

Das Lavandia-Syndrom

Das Lavandia-Syndrom (Lavender Town Syndrome) ist eine moderne Sage*, basierend auf der ersten Generation der Pokémon-Spielereihe (*Kästchen*). Sie besagt, dass die Musik, welche in der Stadt Lavandia gespielt wird, im Frühjahr 1996 für den Suizid hunderter Kinder in Japan verantwortlich gewesen sei. Die Hintergrundmusik, die bei Erreichen der Stadt Lavandia in der ersten Generation der Pokémon-Spiele gespielt wird, wurde 2012 zur zweitgruseligsten in einem Videospiel verwendeten Musik gewählt. Die Musik wurde von Jun'ichi Masuda komponiert und kombiniert scharfe «Chiptune»-Klänge mit einer «Aneinanderreihung erschütternder Akkorde», um eine unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. Das Musikstück soll hohe Töne besitzen, die nur Kinder hören können.

2010 veröffentlichte ein anonym Nutzer die Creepypasta**, dass die Musik 1996 über 100 Kinder in Japan in den Selbstmord durch Erhängen oder Springen von Dächern getrieben habe. Andere Kinder hätten Nasenbluten, Kopfschmerzen, Halluzinationen, Schlafstörungen und Verhaltensstörungen entwickelt. Angeblich hätten «binaurale Beats» die kindlichen Gehirne geschädigt. Die Geschichte der so fabrizierten Krankheit namens Lavandia-Syndrom verbreitete sich innert kürzester Zeit im Internet. Ein Video zeigte eine grafische Darstellung der Musik, die mit den Formen des Pokémon «Icognito» den Satz «Leave now!» bildet. Mit der Zeit fügten viele

* Moderne Sagen oder Mythen, urbane Legenden (urban legends): Schauermärchen oder skurrile Anekdoten, mündlich, über E-Mail und soziale Medien verbreitet. Ihre Quelle lässt sich in der Regel nicht zurückverfolgen, und die Protagonisten sind meist nicht bekannt. Typisch: Die Geschichte ist dem Freund eines glaubwürdigen Bekannten passiert. Daher «FOAF tales» (friend of a friend tales) genannt.

** Creepypasta: erfundene Horrorgeschichten; eine Kombination von «creepy» (gruselig) und «copy&paste», weil die Geschichten durch ständiges Kopieren verbreitet werden



Foto: thimo-pedersen-dip9llwUK6w-unsplash

Leute weitere Details hinzu, um die Erzählung glaubhafter darzustellen.

Für die Existenz des Syndroms gibt es keine Beweise, auch keine statistischen Zahlen, die auf eine erhöhte Suizidrate im besagten Zeitraum hinweisen. Dennoch liess der Pokémon-Hersteller Nintendo die Lavandia-Musik vor der Veröffentlichung der Pokémon-Spiele auf dem westlichen Markt anpassen. Tonhöhen und Frequenzen wurden gesenkt. Genau diese Änderungen führten allerdings erneut zu Spekulationen, ob nicht doch etwas Wahres am Lavandia-Syndrom sei.

Richard Altorfer

Pokémon

Pokémon, kurz für (japanisch) Poketto Monsutä, abgeleitet von englisch «pocket monster»: ein Medien-Franchise mit Fantasiewesen, die gesammelt, getauscht und trainiert werden. Verwaltet wird das Franchise von The Pokémon Company, einem Unternehmen von Nintendo. Ursprung des Franchises ist eine 1996 gestartete Serie von Videospielen. Die Spieleserie gehört zu den wichtigsten Serien von Nintendo und zu den erfolgreichsten Videospielemarken aller Zeiten.