehe mich in dieser Wiedergabe der technischen Prozesse insbesondere auf LiveOverflow 2020a und 2020b.

fiktiven Spielwelt. Es handelt sich hier weniger um ein subversives Außerkraftsetzen der Spielregeln als um einen beschleunigten Spielablauf durch Umgehen der ökonomischen Beschränkungen, das das Spielziel der Herstellung von Dominanz unangetastet lässt. So verweist der Glitch als *außerordentliches*, also außerhalb der Ordnung befindliches Monster¹³ auf die Arbitrarität der Ordnungssysteme und lässt dabei die Kontingenz der Spielregeln erkennen (vgl. Janik 2017). Jedoch zeigt er auch, dass sie eben nicht immer für alle gleichermaßen gelten – nur Eingeweihte können sich ihnen widersetzen. Wissen über den Glitch und seine Effekte ist Zeichen von Kennerschaft und *Pokémon*-Expert:innen und damit auch Statussymbol.

Auch auf der Zinnoberinsel wird an Code geforscht: im Pokémon-Labor, an den genetischen Daten von Pokémon. Dort können Spielende Sedimentationen der Geschichte, nämlich Urzeitfossilien prähistorischer Pokémon, wiedererwecken lassen. Eigentlich ausgestorben zu sein schützt nicht davor, erforscht, kategorisiert, katalogisiert, in den Kampf geschickt und in den Dienst eines linearen Forschungs- und Fortschrittsnarrativs gestellt zu werden. In einer benachbarten, zerstörten Villa zeugen vereinzelte Textfragmente von Klonforschung. Sie berichten davon, dass das mysteriöse Pokémon Mew im Zuge einer Forschungsreise tief im »Dschungel im Niemandsland«¹⁴ (*Pokémon: Rote Edition* 2016 [1999]) entdeckt und anschließend auf die Zinnoberinsel verfrachtet wurde, wo es schließlich seinen Klon Mewtu gebar – ein künstliches Pokémon, das laut Pokédex »das Resultat eines jahrelangen und skrupellosen Experimentes« (ebd.) ist. In den englischen Fassungen ist konkreter von »horrific gene splicing and DNA engineering experiments« die Rede (*Pokémon: Red Version* 2016 [1998]). Der chronologisch letzte Tagebucheintrag vom 1. September (Jahreszahl ungenannt) impliziert, dass Mewtu für die Zerstörung der Villa verantwortlich war: »MEWTU wird immer stärker. Wir konnten die unkontrollierten Wutausbrüche nicht eindämmen!« (*Pokémon: Rote Edition* 2016 [1999]) Auf diesen Fragmenten basiert die eingangs erwähnte Fan-Theorie, MissingNo. könnte ein Nebenprodukt der Genexperimente sein. Sie explizieren darüber hinaus die kolonialistische Forschungsmotivation der Pokémonologie. Ein fremdes Wesen aus dem tiefen Dschungel wird ins Labor überführt und grausamen Experimenten unterzogen, die gerufenen Geister

13 »Das Wort *Monster* selbst wurde von lateinischen Verben abgeleitet, die unter anderem »zeigen« und »warnen« bedeuten (*monstrare*, *monere*).« (Schmitz-Emans 2013, 11)

14 In den englischen und japanischen Fassungen wird Mews Fundort spezifiziert, und zwar als »Gyana, South America«.

(Wut und Zerstörung) können letztlich nicht gebannt werden. Noch! Denn Mewtu, eines der mächtigsten und gefährlichsten unter allen Pokémon, lebt seither in einer Höhle unweit von Marmorita City. Nachdem sie zum Ende des Spiels die stärksten Pokémon-Trainer:innen der Liga im Kampf besiegt und Ruhm und Ehre erlangt haben, können die Spielenden und ihre Figur auch schaffen, was dem Genforscher seinerzeit nicht gelang: Mewtu aufzuspüren, zu zähmen, damit die Kontrolle über das künstliche Wesen wiederherzustellen und ihm seinen Platz (Nummer #151) im Pokédex zuzuweisen. Das Scheitern der Forschung, das sich in den Ruinen der Villa offenbart, bleibt ein vorübergehendes; ihre Wissensordnung wird schlussendlich wiederhergestellt. Nichts und niemand soll dem Universallexikon auf Dauer entkommen.¹⁵

Unweit der unheilvollen Genforschungsstätte also zeigt sich MissingNo, dieses fremde und rätselhafte Wesen, das zu ungeahntem Reichtum verhilft. Seine visuelle Gestalt als Pixelhaufen resultiert ebenfalls aus nicht vorgesehenen Daten-Prozessierungen (Retro Game Mechanics Explained 2020). Es kann zwar gefangen werden, entzieht sich aber dabei als Eintrag #000 der Logik des Index – der Abschnitt vom Exklärtext bleibt leer. Es ist im Lexikon gleichzeitig enthalten und nicht enthalten. Insofern bleibt MissingNo. eine offene Frage, auch wenn kontinuierlich an ihrer Beantwortung gearbeitet wird. »[M]onsters are *cognitively* disorienting because they transgress category boundaries. [T]hey are categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless.« (Švelch 2023, 12; Hervorh. i. Orig.) Gilt es in *Pokémon*, einer kolonialistischen Logik folgend, im Spielverlauf aus Monstern – dem unbekanntem Anderen – gezähmte Kampfgefährten bzw. domestizierte Nutzwesen zu machen, so bleibt MissingNo. ein Anderes ohne Lexikoneintrag, das auf die Ideologien von Universalkatalogisierung und Lückenlosigkeit verweist, die den Möglichkeitsraum von *Pokémon* als Spiel und insbesondere als Konsumprodukt mitstrukturieren. Dennoch bleibt es dabei vorrangig ein Nutzwesen. Sein geheimnisvolles Auftreten, seine komplizierten technischen Entstehungsbedingungen und seine kaum destruktiven, sondern vielmehr extrem lukrativen Effekte sind Gründe für seine langlebige und eigenwillige Zirkulation. Nintendos Warnung vor ruinierten Spielständen hat sich in der Zwischenzeit als weitgehend leere Drohung erwiesen. Wird MissingNo. gefangen, korrumpiert es jedoch die Einträge in der Ruhmeshalle, die im späten Spiel Zeugnis vom Triumph über die Pokémon-Liga ablegen.

15 Mit Arceus kann ab der vierten Generation sogar der Gott des *Pokémon*-Universums höchstpersönlich gefangen werden.

MissingNo. zu fangen hat einen Preis, den andere Pokémon nicht verlangen: Es überschreibt die Daten über siegreiche Kämpfe und verweigert ihr Zurschaustellen. Dass es ausgerechnet der Name der Spielfigur ist, der als Objekt prozessiert wird und in die nicht vorgesehene Lexikonlücke schlägt, deutet auf unsere persönlichen Verwicklungen mit unseren Geräten und Spielen und deren Handlungsmacht gegenüber uns, den Spieler:innen (Fizek 2022, 75–81; Janik 2021). Das seltsame MissingNo. mit seinen widersprüchlichen Effekten und Implikationen ist ein Zeichen der »surprising liveliness of our gadget companions« (Halberstam 2017, 189), von Game Boys und Pokémon, die auch in Fan Fiction weitergedacht wird, wenn dem Protagonisten des Spiels ein handlungsmächtiges und in jeder Hinsicht weit überlegenes MissingNo. mit Riesenpenis begegnet oder, besser gesagt, widerfährt (vgl. ProbablyNoctis 2022). Auf der Schwelle zwischen Stadt und Meer an die Oberfläche gespült, zeugt MissingNo. als unbeabsichtigtes Überbleibsel von der Errichtung der Prozesse und Systeme, die unsere Sozialisierungen in und Zuneigungen zur digitalen Spielkultur mitformen.

Quellenverzeichnis

- Akil, Omari. 2016. Warning: Pokemon GO is a Death Sentence if you are a Black Man. *Medium*, 07.07.2016. <https://medium.com/dayone-a-new-perspective/warning-pokemon-go-is-a-death-sentence-if-you-are-a-black-man-acacb4bdae7f>.
- Allison, Anne. 2006. *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Bogost, Ian. 2008. The Rhetoric of Play. In: *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*, herausgegeben von Katie Tekinbaş Salen, 117–140. Cambridge: MIT Press.
- Buchholz, Katharina. 2021. The Pokémon Franchise Caught 'Em All. *Statista*, 24.02.2021. <https://www.statista.com/chart/24277/media-franchises-with-most-sales/>.
- Cassone, Vincenzo Idone. 2021. Gotta Face 'Em All: Pokémon, Japanese Animated Characters, and the Emergence of Playful Visual Animism. *Sign Systems Studies*. <https://www.doi.org/10.12697/SSS>. 2021.49.3-4.15.
- Clement, Jessica. 2023. Best-selling Pokémon video games worldwide as of March 2023, by units sold. *Statista*, 11.05.2023. <https://www.statista.com/statistics/1072224/pokemon-unit-sales-worldwide/>.

- Dr Lava. 2021. Translation: Satori Tajiri Cuts Lose (1997 Interview). Übers. v. Jacob Newcomb. *Lava Cut Content*, 17.09.2021. <https://lavacutcontent.com/atoshi-tajiri-1997-interview/>.
- Fizek, Sonia. 2022. *Playing at a Distance. Borderlands of the Videogame Aesthetic*. Cambridge: MIT Press.
- Gramuglia, Anthony. 2023 [2020]. Pokémon: What Happens Inside of a Pokéball? *CBR*, 01.05.2023. <https://www.cbr.com/what-inside-pokeball-pokemon>.
- Halberstam, Jack. 2017. Queer Gaming: Gaming, Hacking, and Going Turbo. In: *Queer Game Studies*, herausgegeben von Bo Ruberg und Adrienne Shaw, 187–199. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Hernandez, Lucas. 2023. Pokémon Conservation: Gotta Save 'em All! *Multiplay*, 31.05.2023. <https://multiplaynetwork.org/2023/05/31/pokemon-conservation-gotta-save-em-all-by-lucas-hernandez/>.
- Janik, Justyna. 2017. Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object. *TransMissions: The Journal of Film and Media Studies* 2(2): 65–82.
- Janik, Justyna. 2021. Intra-acting Bio-object: A Posthuman Approach to the Player-Game Relation. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 13 (1). https://www.doi.org/10.1386/jgvw_00026_1.
- Kemper, Jakko. 2023. Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media. *European Journal of Cultural Studies* 26(1). <https://www.doi.org/10.1177/13675494211060537>.
- Knauer, Steve. 2016. Top 5 Pokemon Theories. *Gamezone*, 29.02.2016. <https://www.gamezone.com/originals/top-5-pokemon-theories-jz59/>.
- List of Glitch Pokémon. n. D. *Bulbapedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/List_of_glitch_Pok%C3%A9mon.
- LiveOverflow. 2020a. Researching MissingNo Glitch in Pokemon. *Youtube*, 02.05.2020. <https://youtu.be/p8OBktd42GI>.
- LiveOverflow. 2020b. Why MissingNo Multiplies Items! *Youtube*, 11.05.2020. <https://youtu.be/bxzrtU7VtPU>.
- Menkman, Rosa. 2011. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Morrow, Brandon. 2021. Is Pokémon's Most Infamous Glitch Actually Its Most Powerful Character? *CBR*, 14.11.2021. <https://www.cbr.com/pokemon-missingno-glitch-most-powerful-character-theory/>.
- Nintendo of America. 1999. *Nintendo Power* 120 (Mai 1999). Internet Archive. <https://archive.org/details/NintendoPower1988-2004/>.

- Old Man Glitch. n. D. *Glitch City Laboratories*. https://archives.glitchcity.info/wiki/Old_man_glitch.html.
- Pokémon: Red Version. 2016 [1998]. Entwicklung: Game Freak. Publisher: Nintendo.
- Pokémon: Rote Edition. 2016 [1999]. Entwicklung: Game Freak. Publisher: Nintendo.
- Preskey, Natasha. 2019. The Mythos and Meaning Behind *Pokémon's* Most Famous Glitch. *Ars Technica*, 18.02.2019. <https://arstechnica.com/gaming/2019/02/the-mythos-and-meaning-behind-pokemons-most-famous-glitch/>.
- ProbablyNoctis. 2022. Bad Eggs. *Archive Of Our Own*, 05.09.2022. <https://archiveofourown.org/works/41502003>.
- Rechichi, Taylor (Taetora). 2023. 20 Pokemon Conspiracy Theories That Will Give You Chills. *Gamerant*, 10.03.2023. <https://gamerant.com/pokemon-creepiest-conspiracy-theories/>.
- Retro Game Mechanics Explained. 2020. MissingNo.'s Glitchy Appearance Explained. *Youtube*, 27.04.2020. <https://youtu.be/ZI5oXUeN6QE>.
- Ruberg, Bo. 2019. *Video Games Have Always Been Queer*. New York: New York University Press.
- Salen, Katie Tekinbaş und Eric Zimmermann. 2003. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Salter, Anastasia; Mel Stanfill und Anne Sullivan. 2019. But Does Pikachu Love You? Reproductive Labor in Casual and Hardcore Games. *FDG 2019: Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://www.doi.org/10.1145/3337722.3337739>.
- Schmitz-Emans, Monika. 2013. Monster: Eine Einführung. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 63(52): S. 11–17.
- Siegert, Bernhard. 2010. Türen. Zur Materialität des Symbolischen. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*. <https://www.doi.org/10.28937/1000106306>.
- Steinberg, Marc. 2012. *Anime's Media Mix. Franchising Toy's and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Švelch, Jaroslav. 2023. *Players vs. Monster. The Making and Breaking of Videogame Monstrosity*. Cambridge: MIT Press.
- Tokuma Shoten Intermedia. 1997. *Famimaga* 64 26 (Nov. 1997). *Internet Archive*. <https://archive.org/details/famimaga-64-issue-26-november-1997-600dpi-ozidual/>.

- Trammell, Aaron. 2020. Torture, Play, and the Black Experience. *GAME. The Italian Journal of Game Studies* 9: 33–49. <https://www.gamejournal.it/torture-play>.
- Trammell, Aaron. 2022. Decolonizing Play. *Critical Studies in Media Communication* 39(3). <https://www.doi.org/10.1080/15295036.2022.2080844>.
- Trammell, Aaron. 2023. *Repairing Play. A Black Phenomenology*. Cambridge: MIT Press.
- VM-Sklave. n. D. Pokéwiki. <https://www.pokewiki.de/VM-Sklave>.
- Woodhouse, Taylore Nicole. 2022. Digital Archives, Fandom Histories, and the Reproduction of the Hegemony of Play. *Transformative Works and Cultures* 37. <https://www.doi.org/10.3983/twc.2022.2105>.
- Wright, Will. 2004. Sculpting Possibility Space. [Audio-Mitschnitt]. *Accelerating Change*, 07.11.2004. <http://itc.conversationsnetwork.org/shows/detail376.html>.