



LUNDS
UNIVERSITET

Should I stay or should I... *Pokémon Go*?

- En undersökning av svensk massmedias diskussion om det digitala spelet *Pokémon Go*

Examensarbete i Digitala Kulturer
Erika Svensson
Vårterminen 2017
Handledare: Mikael Askander

Abstract

Since digital games entered the market they have been classified as a problematic medium, something that makes people aggressive and isolated from their surroundings. A stereotype of a white, adult male, playing alone and killing virtual people started to spread in the public. During the summer and early autumn of 2016, a new game entered the public sphere, which made people all over the world leave their homes to get out and catch virtual creatures using their mobile phones as tools of gameplay. *Pokémon Go* - a game that made the world go wild. Mass media reported that people started to engage with other persons, who also were playing the game, and some reported that their general health started to improve. Now gamers also included women, children, and older persons. But the mass media also reported about big issues in the form of accidents, theft and that games destroy our minds. These newsreportings have the possibility to create tendencies to moral panic in the society. Mass media is a big influencer in people's perception of a phenomenon, and digital games are not an exception, it is therefore interesting to study how the press presented *Pokémon Go* and in relation to research about this. In this work the focus is about mass medias news report about *Pokémon Go* in Sweden, to identify gaming as a contemporary activity. This makes it possible to see how digital games are presented in people's daily social lives in their interaction with the press, by using an argumentations analysis and the theories telepresence and moral panic.

Key Words: *Pokémon Go*, Digital games, Moral Panic, Mass Media, Telepresence

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 Syfte & frågeställningar	4
1.3 Disposition	4
1.4 Metod & material	5
1.4.1 Argumentationsanalys	5
1.4.2 Människors tolkningsprocess	6
1.4.3 Material	7
1.5 Teoretiska perspektiv	8
1.6 Forskningsöversikt	10
1.7 Avgränsningar & urval	11
2. Undersökning och analys	12
2.1 Gemenskap	14
2.2 Interagera med digitala spel	17
2.3 Nyanserad kritik mot digitala spel	20
2.4 Sociala aspekter	23
2.5 Det virtuella och det verkliga	26
3. Avslutande diskussion	29
3.1 Vidare forskning	31
4. Referenser	33
5. Bilagor	37
Bilaga 1. En beskrivning vad <i>Pokémon Go</i> går ut på	37
Bilaga 2. Analysfrågor	38

1. Inledning

”Catch Pokémon in the Real World with Pokémon Go!” (Pokémongo.com, 2016). Så presenteras spelet *Pokémon Go* på sin officiella hemsida, det är en applikation till mobiltelefonen, som får människor att vilja spela ett digitalt spel ute i samhällsrummet och fånga virtuella djur. Med hjälp av spelet kan människor ”travel between the real world and the virtual world of Pokémon with Pokémon GO” (Pokémon.com, 2016). Spelet öppnar upp möjligheten för känslan av att befinna sig på två platser på samma gång, både i den fysiska och den virtuella verkligheten, spelupplevelsen flyttas på så sätt från hemmet ut i naturen och samhället. Det ger också möjlighet att spela tillsammans med andra människor och är en källa till fysisk aktivitet, då spelarna måste röra på sig för att ha möjlighet att fånga *Pokémon* vilket gör att de också kan interagera med andra människor över ett gemensamt mål. Dock ansåg inte alltid massmedia att detta stämde in på spelet, det existerade olika synsätt på *Pokémon Go*, vilket är av intresse att studera då spel i form av online-, dator-, och videospel presenterats, framhävts och kritiserats på olika sätt genom tiderna.

1.1 Bakgrund

I över 20 år har *Pokémon* erbjudit nöje åt människor i alla åldrar världen över och blivit en stor del av företaget *Nintendos* framgång. ”Till Europa kom de första Pokémon-spelen 1999 till spelkonsolen Game Boy (...) sen dess släpps Pokémon-spel till alla Nintendos olika spelkonsoler” (Nintendo.se, 2016). Dessa spel ligger till grund för företagets fortsatta framgång och att konceptet fortfarande är populärt. *Pokémon Go* är ett augmented realityspel, vilket är ett så kallat förstärkt verklighetsspel, att hämta hem till sin mobil som släpptes i USA den 6 juli 2016 och i resten av världen under de efterföljande veckorna (Pokémon.com, 2016). Appen tar hjälp av mobilens GPS för att spåra spelarens förflyttning och på så sätt ge möjlighet att utföra specifika funktioner i spelet. *Niantic* är företaget som utvecklat spelet på sin ”Real World Gaming”-plattform och använder verkliga platser för att uppmuntra spelare att söka efter *Pokémon* i den verkliga världen (Nintendo.se, 2016). *Pokémon Go* installerades över 500 miljoner gånger runt om i världen under de första veckorna efter att spelet släpptes (Pokémon.com, 2016). Spelet utvecklades för att möjliggöra för ”people to easily experience classic Pokémon gameplay on their mobile device and catch Pokémon in the real world”

(Pokémongo.com, 2016). Spelet gör det möjligt för människor att interagera med ett koncept som existerat under många år.

Augmented reality innebär så kallad förstärkt verklighet, vars syfte är att skapa omslutenhet liknande den med virtual reality, vilket anses vara en mer komplett datormedierad verklighet (Robert P. Fletcher, 2014, s. 220). Augmented reality är ett digitalt medium som befinner sig mellan användaren och den fysiska världen. Det är ett medium som gör brukaren medveten om teknologin även om intentionen är att dölja detta, då detta medium placerar bilder och text framför användaren, som verkar interagera med verkligheten (Jay David Bolter & Richard Grusin, 1999, s. 216). Denna funktion gör att spelaren känner sig helt omsluten av och integrerad med spelvärlden. I *Pokémon Go* kan detta liknas vid att spelet använder sig av människors mobiltelefoner som verktyg för att skapa en spelvärld ute i samhället. Mobilen visar en filmad verklighet i realtid, av det som syns genom kameran i mobilen, där de virtuella djuren visas i relation till den avbildade verkligheten. På så sätt förstärker spelet verkligheten genom att spelupplevelsen flyttas ut i samhällsrummet. Konceptet *Pokémon* har förflyttats över mediegränserna i form av att det existerat som kortspel, leksaker, filmer, tv-serier med mera. Detta gör konceptet till en transmedial berättelse vilket är förmågan att skapa världar där konsumenterna är aktiva deltagare för att föra berättelsen vidare (Henry Jenkins, 2006, s. 30). En transmedial berättelse sträcker sig över flera olika medieplattformar där varje ny del utgör en viktig del av helheten, varje produkt är en del av helhetskonceptet (Jenkins, 2006, s. 103). För en bredare insyn i hur *Pokémon Go* fungerar och vad det går ut på finns en beskrivning i bilaga 1.

Garry Crawford (2012) menar att det är svårt att definiera vad videospel och datorspel egentligen är och att dessa används flytande i akademiska sammanhang, men att ett mer öppet begrepp är digitala spel (s. 3). I detta sammanhang kommer termen digitala spel användas som en generell term för alla spel vilka använder sig av teknologi för att kunna spelas. Denna term ger ett alternativ till det något otydliga och ombytliga användandet av andra begrepp (Crawford, 2012, s. 3). Det existerar en tydlig bild av hur en traditionell spelare av digitala spel är som person menar Crawford (2012), vilken generellt är skapad av massmedias syn på spelande men också genom publika åsikter. Dessa stereotyper innefattar till stor del en bild av en person som är en vit, vuxen man, antisocial, aggressiv och beroende av spel (Crawford, 2012, s. 47-48). Denna syn kan sammankopplas med känslan av moralpanik som Faltin Karlsen (2015) beskriver är en social

oro i ett samhälle vilket är konsekvensen av ett hypotetiskt universellt särdrag i det sociala livet (Karlsen, 2015, s. 17). Spel och spelande har skapat mycket debatt sedan de först började existera på marknaden under 1970-talet. De också väckt moralpanik i form av att massmedia framhåvt dem som skadliga för barn och unga, samt att det finns en risk att utsätta dessa för innehåll av dåligt språk, pornografi eller våld genom spel (Karlsen, 2015, s. 16). Möjligheten till att interagera med ett spel är vad som kan definiera spelande som ett digitalt medium, och där de interaktiva aspekterna ses som de viktigaste delarna av digitala spel (Lina Eklund, 2012, s. 19). Digitala spel är spel som medierats av teknologi (Eklund, 2012, s. 28).

Att studera spel som en daglig praktik kan eventuellt säga något om digitalt spelande som en samtida aktivitet (Eklund, 2012, s. 15). Eklund (2012) menar att om spel studeras sociologiskt kan det ge insyn i de dagliga strukturerna i socialt liv tillsammans med digital teknologi, som en del i det nutida vardagliga livet (Eklund, 2012, s. 5). Att studera hur *Pokémon Go* porträtterats i massmedia, gör det möjligt att säga något om hur spel presenteras i människors dagliga sociala liv. Hur massmedia visar upp ett fenomen påverkar eventuellt människors perception av det, vilket gör att nyhetsrapportering får en stor inverkan på vad människor tycker och tänker om något. Genom att människor får erfarenhet av problem i samhället genom massmedia, är de beroende av denna nyhetsrapportering och den sociala reaktionen är beroende av den information som finns tillgänglig (Chas Critcher, 2003, s. 11). Detta gör att massmedias rapportering är en viktig källa till moralpaniker. Eklund (2012) menar att digitala spel har blivit en del av många människors dagliga liv ”and are prime examples of the use of digital and Internet technology. Digital games are in this sense typical for contemporary life” (s. 5). Digitala spel är på så sätt representanter för den digitala teknologins utveckling och dessa spel finns att tillgå genom produkter som många människor använder i sina liv. Enligt Johan Fornäs (2004) är ett medium verktyg för kommunikation över tid och rum, de är kulturella teknologier vilka är socialt organiserad för att skapa mening, identiteter samt olika former av makt. Varje medium är förankrat i multipla nätverk av mediering (s. 123). Jenkins (2006) menar att ett medium definieras delvis som en teknologi vilken gör kommunikation möjlig, samt som en uppsättning av sociala och kulturella praktiker vilka växt fram kring teknologin (s. 24). Ett medium är på så sätt en källa till kommunikation som gör social interaktion möjlig, där digitala spel blivit en viktig aktör då de är exempel på hur människor använder sig av digital teknologi.

1.2 Syfte & frågeställningar

Syftet med uppsatsen är att beskriva hur massmedia i Sverige framställt *Pokémon Go*, genom analys av nyhetsartiklar publicerade på webben, vilka är riktade till allmänheten. Avseendet är att identifiera om spelet presenteras som ett socialt medium eller om det är ännu en del i framställningen av digitala spel som ett problematiskt medium, vilket kan bidra till moralpanik om ett fenomen. Undersökningen relateras också till forskning om digitala spel och hur massmedia tidigare framställt digitala spel. De frågor som kommer behandlas är:

- Hur har massmedia porträtterat spelandet av *Pokémon Go*?
- Hur kan *Pokémon Go* ses som ett socialt medium, enligt massmedia?

Massmedia kan beskrivas som en form av gatekeeper vilket innebär att de har stor makt över hur information flödar i olika nätverk (Karine Nahon & Jeff Hemsley, 2013, s. 43). Problemet ligger då i att människor förlitar sig på massmedias rapportering vilket kan leda till moralpanik. Det finns nätverksgatekeepers, vilka har förmågan att sprida innehåll till andra nätverk och knyta samman dessa, och på så sätt sprida information snabbt och långt (ibid. s. 48). Genom att artiklar publiceras på webben kan dessa sprids snabbt mellan människor i olika nätverk. Detta gör det till ett intressant område att studera då massmedias presentation av *Pokémon Go* gör massmedia till starka intressenter i opinionen runt spelet och digitala spel i allmänhet.

1.3 Disposition

För att uppfylla syftet kommer arbetet vidare att beskriva den metod som använts för att analysera de artiklar som valts ut, samt en kortare presentation av artiklarna. Vidare kommer det teoretiska ramverk som ska användas för att diskutera artiklarna, presenteras. En forskningsöversikt över digitala spel, och *Pokémon Go* kommer beskrivas för att ge en bild över hur spel tidigare studerats. Den inledande delen av detta arbete avslutas med ett avsnitt om avgränsning och urval i arbetet. Sedan kommer analysavsnittet vilket struktureras efter olika teman, som kommer presenteras i början av analysen där också en mer ingående beskrivning av de utvalda artiklarna presenteras. Arbetet avslutas med en avslutande diskussion.

1.4 Metod & material

Det finns en skillnad mellan kvantitativa och kvalitativa metoder. Kvalitativa data handlar om särskilda kvalitéer och egenskaper hos det man studerar, där det kan vara problematiskt att säga något generellt om ett helt ämne, men det är möjligt att uttala sig om de data man har samlat in. Dessa analyser går på djupet utifrån ingående analyser av ett litet material. Kvantitativa data är när man har mycket information att analysera och det är möjligt att dra generella slutsatser om ett ämne (Lotte Rienecker & Peter Stray J., 2014, s. 193). Den metod som kommer användas i denna uppsats är textanalys i form av argumentationsanalys av svenska massmediaartiklar publicerade på webben, vilka riktar sig till allmänheten. En textanalys kan vara både kvalitativ och kvantitativ (Simon Lindgren, 2011, s. 271). Det som fokuseras här är samtalet runt fenomenet *Pokémon Go* och inte hur människor direkt upplevt det, utan hur massmedia framställt människors upplevelse av spelet och hur det kan påverka människor, vilket gör att analysen är kvalitativ. Det hade eventuellt varit relevant att använda sig av diskursanalys som ytterligare en metod då dessa två är nära besläktade. Diskurs är ett sätt att skriva och tala om exempelvis specifika fenomen i samhället där det sagda, visade och illustrerade följer bestämda mönster och konventioner som har en koppling till maktordningar i samhället (Lindgren, 2011, s. 270). Dock innefattar också argumentationsanalys detta, vilket gör det överflödigt att använda diskursanalys även om den också innefattar kontexten som en text uppstår i. Detta kommer ändå att behandlas i form av att presentera *Pokémon Go* i relation till massmedias tidigare kritik mot digitala spel. Det är dock omöjligt att generalisera att all massmedia har de ståndpunkter som framkommer i de utvalda artiklarna, men dessa ställningstaganden är generella för de artiklar som analyseras. Genom att analysen relateras till forskning om hur digitala spel framställts är det rimligt att göra ett uttalande om att de analyserade artiklarna står för en form av generell uppfattning om *Pokémon Go* men att inte alla tycker det.

1.4.1 Argumentationsanalys

En text har två huvudfunktioner där den för det första använder språket för att uttrycka tankar, idéer samt där skribenten använder texten för att uttrycka föreställningar om sin omgivning, och för det andra är ett sätt att bruka språket för sociala relationer. Vilket innebär att språket inte enbart brukas för reflektion utan även för handling i att exempelvis uttrycka en åsikt (Göran Bergström & Kristina Boréus, 2005, s. 16). I en argumentationsanalys analyseras argumentation i en text och textens innebördsaspekter är i fokus, vilket är där författaren av texten uttrycker sin

bild av omgivningen (Bergström & Boréus, 2005, s. 18). Texter kan studeras som uttryck för en del rådande föreställningar i ett samhälle (Kristina Boréus, 2011, s. 132). Genom att då göra denna form av textanalys av artiklar om *Pokémon Go* blir det möjligt att identifiera och förklara rådande syn på spelets inflytande på människor. Att göra en textanalys handlar om att sammanföra texten med kontexten, vilket innebär att analysen ”syftar till att visa hur språkbrukets sociala, historiska, kulturella och politiska sammanhang påverkar vilka betydelser och innebörder som skapas” (Lindgren, 2011, s. 271). På så sätt är det möjligt att utläsa hur språket i artiklarna brukas för att skapa en negativ eller positiv bild av *Pokémon Go*. En textanalys kan vara både kvantitativ eller kvalitativ, där man studerar antingen återkommande teman eller meningsskapande (ibid.). Denna analys är kvalitativ då den inte inriktar sig på stora mängder insamlad data utan ett mindre urval, vilket innebär att det kan vara problematiskt att säga något generellt om hela massmedias syn på *Pokémon Go*, utan resultatet är snarare generellt för de artiklar som analyserats.

Analysarbetet utgick ifrån åtta frågor som presenteras i bilaga 2. De konstruerades utifrån syftet att besvara frågeställningarna och för att det skulle vara möjligt att se artiklarnas argumentation, men utformades innan urvalsprocessen av artiklarna vilket gör att de inte influerats av innehållet i artiklarna. Frågorna bygger på att se till argumentationen i artiklarna och hur människor framställs i texterna, detta för att analysera hur skribenterna argumenterar om spelet och om de för fram personliga åsikter, men också för att få en förståelse i hur skribenterna framställer människorna som spelat. Frågorna var användbara i analysarbetet då det var möjligt att jämföra hur de olika skribenterna argumenterade i sina artiklar. Eventuellt var det inte möjligt att besvara alla frågorna till alla artiklarna, då de eventuellt inte trängde undan något, eller att det inte fanns uttalade relationer mellan människorna i texterna. Resultatet i denna uppsats är strukturerat på så sätt att artiklarna analyserats separat och att resonemang från dessa analyser vävs samman med teorier samt forskning på området. Analyserna presenteras inte direkt utan dessa separata analyser presenteras på så sätt som är relevant för de teman som uppsatsens resultat är uppbyggt av som kommer presenteras nedan.

1.4.2 Människors tolkningsprocess

De texter som analyseras i denna uppsats måste tolkas för att deras mening och betydelse ska förstås. Varje läsare eller mottagare av en text har förförståelse eller fördomar när den närmar sig

en text och utan detta är det omöjligt att göra en tolkning. En läsares upplevelser, uppfattning av världen, det sociala sammanhanget, kunskaper om ämnet, språket, är exempel på faktorer som påverkar tolkningen (Bergström & Boréus, 2005, s. 25). ”En text har en föränderlig betydelse eftersom olika subjekt ger den olika tolkningar” (Bergström & Boréus, 2005, s.25). Text i detta sammanhang fokuserar på massmedietexter i form av artiklar. ”Wherever we go, we see meaning (...) and compare what we encounter to our earlier experiences” (Mikko Lehtonen, 2000, s. 9). Detta innebär att mening skapas genom interaktion med omgivningen, vilket betyder att tidigare upplevelser avspeglas på nya ting människor möter i sin omgivning. Den kontext som fokuseras här är den om digitala spel, hur de mottagits tidigare och hur detta eventuellt påverkat mottagandet av *Pokémon Go*.

Människors perception av digitala spel sedan tidigare kan eventuellt påverka deras uppfattning av nya fenomen, där massmedia har en viktig roll. Detta innebär att allt som finns i ett subjekts kontext spelar in i den personens tolkning av en läst text och denna tolkning är olika mellan människor. Vid läsning av en artikel om *Pokémon Go* var läsarens tolkning beroende av den personens förförståelse av exempelvis digitalt spelande. Vidare är det omöjligt att rekonstruera vad en författare av en text egentligen vill ha sagt med den och dessutom är det också omöjligt att veta hur andra mottagare tolkat texten (Bergström & Boréus, 2005, s. 25). Dock är det av intresse i ett massmedia sammanhang att se vilken innebörd en viss text kan ha för en mottagare eller en grupp där textens innebörd skapas vid mottagandet (Bergström & Boréus, 2005, s. 27). Detta arbete är inte baserat på människors direkta uppfattning av artiklarna utan hur människor kan uppfatta en massmediarapportering baseras på beskrivningar från teoretiker och forskare.

1.4.3 Material

Artiklarna till denna analys är hämtade från tiden när spelet *Pokémon Go* släpptes och verkade få mycket massmedial uppmärksamhet, vilket var under sommaren och den tidiga hösten 2016. Artiklarna kommer analyseras utifrån forskning gällande spelande, detta för att se om massmedias syn på *Pokémon Go* är en del av dessa framställningar om digitalt spelande. För att finna relevanta artiklar till analysen utfördes en sökning på *Google* gällande *Pokémon Go*, där resultatet blev så stort att det är en omöjlighet att analysera alla artiklarna, därför har ett urval på tjugo svenska artiklar gjorts, varav fem stycken blivit ingående studerade. Även om formalia och skribenterna är olika ger artiklarna en övergripande bild av hur fenomenet porträtterats i skriven

massmedia. Artiklarna är publicerade på webben vilket gör dem till offentliga handlingar, där skribenterna inte har möjlighet att vara anonyma, då de är anställda på företagen eller debatterar öppet, det innebär att de står för de åsikter som kommer fram i artiklarna. De kommer på så sätt inte behandlas som anonyma i denna studie, utan de representerar massmedia i sina åsikter och rapporteringar. Som nämnts ovan är det omöjligt att veta vad mottagarna av en text tolkar in när de läser den, om de inte blir direkt tillfrågade, vilket denna studie inte bygger på. Detta innebär att det är omöjligt att veta om den syn som massmedia presenterar om *Pokémon Go* stämmer in på allmänheten eller om det påverkar dem, men det är av intresse att studera detta då massmedia är den plats där människor i stor utsträckning hämtar nyhetsrapporteringar och då kan eventuellt deras texter påverka allmänhetens perception av något. Artiklarna är analyserade utifrån åtta frågor (se bilaga 2) för att se hur skribenterna resonerar kring spelet, samt om de innehåller liknande argument. Artiklarna blir på så sätt analyserade efter argumentationsanalytiska grepp.

De artiklar som är valda för närstudier är publicerade på olika nyhetsföretags hemsidor. De är ”Pokémonhysterin har nått Sverige” publicerad av TT, vilket är en nyhetsbyrå, i *Sydsvenskan* 14 juli 2016; ”Zombiesamhället är här” publicerad i *Sydsvenskan* 28 juli 2016 av Jon Weman som är skribent på tidningen; ”Pokémon Go hotar knappast barnens hälsa” publicerad på *Dagens Nyheter Kulturdebatt* 26 augusti 2016 av Elza Dunkels och Daniel Kardefelt-Winther vilka är internetforskare på Umeå Universitet och Karolinska institutet. Denna är ett svar på en artikel skriven av Katarina Bjärvall (24 augusti 2016) ”Jakten på Pikachu hotar våra sinnen” vilken är en av de övriga artiklarna som ingår i de valda artiklarna som inte blivit närläst men som kan komma att bli refererad till i uppsatsen; ”9-åring kärleksbombas efter Pokémonmobbing” publicerad på *Aftonbladets* hemsida första september 2016 av Nathalie Mark som är journalist på tidningen; ”Med Pokémon Go får du med barn på promenad” vilken publicerade i *Icakuriren* 27 september 2016 av Oskar Ekman som är skribent på tidningen. Dessa artiklar kommer beskrivas ingående i den inledande delen av analysen i detta arbete.

1.5 Teoretiska perspektiv

De teorier som kommer användas för att se hur digitalt spelande kan påverka människor är Vincent Millers (2011) teoretiska beskrivning av telepresence¹ som han hämtar från resonemang av Jonathan Steuer (1992), vilket är förmågan att känna sig närvarande på två platser samtidigt, i

¹ Termen myntades av Marvin Minsky 1980

den fysiska platsen och i kommunikationsprocessen där en person befinner sig tillsammans med någon annan i en form av känsla av närvaro skapad av kommunikationsmedium (Steuer, 1992, s. 76, citerad i Miller, 2011, s. 31). Kommunikationsteknologier har förmågan att förändra människors känsla av närvaro och i medierade situationer, som exempelvis digitala spel, då förflyttas närvaron till att existerar simultant på två olika platser (Miller, 2011, s. 31). Denna teori är av intresse att använda då den kan appliceras på diskussionen om *Pokémon Go* som ett förstärkt verklighetsspel och om detta kan skapa en känsla av telepresence när det spelas. Dessutom är det av intresse att se hur massmedia ser på förmågan hos digitala spel att låta spelaren få en känsla av att befinna sig på två platser samtidigt. Det finns ingen uttalad svensk översättning på telepresence, vilket innebär att det är detta ord som kommer användas i analysen.

Vidare kommer begreppet moralpanik att användas som olika akademiker har teoretiserats, vilket gör det till ett teoretiskt perspektiv snarare än enbart en teori. Detta perspektiv kommer användas för att se hur massmedia eventuellt kan påverka allmänheten genom hur de diskuterar ett nytt koncept, i detta fall i form av *Pokémon Go*, där de kan sprida oro inför det nya och okända, vilket beskrevs ovan. Forskare och akademiker har förklarat olika moralpaniker som uppstått hos allmänheten, där en del forskare vidare studerat hur massmedia kan vara en del i att sprida dessa paniker. Exempelvis beskriver Erich Goode & Nachman Ben-Yehuda (2009) i sin bok *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, att Stanley Cohen myntade begreppet moralpanik år 1972 (s. 22). ”The concept of the moral panic expands our understanding of social structure, social process, and social change. It integrates concepts from a variety of disparate areas – deviance, crime, collective behavior, social problems, and social movements.” (Goode & Ben-Yehuda, 2009, s. 28). Det är ett begrepp som skapar förståelse i hur olika processer i samhället påverkas av händelser och hur människor kan reagera när något nytt eller främmande blir en del av det dagliga livet. Exempel på en moralpanik är våldsamma filmer vilket skapade social oro under 1980-talet runt om i världen. Andra forskare som använt detta begrepp är Chris Ingraham & Joshua Reeves i sin artikel *New Media, New Panics* från år 2016 samt Kenneth Thompson i sin bok *Moral Panics* från år 1998.

Dessa teorier är relevanta att använda i studien av hur massmedia presenterat *Pokémon Go*, då moralpanik är en social oro som massmedia har en tendens att frambringa hos allmänheten inför ett nytt fenomen eller ett nytt medium. Digitala spel har fått mycket kritik vilket har gjort att

allmänheten sett dem som farliga, detta genom att massmedia framhävt dem som skadliga för barn och unga, då det finns en risk att utsätta dessa för innehåll av dåligt språk, pornografi eller våld genom spel. Möjligheten till att interagera med ett spel är vad som kan definiera spelande som ett digitalt medium, och där de interaktiva aspekterna ses som de viktigaste delarna av digitala spel. Denna interaktiva aspekt kan ses som telepresence då spel har förmågan att göra användarna involverade i spelupplevelsen, och telepresence är förmågan att känna sig närvarande på två platser samtidigt, vilket spel kan skapa genom att de blir en del av den fysiska världen när spelarna interagerar med dem. En eventuell moralpanik kan då innefatta att digitala spel är för verklighetstroga, vilket de kritiserats för. Genom att spel har förmågan att få sina spelare att känna sig närvarande på två platser samtidigt blir det eventuellt en del av den kritik som digitala spel får. Miller (2011) menar att digitala spel använder sig av telepresence för att skapa ett djupt engagemang från spelaren vilket adderar till digitala spels kontroversiella natur (s. 32).

1.6 Forskningsöversikt

När det gäller *Pokémon Go* finns det lite tidigare forskning och då spelet är ett relativt nytt fenomen finns det ingen konkret forskning om massmedias syn på spelet. Dock finns det forskning gällande digitala spel och dess påverkan på människor där Eklund (2012) i sin avhandling *The Sociality of Gaming* menar att spel är en del av människors dagliga sociala liv där den digitala revolutionen gjort det möjligt för nya dimensioner av spelandet, vilket innebär att digitala spel mångfaldigas och ger en ny form av känsla av glädje och nöje i det dagliga livet (s. 3). Forskning gällande spel har haft mest fokus på stora 'Massively Multiplayer Online Games' (MMOG) där sociala interaktioner mellan spelarna varit mest undersökt, trots att spel idag alltmer existerar i många människors dagliga liv genom exempelvis mobilspel (ibid. s. 25). Frågor gällande om spelande gynnar eller hindrar sociala relationer fortsätter att vara aktuella inom spelforskningen. Det ansågs tidigt i utvecklingen av digitala spel att de var avskilda aktiviteter från andra dagliga praktiker, men samtidigt pekade forskare också på spelens sociala aspekter (Eklund, 2012, s. 24-25).

Runt spelet *Pokémon Go* finns det forskning i form av spelets hälsoeffekter där en artikel publicerad i den vetenskapliga tidskriften *Games for Health Journal* i vilken Tom Baranowski (2016) frågar sig vad liknande spel kan ha för konsekvenser och psykiska- och fysiska förtjänster hos ungdomar. Han pekar på fördelarna med spel som *Pokémon Go* men också att det behövs

mer forskning gällande vad dessa spel gör för folkhälsan, om de verkligen gör att fler rör på sig och umgås med andra människor. Vidare finns det en studie i *Journal of Medical Internet Research* där en undersökning gjord av Tim Althoff et. al. (2016) gällande spelet *Pokémon Go*:s hälsoeffekt i form av att studera en grupp människors rörelsemönster, i fall dessa personer rörde sig mer eller inte när de började använda appen i jämförelse med andra ledande aktivitetsappar på marknaden. De kom fram till att appar som kombinerar spelande och fysisk aktivitet skapar en kortvarig ökad aktivitet, men att vidare forskning krävs för att se de långvariga effekterna.

1.7 Avgränsningar & urval

De avgränsningar som är gjorda innefattar att enbart använda massmedias syn på *Pokémon Go* utan att lägga någon vikt vid att göra någon form av undersökning av vad spelarna av spelet tycker om det, vilket skulle vara aktuellt i vidare forskning för att se hur dessa människor upplevde spelet. Dock är det inte aktuellt i detta fall då fokus ligger på massmedias framställning av spelet, för att se om *Pokémon Go* förändrade samhällsdebatten gällande digitala spel och om det enligt massmedia hade någon inverkan på socialt samspel mellan människor. Artiklar publicerade på webben är den form av massmedia som kommer behandlas, där fokus ligger på svenska artiklar riktade till allmänheten snarare än specialtidningar så som speltidningar. Artiklarna ska på så sätt representera en allmän massmedial syn på *Pokémon Go* och digitalt spelande i Sverige. *Pokémon Go* har beskrivits och behandlats i andra massmedier, men det är i detta fall mest aktuellt att titta på artiklar, då de idag finns tillgängliga via flera kanaler med hjälp av den digitala utvecklingen. Det finns dessutom många olika utgivare av artiklar i Sverige vilket gör det möjligt att få en bredare bild av ett fenomen, speciellt om det omtalas på olika sätt. Detta visas bland annat på *Aftonbladets* hemsida (aftonbladet.se), där de beskriver att de är störst i Sverige med 3,5 miljoner läsare varje dag. Att urvalet enbart innefattar tjugo olika artiklar, där fem är ingående analyserade för uppsatsens ändamål, kan eventuellt verka undermåligt, men för att se hur massmedia framställt *Pokémon Go* och jämföra detta med tidigare forskning på spel är det möjligt att bilda sig en uppfattning om spelet och dess påverkan på sociala relationer. Urvalet byggde på att finna artiklar som inte enbart nämnde *Pokémon Go* i en mindre skala utan diskuterade ämnet ingående i relation till sociala aspekter och kritik mot spel, detta för att kunna besvara frågeställningarna och syftet. Artiklarna skulle inte heller vara i ett kortare format, då det i en del fall inte diskuterade fenomenet tillräckligt, utan skulle vara mer omfattande för att presentera en väl uppbyggd argumentation om ämnet.

2. Undersökning och analys

Digitala spel har i en allt högre grad blivit en del av människors dagliga liv och de innehåller olika andra former av medier som filmer eller bilder vilka är vanliga delar i den digitala kulturen, detta gör spel till något annat än enbart underhållning i dagens samhälle (Gérard Kraus, 2011, s. 76). Ett av de tidigaste exemplen på ett digitalt spel är från 1947 men det var under mitten av kalla kriget som dessa spel verkligen blev en del av den teknologiska utvecklingen, då det handlade om simulationer av krigföring (ibid. s. 76-77). Under 1972 släpptes spel som kom att göra spelmarknaden öppen för vanliga konsumenter, då dessa kunde ansluta videospelen till Tv:n, där ett av de första spelen var *Pong* som var baserat på bordtennis, vilket blev väldigt populärt (Kraus, 2011, s. 77). Genom åren har teknologin för digitala spel utvecklats till att innehålla synteser av musik, berättelser, specialeffekter och artificiell intelligens för att skapa nya virtuella världar. Mycket av den kritik som riktats mot digitala spel koncentreras på deras avbildande förmåga utav grafiskt våld, där speciellt förstapersonskjutarspel fått mycket uppmärksamhet i massmedia, då de ses som oetiska och absorberande i sin framställning av dödande inuti spelen (Kraus, 2011, s. 81). Dock anser en del kritiker att digitala spel har stora potentialer att erbjuda sociala samt kulturella möjligheter (ibid.). Digitala spel har på så sätt varit föremål för kritik, men i dagens samhälle har de kommit att bli en stor del i många människors liv. Detta gör dem till något att diskutera snarare som en positiv faktor i det dagliga livet och en social aspekt, men hur ser detta egentligen ut i massmedia, är de mer mottagliga att för att presentera digitala spel som något positivt och kan detta påverka människors perception av digitala spel? Detta ska studeras här genom framställningen av *Pokémon Go* som ett nytt digitalt spel med funktioner som påstås revolutionera spelmarknaden i att få människor att spela i samhällsrummet genom sina mobiltelefoner.

Artiklarna som analyserats till detta arbete är ”Pokémonhysterin har nått Sverige” publicerad av TT, vilket är en nyhetsbyrå, i *Sydsvenskan* 14 juli 2016, vilken beskriver att spelet har skapat en form av masshysteri i världen där många går ut för att fånga virtuella djur i stadsrummet, men också att det skett flera incidenter i form av olyckor till följd av spelet. Samtidigt beskrivs det att många spelare anser att deras allmänhälsa förbättras när de spelar spelet, då de tar långa promenader vilket spelet uppmanar till. Genom en intervju av en spelare och en spelforskare understödjer de sina argument för att spelets huvudfunktion med rörelse är revolutionerande för spelmarknaden. En annan artikel är ”Zombiesamhället är här” publicerad i *Sydsvenskan* 28 juli

2016 av Jon Weman som är skribent på tidningen. Artikeln beskriver att spel som *Pokémon Go* gör att verkligheten blir som ett parallellt universum ute i verkligheten, han skriver denna artikel utifrån egna åsikter vilket gör att han inte stödjer dem i varken intervjuer eller forskning, men det är ändå en användbar artikel då den kan visa på nyhetskanalers influens på människor genom sin rapportering.

Den tredje artikeln som blivit när studerad till denna studie är ”Pokémon Go hotar knappast barnens hälsa” publicerad på *Dagens Nyheter Kulturdebatt* 26 augusti 2016 av Elza Dunkels och Daniel Kardefelt-Winther, vilka är internetforskare på Umeå Universitet och Karolinska institutet. Denna är ett svar på en artikel skriven av Katarina Bjärvall (24 augusti 2016) “Jakten på Pikachu hotar våra sinnen” vilken är en av de övriga artiklarna som ingår i de valda artiklarna som inte blivit närläst, men som kan komma att bli refererad till i uppsatsen. Artikeln syftar till att debattera det som Bjärvalls artikel tar upp i form av att beskriva att spel och sociala medier som *Pokémon Go* kan ligga bakom ökad psykisk ohälsa. Detta är ett reellt problem menar skribenterna av debattartikeln men alla drabbas inte av problemen, utan tanken på ett kausalt samband mellan nätanvändning och psykisk ohälsa får numera ses som förlegat, då många unga fått det bättre tack vare digitaliseringen. Skribenterna bygger sin artikel på en debatt av Bjärvalls artikel samt referenser till forskning de troligtvis tagit del av under sina egna undersökningar, detta gör dem inte mer trovärdiga än journalisten Bjärvall, då hon också bygger sin artikel på forskning, men det är intressant att se hur ett fenomen kan skapa samhällsdebatt och på så sätt bygga upp tendenser till moralpanik hos läsarna.

Ytterligare en artikel är ”9-åring kärleksbombas efter Pokémonmobbing” publicerad på *Aftonbladets* hemsida första september 2016 av Nathalie Mark som är journalist på tidningen. Artikeln beskriver att en pojke fick sin bästa *Pokémon* raderad från spelet av två äldre killar men att spelet får människor att engagera sig i nya aktiviteter. Pojken som artikeln handlar om ägnade mycket av sin fritid till att spela spelet, vilket tyder på stor dedikation. Dessutom beskriver texten att flera spelare gick ihop för att hjälpa pojken som fick sin *Pokémon* raderad, de uttryckte sitt stöd till honom. Artikeln bygger på intervjuer av pojkens familj. Den sista artikel som använts är ”Med Pokémon Go får du med barn på promenad” vilken publicerade i *Icakuriren* 27 september 2016 av Oskar Ekman som är skribent på tidningen. Denna artikel beskriver att spelet fick mindre aktiva människor att gå ut och röra på sig för att nå högre nivåer i spelet. Spelet har fått

oanade konsekvenser vilket sedan förklaras som något positivt i att människor går ut och möter andra i samhället.

Detta analysavsnitt är strukturerat efter teman vilka behandlar olika aspekter av hur spelet *Pokémon Go* presenterats i de utvalda artiklarna, men också hur digitala spel generellt gestaltats genom tiderna. De teman som kommer behandlas är hur det virtuella i digitala spel kan skapa en form av frihetskänsla och nya gemenskaper för de som spelar och hur massmedia ser på detta gällande *Pokémon Go*. Ett andra tema som kommer diskuteras är att *Pokémon Go* erbjuder en känsla av telepresence, där mobiltelefonerna är ett viktigt verktyg, och på så sätt en möjlighet att interagera med *Pokémon* i den verkliga världen. Ytterligare ett tema är att digitala teknologier kritiserats för att göra att människor distanseras från andra, där digitala spel och *Pokémon Go* även varit föremål för denna debatt. Sociala aspekter hos digitala spel och *Pokémon Go* kommer också behandlas vilket massmedia diskuterat. Slutligen kommer diskussionen om verklighet analyseras där digitala spel i många fall ses som en abstraktion från den verkliga världen.

2.1 Gemenskap

De virtuella platserna i form av online världar och stora multiplayer online spel skapar en känsla av att tillhöra en ny gemenskap menar Sherry Turkle (2011) där det inte är ovanligt att människor ”feel more comfortable in an unreal place than a real one because they feel that in simulation they show their better and perhaps truer self” (s. 212). Människor har en tendens att dra sig till gemenskaper där de kan gömma sig och sitt rätta jag vilket innebär att Internet och webben är en möjlig tillflyktsort för dem (Turkle, 2011, s. 152). De kan på dessa platser skapa ett nytt jag, men har också möjlighet att kommunicera med andra utan att behöva möta dem ansikte mot ansikte (Turkle, 2011, s. 13). De virtuella världarna i form av digitala spel är en del av detta, då möjligheten att skapa ett nytt virtuellt jag finns på dessa plattformar. Genom *Pokémon Go* gjordes ett försök att flytta känslan av isolering och skapa en form av jakt efter virtuella djur tillsammans med andra.

Crawford (2012) menar att det är tydligt att det existerar en mängd antaganden och stereotyper gällande vem som spelar, vilket nämndes ovan, men att denna traditionella bild skapad av massmedia av en ensam, isolerad spelare har börjat förändras genom att forskning visat på spels sociala natur (s. 97). Rapporteringen gällande *Pokémon Go* visar att delar av massmedia ser på

spelet som en möjlighet till att människor går ut för att spela snarare än att sitta framför en skärm. Detta resonemang förs i en artikel som publicerades i *Sydsvenskan* den 14:e juli 2016 författad av TT. Vidare visar denna artikel att många spelare anser att deras allmänhälsa förbättras när de spelar spelet, då de tog långa promenader, vilket *Pokémon Go* uppmuntrar för att nå längre i spelet. Relationerna mellan människor i denna artikel beskrivs som att spelet är ett nytt sätt för människor att träffas och umgås. Det bryter generationsgränserna samt får män och kvinnor att möta unga spelare ute i stadsrummet, enligt Staffan Björk som är spelforskare vid Göteborgs Universitet, som blev intervjuad till artikeln. Detta får ovan nämnda syn på en stereotypiska spelare att ändras, artikeln framhåller, precis som ytterligare en publicerad i *Icakuriren* 27:e september 2016 (Ekman), att spelet fick annars mindre aktiva människor att gå ut och röra på sig och gärna tillsammans med andra.

Digitala spel kan på så sätt få människor att umgås med andra och på samma gång röra på sig. Dock är inte detta ett nytt fenomen, det existerar spel som sammanför dessa faktorer där "(m)any researchers see the opportunity for positive effects of console gaming from those technical innovations, ex. Nintendo's Wii. In this context, it has to be proposed that new-generation console games may contribute to people's well-being" (Sonja Kröger & Thorsten Quandt, 2014, s. 154). Dessa spelkonsoler gör att människor måste röra på sig för att kunna spela och då gärna tillsammans med andra. Som tidigare nämnt blir alla texter lästa utifrån tidigare erfarenheter som en mottagare har med sig in i tolkningsprocessen, detta innebär att när människor läser artiklarna som behandlar *Pokémon Go* har de redan en förförståelse, eventuella fördomar eller en form av nyfikenhet mot digitala spel och spelande generellt. Dessa fördomar innefattar tidigare nämnda kritik som existerat sedan olika former av videospel blev tillgängliga för vanliga konsumenter, där bland annat sociala problem och distans från det verkliga, har spelat stor roll i hur massmedia framställt digitala spel. Dock kan det finnas en form av nyfikenhet inför spelet vilket kan inkludera en vilja att undersöka spelet för att själv bilda sig en uppfattning av dessa digitala spel.

Enligt Miller (2011) påverkar olika former av kommunikationsteknologier till stor del känslan av närvaro (s. 31). Utan olika teknologiska medier, är känslan av närvaron där människan befinner sig fysiskt. Att kommunicera via Internet ger en speciell känsla av telepresence, då det skapas en känsla av att vara en del av webben. För att detta ska upplevas som verkligt krävs det två faktorer som bestämmer hur stark känslan av telepresence blir. Den första är graden av livlighet eller

verklighet vilket innebär att mediet ska skapa en rik miljö som involverar så många sinnen som möjligt. Den andra är mängden interaktivitet, vilket är hur mycket användaren kan påverka miljön som mediet skapar (Steuer, 1992, s. 80, citerad i Miller, 2011, s. 32). För en bred känsla av telepresence behövs det också en vilja till engagemang samt känslor, annars finns det inget behov av att känna sig närvarande i två miljöer samtidigt (ibid.). I digitala spel finns dessa känslor av verklighet tillsammans med känslan av att ha möjligheten att påverka utgången av händelser i spelet genom olika handlingar och val som existerar i spelet. I *Pokémon Go* är detta möjligheten till att spela ett spel ute i samhället där alla sinnesintryck är en viktig del i att känna interaktion med spelet. Genom att spelaren ser sin omgivning på mobilens skärm blir känslan av verklighet större.

En artikel publicerad i *Sydsvenskan* 28 juli 2016 (Weman) beskriver att alla människor lever i en förhöjd verklighet och att den filterbubbla som existerar på nätet flyttas ut i den verkliga världen. Spelet *Pokémon Go* är inte världens undergång enligt artikeln, men det skapar en parallell värld i den verkliga “en annan dimension dubbelexponerad med vår vanliga”, vilket eventuellt känns som en form av domedagsprofetia. Skribenten beskriver att den filterbubbla som är möjlig att uppleva på nätet förflyttas genom denna förstärkta verklighet ut i den verkliga världen: “(m)ed förhöjd verklighet är det som om bubblan svävat ut från nätets abstrakta värld och fysiskt lagt sig runt vårt huvud”. Denna beskrivning kan troligtvis skapa frågor gällande om teknologin verkligen är bra: ska produkter få spåra minsta rörelse en person gör? Ska ett spel få ta över den verkliga världen? Genom att massmedia beskriver ett fenomen på ett sätt som framkallar frågor, kan det eventuellt skapas moralpanik, där hela samhällets nuvarande beroende av teknologin ifrågasätts och där *Pokémon Go* verkar öppna vägen mot att fler liknande former av tillämpningar kommer att följa efter i utvecklingen. Critcher (2003) menar att moderna moralpaniker är otänkbara utan massmedia (s. 131). Den känsla av telepresence som *Pokémon Go* skapar gör att människor verkar irra omkring planlöst, som artikeln beskriver. Dock är dessa rörelser också meningsfulla för dem som spelar spelet, då det får dem att interagera med spelet och andra människor som också spelar det, vilka blir föremål för sociala relationer om än korta och flyktiga. Detta visas genom de analyserade artiklarna, vilka delvis hämtar sina argument från intervjuer med spelare.

2.2 Interagera med digitala spel

Pokémon Go erbjuder en form av telepresence då spelet flyttar karaktärerna från *Nintendos* olika digitala spel ut i den verkliga världen, genom att spelaren ser dem i sin mobiltelefon mot en bakgrund som en filmad verklighet i realtid. Telepresence blir då förmågan att känna sig närvarande i ett spel på samma gång som spelaren interagerar med sin omgivning och andra människor som också spelar. ”As you move around, your smartphone will vibrate to let you know you're near a Pokémon. Once you've encountered a Pokémon, take aim on your smartphone's touch screen and throw a Poké Ball to catch it. Be careful when you try to catch it, or it might run away!” (Pokemon.com, 2016). Mobiltelefonen blir ett verktyg för att fånga de virtuella varelserna och på så sätt en förlängning av spelupplevelsen, samt gör att spelandet flyttar ut i naturen eller staden, där flera sinnen på så sätt kan involveras för att berika upplevelsen av att *Pokémon* blir en del av den verkliga världen. Då det finns möjlighet att utvecklas i spelet stiger graden av engagemang och ”(i)n Pokémon GO, you will gain levels as a Trainer, and at higher levels you will be able to catch more powerful Pokémon to complete your Pokédex” (ibid.). Denna möjlighet att bli starkare och finna fler *Pokémon* blir den drivande faktorn i att engagera sig i spelet. Vidare finns det möjligheter till att samarbeta med andra spelare för att bli starkare i spelet och engageras i delar av spelet: ”(e)ach player can place only one Pokémon at a particular Gym, so you'll need to work together with other members of your team to build up a strong defense” (ibid.). Dessa gym är virtuella platser som finns i verkliga områden som spelarna kan kämpa om att ta över från andra lag. Det är här som samarbetet mellan spelarna i spelet framkommer men också rivaliteten, människor kan samlas och tillsammans kämpa för att förbättra sina gym och hindra andra från att ta över dem.

Eklund (2012) anser att ”the increasing gaming on smartphones has further blurred the distinction between when and where we engage in games” (s. 4). Detta innebär att spel som finns tillgängliga via mobiltelefoner gör det möjligt för människor att interagera med digitala spel vart de än befinner sig, då de kan ta dessa spel med sig och göra dem till en del av sitt dagliga liv. *Pokémon Go* är då ett spel att aktivt delta i genom att det är möjligt för människor att bära det med sig och spela ute i naturen och samhället. Att vara engagerad i digitala spel med andra människor har varit en stor del av spelande från början (Eklund, 2012, s. 7). *Pokémon Go* möjliggör för gemenskap med andra genom att digitala spel flyttar ut i samhällsrummet, vilket eventuellt skapar en större acceptans inför digitalt spelande, som gör att människor väljer att gå

utanför sina hem där de kan interagera med andra som också spelar spelet. Katherine Isbister (2016) menar att under de senaste åren har en del spel börjat att innehålla fysisk kroppsrörelse som en viktig del av spelandet och att spelutvecklare är i framkant med att skapa nya former av kroppsligt engagemang från spelaren för att skapa emotioner (s. 73). *Pokémon Go* befinner sig på så sätt långt fram i utvecklingen genom att erbjuda förstärkt verklighet som ett sätt att få människor att röra på sig för att nå högre nivåer i spelet och utvecklas, det är en drivande faktor med spelet, vilket troligtvis ger en positiv känsla.

Till största del anser de ingående studerade artiklarna att spelet *Pokémon Go* erbjuder en möjlighet för människor att röra på sig ute i samhället, snarare än att sitta ensam framför en skärm. De beskriver att det är ett spel som ger ordet spelare nya innebörder, då det inte enbart är den normala unga spelaren som använder sig av programmet, utan det är män och kvinnor, unga som gamla och med olika etniciteter, som interagerar med spelet. Dock är delar av de artiklar som analyserats inte enbart positivt inställda till spelet utan de tar också upp negativa delar och hur den teknologi som *Pokémon Go* använder sig av kan komma att påverka samhället, samt hur spelet påverkar människor till att egentligen mer titta på sin mobil än på sin omgivning. Detta kan på ett sätt uppbåda ifrågasättande faktorer från allmänhetens sida, från de personer som inte hade någon insikt i vad spelet egentligen gick ut på. Vilket kan skapa olika former av moralpaniker hos befolkningen där debatterna som förs i dessa massmedier oftast är emotionellt laddade och polariserade, där den negativa synen i regel får mest uppmärksamhet. Dock verkar de flesta artiklarna som undersökts till denna uppsats vara mycket positiva till de effekter som *Pokémon Go* bidrar till, ökad socialisering och mer motion. Exempelvis beskriver artikeln i *Icakuriren* skriven av Ekman (2016), som tidigare nämnts, att spelet får mindre aktiva människor att gå ut och röra på sig samt att nya former av spelare interagerar med *Pokémon Go*.

Detta innebär troligtvis att läsarna av massmedialatexter får en bredare syn på spelet om de väljer att läsa mer än en artikel om det, och inte fokusera på titlarna till artiklarna vilka beskriver allt från att "Pokémonhysterin har nått Sverige" (*Sydsvenskan*, 2016) till "Med Pokémon Go får du med barn ut på promenad" (*Icakuriren*, 2016). Trots att rapporteringarna gällande *Pokémon Go* varit både positivt och negativt inställd så verkar det inte uppbådat till någon större form av moralpanik i samhället, möjligtvis på en mindre skala med individer som valt att inte spela det eller förbjudit sina barn att bruka programmet. Karlsen (2015) menar att "(s)ociety has become

more knowledgeable about digital games but it has also become more familiar with the general tendencies of moral and media panics” (s. 25). Det tenderar att inte bli så stora moralpaniker när det kommer till digitala spel längre, då det verkar ha blivit en stor del av många olika människors liv, vilket *Pokémon Go* också blev där nya former av spelare interagerade med det. Dessutom är många av de som spelade *Nintendos* *Pokémon*spel, när dessa först kom och som interagerade med digitala spel under 1970-talet och framåt, idag vuxna och föräldrar till barn som spelar dessa spel. Vilket eventuellt ger dem en högre acceptans till att deras barn spelar digitala spel.

En artikel som inte blivit ingående studerad till denna uppsats, publicerades i *Dagens Nyheter Kultur* den 21 augusti 2016, beskriver att *Pokémon* hotar människors sinnen. Skribenten anser att spel och sociala medier kan ligga bakom ökande psykisk ohälsa vilket hon hänvisar till från forskning av Mari Swingle. Denna artikel blir sedan föremål för debatt där ett svar blir att ”*Pokémon Go* hotar knappast barnens hälsa” publicerad den 26 augusti 2016 i samma publikation. Denna artikel menar tvärtemot den andra att *Pokémon Go* snarare är något bra och kritiserar den andra skribenten för att vara för influera av forskning från Mari Swingle runt ämnet med internetvanor. Denna debatt är en möjlig moralpanik runt *Pokémon Go*, då spelet relateras till gällande forskning på området om beroende av internet och där olika ord kan göra att människor reagerar mer på debatten. Skribenterna uttrycker gärna sina egna åsikter gällande spelet, vilket också existerar i Wemans (2016) artikel om att *Pokémon Go* skapar människor som irrar omkring planlöst med rörelser som enbart har mening för dem själva. Genom detta blir de som en egen samhällsgrupp vilket särskiljer sig från det normala, som kan bidra till moralpanik då nya medier har en tendens att skrämna människor som inte har någon erfarenhet av dem. Critcher (2003) anser att moralpanik innehåller oro över speciella beteenden hos speciella grupper och vilka konsekvenser detta kan få för resten av samhället (s. 23). Genom att beskriva spelarna av *Pokémon Go* som personer med speciella rörelsemönster som skiljer sig från resten av samhället blir spelarna som anomalier, som en ny samhällsgrupp. Att spelbegreppet på samma gång förändrats genom att flera nya former av spelare interagerar med spelet, gör att denna icke normala grupp blir större och på så sätt blir rädslan som karakteriserar moralpanik mer utbredd, att dessa beteenden ska föras vidare i samhället och störa ordningen.

2.3 Nyanserad kritik mot digitala spel

Människor är ensamma trots att teknologin erbjuder dem nya former av gemenskap och nya sätt att kommunicera. Digitala lösningar skapar möjligheter för digitala förbindelser men dessa är en illusion av sällskap och människan förändras i sitt sätt att kommunicera genom dessa substitut för kommunikation (Turkle, 2011, s. 11). Denna syn på digital teknologi finns också när det gäller digitala spel, en form av moralpanik gällande asocialt beteende genom att den digitala teknologin gör det möjligt att ytterligare avskärma sig från sin omgivning. Karlsen (2015) menar att den första debatten gällande datorspel eller digitalt spelande uppstod efter lanseringen av spelet *Death Race* år 1976 vilket är ett bilspel, där samhället oroade sig för det våldsamma innehållet och de möjliga effekterna på spelarna (s. 19-20). Det finns inget område där spänningen mellan lekfullhet och framställningen av kontroverser är så tydlig som inom mediet av digitala spel (Jonas Linderoth & Torill Elvira Mortensen, 2015, s.3). I vissa länder ses digitala spel och spelande som problematiska ”or even as a threat to the young, prohibiting a larger diffusion of gaming” (Thorsten Quandt, Vivian Chen, Frans Mäyrä och Jan Van Looy, 2014, s. 24). Det finns en pågående, stark debatt om de negativa effekterna av aggressiva eller beroendeframkallande spel i vissa Europeiska länder, speciellt gällande ungdomars relation till spel (ibid.). Dessa debatter blir på ett sätt en form av moralpanik hos allmänheten då den hindrar utvecklingen av acceptansen inför digitala spel.

Linderoth och Mortensen (2015) menar att ett av de största problemen som allmänheten har med digitala spel är hur “opposition, victory, and failure are expressed through the metaphor of a battle to the death” (s. 6). Att dö i ett spel är djupt associerat med digitala spel och detta ses som omoraliskt, vilket leder till sociala processer som benämns moralpanik (Linderoth & Mortensen, 2015, s. 4). Dock verkar samhället blivit mer nyanserat och upplyst när det gäller digitala spel, dessa kan fortfarande vara våldsamma och väcka oro, men det existerar ”more nuanced and moderated voices will keep some of the hostility towards the medium in check and prevent the public from forming a hasty consensus about the threat” (Karlsen, 2015, s. 24-25). Dessa röster är eventuellt mer synliga för allmänheten genom att de på grund av den digitala utvecklingen kan nå ut till personer med sin kunskap och visa denna nyanserade bild för de som är oroliga. Dunkels och Kardefelt-Winther (2016) beskriver att den artikel de debatterar är för influerad av en psykolog som säljer behandlingar mot internet- och mobilberoende. Detta beroende existerar inte som en diagnos menar debattartikeln och att Bjärvall jämför beroende av ett beteende

som ett substansberoende, vilket många forskare är starkt kritiska mot. Det finns riktiga problem att tala om då forskare dagligen möter problem i form av kränkningar, näthat med mera, men att dessa problem inte blir avhjälpta av ”känslomässiga reaktioner, påhittade diagnoser och förbud”. Den forskning som finns och pågår är enade om att dessa problem bör mötas med kunskap om unga, vad de gör på webben och ”hur de problem som kan uppstå är relaterade till uppväxt och livssituation” menar skribenterna av debattartikeln. Alla drabbas inte av problemen utan tanken på ett kausalt samband mellan nätanvändning och psykisk ohälsa får numera ses som förlegat, då många unga fått det bättre tack vare digitaliseringen anser skribenterna av artikeln.

Detta innebär att inte alla unga, vilket i regel moralpaniker gällande spel handlar om, som nämnts ovan om kritik mot digitala spel, drabbas av detta beroende av spel eller andra problem som är kopplade till digitala spel. Rachel Kowert och Julian A. Oldmeadow (2015) beskriver att ”the social deficits that online gamers may appear to have, or report to have, could be attributable to pre-existing dispositions, rather than displacement effects” (s. 102). Problem som spelare av digitala spel rapporteras få av spel, grundar sig eventuellt i tidigare problem, istället för vara konsekvenser av enbart de digitala spelen. Genom att beskriva ett fenomen som alarmerande och olycksbådande för ungas hälsa, skapar inte en mer nyanserad bild av det. Utan gör enbart att fler ifrågasätter digital teknologi, och på samma gång spel som *Pokémon Go*, vilka verkar snarare föra människor närmare en möjlighet att umgås tillsammans runt ett spel som många kan spela.

Dunkels och Kardefelt-Winther (2016) beskriver i sin artikel att barn riskerar att “fara illa på grund av alarmistisk medierapportering kring digital teknik, då deras intressen svartmålas av folk som vill profitera på föräldrars oro. Det kan i värsta fall leda till ökad splittring i familjen, då föräldrar som läser artikeln av Bjärvall riskerar att sätta upp ogrundade förbud och begränsa sina barns skärmtid. Många har redan tidigare nåtts av alarmismen och får nu sin oro bekräftad”. Att på så sätt påstå att digitaliseringen ökar psykisk ohälsa är något som riskerar att göra problemen värre. För digitaliseringen har gjort att många unga fått det bättre menar Dunkels och Kardefelt-Winther (2016). Digitala spel erbjuder en tillflyktsort och Turkle (2011) hävdar att ”from the earliest days of online role-playing games, there were those who saw virtual places as essential to their life off the screen because online experiences were helping them to grow” (s. 214). Detta innebär att digitala spel hjälper de människor som behöver det och att de problem som massmedia rapporterat om är individuella som inte drabbar alla, utan de flesta av problemen

beror på uppväxt och redan uppvisade tendenser till asocialt beteende och liknande, som tillskrivits vara effekter av digitala spel. I artikeln publicerad på *Aftonbladets* hemsida första september 2016 (Mark) berättas det om en pojke på nio år som fått en av sina bästa *Pokémon* i spelet radera av två killar. Spelet är både en källa till social gemenskap men det finns också delar som gör att barnen som framställs i artikeln blir föremål för känslor av avund och sorg. Det är omöjligt att veta hur texten tolkas av de som mottar den utan att direkt tillfråga dem, men de problem som tas upp i artikeln kan göra att de positiva delarna som identifierats i andra artiklar inte räknas i perceptionen av *Pokémon Go*.

Wemans (2016) artikel om att *Pokémon Go* får människor att agera som zombies, är troligtvis den artikel av de fem valda artiklarna, som presenterar spelet mer negativt än de andra. Resterande artiklar försöker hålla neutralt synsätt till spelet, genom att presentera att spelet har både positiva och negativa effekter på sina spelare, och på så sätt inte beskriva det på enbart ett sätt. Den artikel som TT (2016) publicerat i *Sydsvenskan*, uttrycker att det är positivt med spelandet av *Pokémon Go* då det får människor att gå ut och röra på sig och möta människor i samhällsrummet. Dock väcks ändå frågor om detta verkligen stämmer genom ett stycke som uttrycker att människor tittar mer i sina mobiler än på sin omgivning när de spelar spelet: ”Folk irrar till synes planlöst omkring med näsan i telefonen, för att plötsligt stanna upp och börja med febrila sveprörelser”. Detta kan visa på att spelet får människor att röra sig ute i samhället mer med spelet, men på samma gång får det eventuellt inte människor att interagera med sin omgivning mer än tidigare då de enbart tittar i sina mobiler. Dock är detta troligtvis individuellt precis som ovan nämnda tendenser till asocialt beteende som digitala spel antas skapa, som troligtvis beror på tidigare existerande problem.

Miller (2011) menar att det finns en rädsla att genom användning av virtuella världar och gemenskaper kommer människor hamna i en fantasivärld och förlora kontakten med det verkliga livet (s. 33). Detta hämtar han från forskaren Jean Baudrillard, som menar att det virtuella ses som simulationer av verkligheten, som en modell av den verkliga världen, vilket förflyttar människan ifrån det verkliga och sanna (Miller, 2011, s. 35). Baudrillard menar vidare att dagens samhälle bygger på konsumtion där människor existerar i en form av hyperrealitet vilken består av kopior, där alla original har förlorat sin mening och där kopiorna tillslut prioriteras, vars huvudsakliga förmåga är att bedra (Miller, 2011, s. 37-38). Weman (2016) beskriver i sin artikel

att zombie samhället är här, människor stirrar tomt framför sig och på sina mobiltelefoner i jakt på *Pokémon* och spelet skapar en parallell värld som är dubbelexponerad mot den vanliga. Denna nya verklighet kan ses som en hyperrealitet då skribenten betonar att denna teknologi av förhöjd verklighet kommer bli en del av många funktioner i samhället, som på så sätt kommer likna logiken på internet och bygga på konsumtion.

Som nämnt ovan har spel och spelande väckt mycket debatt i massmedia sedan de först kom ut på marknaden och när massmedia framhäver något som skadligt skapas kritik från allmänheten, som tar del av dessa rapporteringar, och på så sätt också ett ifrågasättande om dessa nya medier är bra eller inte. Critcher (2003) menar att "(t)he media neither reflect nor create public opinion; they construct it" (s. 138). Vilket skulle innebära att massmedia är en stark påverkande faktor i människors perception av ett fenomen och eventuellt skapar dessa åsikter. Detta visas, som nämnt ovan i artikeln författad av TT (2016), där den inledande delen av artikeln tar upp fördelar och nackdelar med spelet, där det verkar som att det negativa framhävs så att det kan ge läsaren ännu en känsla av att detta spel enbart ger problem. "Flera museer beklagar sig över spelande besökare, husägare irriterar sig på Pokémonjägare i rabatterna och i USA har rånare använt spelföremål för att locka till sig offer", det saknas på så sätt inte ord som beskriver problem som kan göra att människor oroar sig mer för konsekvenserna än ser till de positiva delarna som artikeln tar upp. Att det dessutom beskrivs att "spelet går ut på att gå runt i olika miljöer för att samla figurerna som dyker upp på mobiltelefonens skärm", kan eventuellt göra att många läsare som eventuellt inte är insatta i ämnet eller digitala spel ifrågasätter om de positiva effekterna av spelet verkligen existerar om de som använder spelet ändå bara stirrar på sina mobiler.

2.4 Sociala aspekter

Det dagliga livet präglas alltmer av den digitala teknologin för att kunna upprätthålla sociala relationer och detta gäller också digitalt spelande där "social aspects as well as social contexts for gaming are important parts of this activity that in many ways embody the things we associate with contemporary digital media: social interaction, networking, and interactivity" (Eklund, 2012, s. 8). Genom digitalt spelande är det möjligt att ta del av de egenskaper som präglar dagens samhälle, då dessa spel erbjuder olika funktioner som gör det möjligt att umgås med andra. Dessa sociala aspekter gäller spel med funktioner där flera spelare kan umgås tillsammans i ett rum eller via webben, men också på digitala platser där de kan diskutera sitt spelande med

likasinnade. Isbister (2016) anser att majoriteten av de som spelar digitala spel gör det tillsammans med andra människor och att historien bakom spel, både analoga och digitala, är en om regler och utrustning skapat för att göra människor engagerade socialt tillsammans (s. 43). Detta innebär att spel är sociala medium till den grad att många digitala spel har en möjlig flerspelsfunktion, vilket också gäller för *Pokémon Go* då det är möjligt att samarbeta med andra för att försvara funktioner i spelet vilket nämndes ovan.

Massmedia har rapporterat om denna nya möjlighet att engagera sig i spel tillsammans med andra människor ute i stadsrummet, vilket visas genom artiklarna som analyserats i denna studie. Exempelvis beskriver artiklarna av TT (2016) och Mark (2016) att det är positivt med spelandet då det får människor att gå ut och röra på sig och möta människor i samhällsrummet och att spelet får människor att engagera sig i nya aktiviteter. Vidare beskriver Mark (2016) att spelare engagerade sig för att hjälpa pojken som fick sin *Pokémon* raderad, det tyder på att människor gärna hjälper varandra när det kommer till spel. Digitala spel är på så sätt sociala medier och de får människor att gå samman för att lösa problem. Eklund (2012) menar att spelandet är socialt när olika former av spelhandlingar ”are oriented towards the behaviour of other persons, whether physically close or not, known to us personally or not. As we engage in gaming with others social relationships are created around the activity and these relationships can be life-long and deep or only last for a few minutes” (s. 27). Digitala spel för människor samman och de hjälper varandra för att lösa problem även om de inte känner varandra personligen. ”(T)he interactive aspects are also often seen as the essence of digital games” (Eklund, 2012, s. 19). Spel är till för att interagera med vilket gör dem till plattformar för socialt spel samtidigt som de erbjuder underhållning och en plats att eventuellt fly undan för att skapa sig en ny identitet eller engagera sig tillsammans med andra ute i samhällsrummet. I vilket fall är de till för att interagera med och många digitala spel idag är som nämnt ovan till för att spela tillsammans med andra, och många spelkonsoler innefattar möjligheter till att röra sig fysiskt för att ha möjlighet att använda spelet.

De digitala spelens mening befinner sig i interaktionen med dem, och då de idag alltmer är sociala medier, så är den sociala interaktionen en stor del i spelens meningsskapande. Steven E. Jones (2008) menar att meningen med spel konstrueras och skapas genom sociala interaktioner snarare än deras mjuk- och hårdvara i sig själv (s. 3). ”The meanings of games (...) are functions of the larger grid of possibilities built by groups of developers, players, reviewers, critics, and

fans (...)” (Jones, 2008, s. 3). Digitala spel idag bygger mycket på sociala interaktioner, då många spelkonsoler erbjuder spel med flerspelfunktioner eller spel som helt går ut på att spela med andra människor. En del spel erbjuder också möjligheten att interagera med dem genom rörelse. Meningen med *Pokémon Go* är förmågan hos spelet att förflytta spelarna ut i samhället för att ha möjlighet att interagera med spelet. Utan rörelse är det inte möjligt att få tillgång till specifika funktioner i spelet och genom att spelarna måste gå ut i samhället blir de föremål för möjligheten till social interaktion med andra människor som också spelar.

Digitala spel ger människor möjligheter till sällskap och socialt spel, vilket innebär att speldesigners agerar som sociala kreatörer på så sätt att de använder spel för att skapa sociala situationer där spelarna har roligt tillsammans (Isbister, 2016, s. 63-64). ”The game worlds they create may be imaginary, but the social dynamics are not” (ibid. s. 53). Det sociala i spel existerar i verkligheten och genom att digital teknologi är en viktig del i det dagliga livet för många människor, blir det sociala en viktig aspekt av digitala spel. Genom att blanda tävling och samarbete i ett spel skapas möjlighet för spelare att dela känslor med sitt lag på samma gång som det är möjligt att njuta av lagspel (Isbister, 2016, s. 93). *Pokémon Go* ger denna möjlighet då det är möjligt att hjälpa varandra i lag för att skydda sina gym vilket nämnts ovan. I artikeln från *Aftonbladet* (Mark, 2016) beskrivs det som nämnt ovan om en pojke som fick sin bästa *Pokémon* raderad och där flera andra spelare engagerat sig för att hjälpa pojken, trots att *Pokémon Go* innefattar tävling mot andra spelare, så finns det trots allt intresse i att hjälpa någon som blir orättvist behandlad. Digitala spel är sociala medier och de får människor att gå samman för att lösa problem. Vidare kan det som artikeln (Mark, 2016) tar upp visa på att spelet både är en källa till social gemenskap, men det finns också delar som gör att barnen som framställs i texten blir föremål för känslor av avund och sorg. Dock är detta inget som är isolerat till enbart detta spel eller till digitala spel generellt, precis som att människor går samman för att lösa problem. Dessa aspekter finns i många delar av människors dagliga liv, vilket visar på att digitala spel inte kan sägas vara avskilt från resten av verkligheten utan interagera med livet.

Digitala spel anses inte vara verkliga eller seriösa av många kritiker, utan de behandlas som underlägsna andra mer seriösa aktiviteter (Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca, 2013, s. 29). Dock har det blivit mer relevant att se spelen och spelandet som en stor del av många människors liv, troligtvis till stor del på grund av att spel idag finns

tillgängligt på platser som de flesta människor interagerar med i sin vardag. Det som får människor att spela är bland annat möjligheten till gemenskap, då spel är sociala strukturer menar Egenfeldt-Nielsen et. al. (2013) som möjliggör till nya och kanske oväntade förbindelser (s. 45). Detta kan vara en av faktorerna till att digitalt spelande verkar bli mer accepterat. I artikeln publicerad i *Icakuriren* (Ekman, 2016) beskrivs att spelet har positiv inverkan på sina spelare och engagerar helt nya former av spelare än tidigare. Dock beskriver den också problem, vilka kan ses som talande för en fragmenterad syn på digitalt spelande där det rapporteras om olyckor, skador, rån, intrång, samt att ledningen från Auschwitz-muséet vädjade till spelutvecklaren *Niantic* att ta bort området från spelet.

Dessa problemrapporteringar gör eventuellt att den fragmenterade synen på spelande förblir intakt och den bevisar för kritiker av spel att det medför många problem och att dessa nu blir mer synliga då spelandet flyttas ut i samhället. Att dessutom artiklarna som analyserats i detta arbete verkar ta ställningen som neutral i sin rapportering av fenomenet, gör att de på ett sätt vill att allmänheten ska bilda sig en egen uppfattning av spelet, vilket artikeln av Ekman (2016) uttrycker tydligt i slutet med orden ”(s)å vad ska man tro? Kanske dags att ladda ner appen och ge sig ut på jakt efter sanningen om monstren?”. Detta kan visa att *Pokémon Go* är en motsats till tidigare spel, och att det revolutionerar spelmarknaden vilket gör att massmedia vill framställa det som något bättre än tidigare digitala spel, som eventuellt inte ger samma konsekvenser. Vidare kan det också vara så att de inte vet hur detta spel ska beskrivas då de inte funnits liknande spel på marknaden eller vilka långvariga konsekvenser ett sådant spel kan få. Spelet bygger dessutom på ett koncept som funnits under många år och som eventuellt fått kritik tidigare för att förvrida verkligheten med sina inte så verkliga figurer. Detta koncept har levt kvar under en lång tid vilket gör att ett spel som bygger på det eventuellt inte får lika mycket kritik som andra spel på grund av att det blivit accepterat.

2.5 Det virtuella och det verkliga

Det finns en vilja att kontrastera vad som är virtuellt och vad som är verkligt enligt Miller (2011) där det virtuella existerar men som en abstraktion. Eftersom det virtuella är en del av vardagen så är det egentligen inte möjligt att separera dem, då människor är en del av båda på samma gång. (s. 33). Det finns en väletablerad idé om att digitala spel gör att spelarna separeras från den yttre världen menar Egenfeldt-Nielsen et. al. (2013) där spelen skapar en magisk cirkel som gör att spelarna ”surrendering to a system that has no effect on anything which lies beyond

the circle” (s. 29). Detta innebär att digitala spel är separata system som inte har någon påverkan på aspekter utanför den virtuella värld som spelet skapar. Dock anser Egenfeldt-Nielsen et. al. (2013) att spel är speciella kontexter som innehåller speciella regler och normer men detta gäller för andra verkliga kontexter som familjeliv och arbete, där dessa regler och normer inte alltid skulle kunna appliceras på andra kontexter. Vilket innebär att digitala spel inte är så olikt andra delar av människors liv och ska då inte behandlas som en avvikelse (s. 29). Ett digitalt spel är två saker på samma gång, det är både verkligt och inte då det innehåller verkliga regler som spelarna interagerar med, samt så är faktorerna att vinna eller förlora dessutom verkliga event. Dock är elementen i spelet inte verkliga exempelvis det som gör att spelaren vinner (Jesper Juul, 2011, s. 1). ”To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world (...)” (ibid.). De aktioner som spelaren utför får inga verkliga konsekvenser utan de existerar bara i spelet men kan skapa verkliga känslor. Spel skapar känslor av att befinna sig på den plats som spelet utspelas i vilket är en känsla av omslutenhet och på samma gång telepresence, känslan av att befinna sig på två platser samtidigt. Vilket gör att spelet är verkligt för spelarna då det blir en del av deras vardag.

Isbister (2016) menar att ”games differ from other media in one fundamental way: they offer players the chance to influence outcomes through their own efforts” (s. 2). Digitala spel har möjligheten att erbjuda spelarna förmågan att förändra hur spelet ska utvecklas. Som tidigare nämnt har digitala spel blivit en stor del av många människors liv, och det verkar som att dessa spel anpassas efter den kritik de tidigare fått. Spelen idag är mer inriktade på socialt spel, där flera spelare ska interagera med varandra för att föra spelet framåt. Artikeln i *Icakuriren* (Ekman, 2016) tar upp detta när det gäller *Pokémon Go* då det har fått oanade konsekvenser vilket sedan förklaras som något positivt i att människor går ut och möter andra i samhället. Dock har spelet drabbats av generell kritik från Katarina Bjärvall menar Ekman, där hon i en artikel i *Dagens Nyheter* beskriver ”att spelet är ytterligare ett exempel på hur skärmar fjärrar oss från både verkligheten och andra människor“. Dock har skärmarna blivit en stor del av många människors liv genom den digitala utvecklingen vilket gör att det är en del av dagens verklighet och ett sätt för människor att socialisera, där mobiltelefonerna gör detta enklare.

Pokémon Go är ett spel som gjorde att många människor valde att gå ut i samhället för att spela ett spel snarare än att sitta hemma vid en skärm som nämnts ovan, och dessutom var det ett

försök att få människor att interagera över ett gemensamt spel oavsett vilken ålder, kön eller etnicitet de hade. Genom artikeln från *Aftonbladet* (Mark, 2016) skapas eventuella frågor hos personer som inte anser att spelande är en bra aktivitet för barn, om varför pojken blev så upprörd av att hans *Pokémon* försvann, den är ju ändå inte verklig. För pojken är det något han lagt ner energi och tid på för att få starkare och för att komma längre i spelet. Att sedan spelet skapar känslor av konkurrens mellan barn, spär eventuellt på de negativa synpunkterna på spelande, det exponerar barn för dåliga saker. Dock verkar de mindre positiva relatera till andra saker som kan förekomma i andra delar av samhället, för som mamman till den drabbade pojken uttrycker det ”de är ju barn”, och dessa saker förekommer i deras liv.

En del forskare anser, som nämnts ovan, att digitala spel är separerade från världen utanför medan andra anser att spel reflekterar vår kultur ”and claim that a culture’s most popular games can even reveal its core values” (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, s. 33). Digitala spel har blivit en del i det vanliga livet hos många människor och genom att spel är mer lättillgängliga så är det inte enbart den traditionella spelaren som interagerar med dem. Kulturen runt spel är på så sätt mer öppen än tidigare och alla kan bli en spelare. Artiklarna som analyserats till denna uppsats har haft blandade åsikter om vad *Pokémon Go* gör med människor. Spelet har mottagits på olika sätt, och rapporterna gäller att det är ett socialt spel som får människor att aktivera sig. Dock verkar det också vara en källa till att människor egentligen bara flyttar ut sitt spelande i samhällsrummet. Åsikterna om spelet verkligen gjorde att människor umgicks med andra är delade. Artiklarna anser att spelet fick människor att umgås över generationsgränserna samtidigt som det skapade ett parallellt universum ute i samhällsrummet. Dock har denna uppsats visat att många forskare anser att digitala spel är en del av den kultur vi lever i och är en samtida aktivitet som egentligen inte går att separera från verkligheten. Det är ett fenomen som alltmer verkar bli accepterat, desto fler som blir insatt i ämnet och där fler rapporterar om de positiva effekterna, vilket lugnar problemen med moral panik som massmedia har en tendens att skapa. De långvariga effekterna av spelet *Pokémon Go* kommer bli synliga när sommaren 2017 närmar sig och *Niantic* ger ut nya uppdateringar för att få spelarna att återvända.

3. Avslutande diskussion

Syftet med uppsatsen var att beskriva hur massmedia i Sverige framställt *Pokémon Go*, genom analys av nyhetsartiklar publicerade på webben vilka är riktade till allmänheten. Avseendet var att identifiera om spelet presenteras som ett socialt medium eller om det är ännu en del i framställningen av digitala spel som ett problematiskt medium, vilket kan bidra till moralpanik om ett fenomen. Undersökningen relaterades också till forskning om digitala spel och hur massmedia tidigare framställt digitala spel. De frågor som skulle behandlas var: Hur har massmedia porträtterat spelandet av *Pokémon Go*? Hur kan *Pokémon Go* ses som ett socialt medium, enligt massmedia? Som nämnts är det relevant att studera digitala spel för att få insyn i människors dagliga sociala strukturer, då spelande på olika sätt blivit mer lättillgängligt. Den metod som användes i denna uppsats var argumentationsanalys av fem svenska massmediaartiklar publicerade på webben, vilka riktar sig till allmänheten snarare än specialtidningar i form av exempelvis speltidningar. Det som fokuserats i analysen var samtalet runt fenomenet *Pokémon Go* och inte hur människor direkt upplevt spelet, utan hur massmedia framställt människors upplevelse av det samt hur spelet kan påverka människor. Forskning på området innefattar digitala spel och dess påverkan på människor. Runt spelet *Pokémon Go* finns det forskning i form av spelets hälsoeffekter.

Människor förlitar sig på massmedia för att få nyhetsrapportering, vilket gör dessa till potentiella opinionspåverkan av allmänhetens perception av ett fenomen. Den stereotypiska bild av hur en traditionella spelare av digitala spel är som person, det vill säga en vit, vuxen man, antisocial, aggressiv och beroende av spel, är skapad av massmedia och deras rapportering av den påverkade förmågan hos digitala spel. Denna syn kan sammankopplas med känslan av moralpanik, vilket är en social oro i ett samhälle som är konsekvensen av ett hypotetiskt universellt särdrag i det sociala livet. Digitala spel och spelandet av dessa har skapat mycket debatt sedan de först började existera på marknaden under 1970-talet. De har också väckt moralpanik i form av att massmedia framhåvt dem som skadliga för barn och unga, samt att det finns en risk med spel att utsätta dessa för innehåll av dåligt språk, pornografi eller våld. Att framhäva ett fenomen som skadligt för unga, är en stor faktor i att skapa moralpanik hos allmänheten. Genom spelet *Pokémon Go* blir det virtuella en del av människors vardag då de kan ta med sig spelet ut i det verkliga livet, umgås med människor och rör på sig. Vilket gör att spelarna inte sitter hemma framför en skärm. Spelet är dessutom lättillgängligt genom att det

finns via mobilen och detta gör att fler har större möjligheter att spela det. Massmedia ansåg under sommaren och tidiga hösten 2016 att spelet var en källa till socialt samspel mellan människor och en möjlighet för mindre aktiva att röra sig mer. Det fick dock generell kritik i form av det fortfarande är ett spel som existerar på en skärm, vilket gör att människor tittar mer på sina mobiltelefoner än på sin omgivning och att spelet skapar ett parallellt universum ute i den verkliga världen.

Att skilja mellan den virtuella och verkliga världen är något som idag inte verkar möjligt längre, då digitala spel har blivit en del i många av de faktorer som människor interagerar med i sina dagliga liv. Dessa spel finns mer lättillgängliga i form av att de existerar i mobiltelefoner samt i konsoler där det finns spel som uppmuntrar eller helt innefattar flerspelsfunktioner, där det är ett krav att det är mer än en spelare. Flertalet av de artiklar som analyserats i denna uppsats menar att genom *Pokémon Go* blir det möjligt att engagera sig i en aktivitet som får kommunikationen mellan generationerna att fokusera på något som gör att spel eventuellt blir mer accepterat. Genom att äldre generationer engageras i de yngres vilja att gå ut, får de eventuellt en ackumulerad syn på spelande, vilket möjligtvis gör dem mer positiva till spelandet. Att massmedia framställer detta spel som en 'game changer' på spelmarknaden i form av att det får människor att röra på sig och socialisera mer, kan eventuellt skapa mindre moralpanik gällande liknande spel i framtiden. Fler människor får insikt i att spel är sociala medier och den stereotypiska spelaren är just en stereotyp och inte en allmängiltig verklighet, det finns spelare som tillhör denna stereotyp, men som resonemang i denna uppsats visat är den långt ifrån sann. De beteenden som digitala spel sägs skapa, existerar möjligtvis redan som tendenser hos spelarna som upplevs får dessa beteenden som ska vara icke normala.

Genom att digitala spel verkar ha blivit en stor del av många människors liv, kan det ses som en samtida aktivitet, där det är möjligt att ta med sig spelet och interagera med det överallt. Potentialen att interagera med spelen är vad som gör dem till digitala medier och då ger möjligheten till socialt spel tillsammans med andra människor spelen förmågan att bli sociala medier. *Pokémon Go* har presenterats i massmedia på både positiva och negativa sätt, men de ingående studerade artiklarna har till största del försökt ge en neutral syn på spelet, då de visar på båda sidorna. Att massmedia tar en neutral ståndpunkt, då de visar på båda sidorna av spelandet, gör det möjligt för allmänheten att bilda sig en egen uppfattning av ett fenomen, istället för att

eventuellt uppbåda till moralpanik. Digitala spel kan få människor att umgås med andra och på samma gång röra på sig. Dock är inte detta ett nytt fenomen, det existerar spel som sammanför dessa faktorer, men *Pokémon Go* är det första spelet som många människor valde att bruka och interagera i sin vardag under en period. Spelet utvecklades för att göra det möjligt för människor att lätt uppleva de klassiska *Pokémon* spelen i sina mobiltelefoner och fånga *Pokémon* i den verkliga världen. *Pokémon Go* erbjuder en känsla av telepresence, där mobiltelefonerna är ett viktigt verktyg, och på så sätt en möjlighet att interagera med *Pokémon* i den verkliga världen

Delar av massmedia ansåg att alla människor lever i en förhöjd verklighet och att den filterbubbla som existerar på nätet flyttas ut i den verkliga världen genom *Pokémon Go*, samt att digitala spel förstör människors sinnen. *Pokémon Go* är inte världens undergång utan det fick människor att röra sig ute i samhällsrummet i jakt på virtuella djur. Spelet gjorde dock att människor fortsatte att titta på en skärm för att spela, men de mer positivt inställda artiklarna framhävde den sociala natur som spelet har, vilket många av dagens digitala spel och plattformar har adapterat. Genom att massmedia beskriver ett fenomen på ett sätt som framkallar frågor, kan det eventuellt skapas moralpanik, där hela samhällets nuvarande beroende av teknologin ifrågasätts och där *Pokémon Go* verkar öppna vägen mot att fler liknande former av tillämpningar kommer att följa efter i utvecklingen. Dock har samhället blivit mer accepterande mot digitala spel och har en större kunskap om spelen samt om moralpaniker, vilket gör att de inte blir så lätt påverkade av massmedias framställningar. Samhället verkar ha blivit mer nyanserat och upplyst när det gäller digitala spel, dessa kan dock fortfarande vara våldsamma och väcka oro. Dock existerar det mer nyanserade rapporteringar som lugnar delar av fientligheten mot mediet, och förebygger att allmänheten bildar en förhastad synpunkt om ett fenomen. För att se de långvariga effekterna av *Pokémon Go* behövs vidare forskning, och en insyn i om spelarna återvänder till spelet när *Niantic* släpper nya uppdateringar under den kommande sommaren, och som sagt för att själv bilda sig en uppfattning om detta spel är problematiskt eller inte är den enda möjligheten att själv spela det.

3.1 Vidare forskning

Inom forskningsfältet finns det fortfarande möjlighet att i fortsättningen utveckla studierna av både digitala spel och *Pokémon Go*. När det gäller spelstudier skulle det vara relevant att undersöka ytterligare hur massmedia framställer digitala spel och ur detta påverkar människor

genom att direkt fråga personer om deras uppfattning av massmedias opinionsbildning hos allmänheten. Det kan dessutom vara av intresse att studera liknande spel med samma system som *Pokémon Go* om det släpps fler likartade spel, hur dessa påverkar sociala interaktioner och människor. När det gäller *Pokémon Go* skulle det behövas vidare forskning för att se spelets långvariga effekter på spelarna vilket eventuellt inte är möjligt då spelet verkar ha förlorat majoriteten av spelarna sen det släpptes, men *Niantic* finner kanske ett sätt att få dem tillbaka under sommaren 2017, vilket återstår att se.

4. Referenser

Althoff, Tim, White, Ryen W, Horvitz, Eric, Eysenbach, G. 2016. Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications. *Journal of Medical Internet Research*. December 2016, 18 (12). doi:10.2196/jmir.6759. Tillgänglig: <http://www.jmir.org/2016/12/e315> Hämtad: 2017-03-31

Baranowski, Tom. 2016. Pokémon Go, go, go, gone?. *Games for Health Journal*. October 2016, 5(5): 293-294. doi:10.1089/g4h.2016.01055.tbp. Tillgänglig: <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/g4h.2016.01055.tbp?journalCode=g4h> Hämtad: 2017-03-31

Bergström, Göran & Boréus, Kristina. 2005. "Samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys". I: Göran Bergström & Kristina Boréus (red.) *Textens mening och makt*. Studentlitteratur: Lund.

Bjärvall, Katarina (2016, 24 augusti). Jakten på Pikachu hotar våra sinnen. *Dagens Nyheter Kultur*. Hämtad 2017-04-07 från <http://www.dn.se/kultur-noje/jakten-pa-pikachu-hotar-vara-sinnen/>

Bolter, Jay David & Grusin, Richard. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. MIT press: USA

Boréus, Kristina. 2011. "Texter i vardag och samhälle". I: Göran Ahrne & Peter Svensson (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. Liber: Malmö.

Crawford, Garry. 2012. *Video gamers*. Routledge: Oxon

Critcher, Chas. 2003. *Moral Panics and the Media*. Open University Press: London

Dunkels, Elza & Kardefelt-Winther, Daniel (2016, 26 augusti). Pokémon Go hotar knappast barnens hälsa. *Dagens Nyheter Kultur*. Hämtad 2017-04-08 från <http://www.dn.se/kultur-noje/kulturdebatt/pokemon-go-hotar-knappast-barnens-halsa/>

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas & Pajares Tosca, Susana. 2013. *Understanding Videogames*. (2. uppl.). Routledge: New York

Eklund, Lina. 2012. *The Sociality of Gaming - A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity*. (Doctoral Thesis Stockholm Studies in Sociology, 56). Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis

Ekman, Oskar. (2016, 27 september). Med Pokémon Go får du med barn på promenad. *Icakuriren*. Hämtad 2017-04-04 från <http://www.hemtrevligt.se/icakuriren/artiklar/aktuellt/20160927/med-pokemon-go-far-du-med-barn-pa-promenad/>

Fletcher Robert P. 2014. "AR as Digital Ekphrasis: The Example of Borsuk and Bouse's Between Page and Screen". In: Mitchell A., Fernández-Vara C., Thue D. (eds.) *Interactive Storytelling*. ICIDS 2014. Lecture Notes in Computer Science, vol 8832. Springer, Cham

Fornäs, Johan. 2004. "Intermedial Passages in Time and Spaces: Contexts, Currents and Circuits of Media Consumption". Ingår i: *Nordicom Review*, vol. 25, nr. 1-2, 2004

Goode, Erich & Ben-Yehuda, Nachman. 2009. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*. (2. uppl.). Wiley-Blackwell: New Jersey

Isbister, Katherine. 2016. *How games move us - Emotion by design*. The MIT Press: London

Jenkins, Henry. 2006. *Konvergenskulturen - Där nya och gamla medier kolliderar*. Daidalos: New York

Jones, Steven. 2008. *The meaning of Videogames - Gaming and textual strategies*. Routledge: New York

Juul, Jesper. 2011. *Half-real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press: USA

Karlsen, Faltin. 2015. "Analyzing Game Controversies - A historical approach to moral panics and digital games". In: Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth & Ashley ML Brown (eds.) *The Dark Side of Game Play - Controversial Issues in Playful Environments*. Routledge: New York.

Kowert, Rachel & A. Oldmeadow, Julian "Party animal or dinner for one?: Are online gamers socially inept?". In: Thorsten Quandt & Sonja Kröger (eds.) *Multiplayer - The Social Aspects of Digital Gaming*. Routledge: New York

Kraus, Gérard. 2011. "Video games:platforms, programmes and players". In: Glen Creeber and Royston Martin (eds.) *Digital Culture - Understanding New Media*. Open University Press: England

Kröger, Sonja & Quandt Thorsten. 2014. "Get together: Console Playing as a group Experience". In: Thorsten Quandt & Sonja Kröger (eds.) *Multiplayer - The Social Aspects of Digital Gaming*. Routledge: New York

Lehtonen, Mikko. 2000. *The Cultural Analysis of Texts*. London. Sage Publications

Lindgren, Simon. 2011. "Textanalys". I: Katrine Fangen & Ann-Mari Sellerberg (red.) *Många möjliga metoder*. Studentlitteratur: Lund.

Linderöth, Jonas & Torill Elvira Mortensen. 2015. "Dark Play: The Aesthetics of Controversial Playfulness". In: Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth & Ashley ML Brown (eds.) *The Dark Side of Game Play - Controversial Issues in Playful Environments*. Routledge: New York.

Mark, Nathalie. (2016, 1 september). 9-åring kärlekbombas efter Pokémonmobbing. *Aftonbladet*. Hämtad 2017-04-04 från

<http://www.aftonbladet.se/nyheter/godanyheter/article23440636.ab>

Miller, Vincent. 2011. *Understanding Digital Culture*. Sage: London

Nahon, Karine & Hemsley Jeff. 2013. *Going Viral*. Polity Press: Cambridge

Nintendo. 2016. <https://www.nintendo.se/pokemon> Hämtad: 2017-03-31

Pokémon.com. 2016. <http://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-go/>
Hämtad: 2017-03-21

Pokémongo.com. 2016. <http://www.pokemongo.com/en-uk/explore/> Hämtad 2017-04-16

Rienecker, Lotte & Stray J. Peter. 2014. *Att skriva en bra uppsats*. Liber AB: Stockholm.

Steuer, Jonathan. 1992. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In: *Journal of Communication*. December 1992, 42 (4). 73–93. doi:10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x. Tillgänglig: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x/abstract>

Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together - Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books: New York.

TT (2016, 14 juli). Pokémonhysterin har nått Sverige. *Sydsvenskan*. Hämtad 2017-04-04 från <http://www.sydsvenskan.se/2016-07-14/pokmonhysterin-har-natt-sverige>

Quandt, Thorsten, Chen, Vivian, Mäyrä, Frans & Van Looy, Jan. 2014. "(Multiplayer) Gaming Around the Globe?". In: Thorsten Quandt & Sonja Kröger (eds.) *Multiplayer - The Social Aspects of Digital Gaming*. Routledge: New York

Webster, Frank. 2006. *Theories of the information society*. Routledge: Oxon

Weman, Jon. (2016, 28 juli). Zombiesamhället är här. *Sydsvenskan*. Hämtad 2017-04-04 från <http://www.sydsvenskan.se/2016-07-28/zombiesamhallet-ar-har>

5. Bilagor

Bilaga 1. En beskrivning vad *Pokémon Go* går ut på

Spelet *Pokémon Go* går ut på att fånga virtuella monster i den verkliga världen genom en app i mobiltelefonen. Spelet använder sig av mobilens GPS och bygger på en karta vilken liknar den fysiska plats spelaren befinner sig på, området är dock väldigt förenklat, den är baserad på de verkliga gatorna där spelaren befinner sig och den innehåller viktig information vilket är nödvändigt när spelaren utforskar spelet. “You'll always be in the center of the map. Use it to find PokéStops, Gyms, the location of nearby Pokémon, and more!” (PokémonGo.com, 2016). På skärmen syns spelarens tränare vilket är den karaktär som representerar spelarens jag i spelet, det vill säga spelarens avatar. “PokéStops usually exist at easily identifiable landmarks, such as public art installations or other points of interest” (ibid.). Det är på dessa stopp som spelarna får de verktyg som krävs för att fånga *Pokémon* vilket gör dem till essentiella delar av spelet. Att de är placerade på publika platser gör att människor uppmärksammar sin omgivning och de kulturella landmärken som finns där samtidigt som de spelar spelet.

För att öka sin tränarens nivå i spelet och nå längre krävs att man “(c)atch as many Pokémon as you can to earn Experience Points (XP) and increase your Trainer level! Each capture awards XP based on the kind of Pokémon you've caught, whether you've caught the Pokémon before, and the accuracy of your throw” (Pokémongo.com, 2016). Detta skapar en målmedvetenhet att nå längre i spelet för att utforska dess möjligheter. Det finns möjlighet i spelet att samarbeta med andra spelare i form av att spelaren blir “asked to join one of three teams” där det sedan blir möjligt att låta sina Pokémon kämpa för detta lag på speciella platser som kallas för ‘gym’ vilket är virtuella arenor som de olika lagen kämpar om att äga och göra starkare (Pokemon.com, 2016). “Keep exploring and encountering Pokémon to raise your level!” (Pokemon. Com, 2016). För att öka sin nivå i spelet och ha möjlighet att fånga starkare *Pokémon* att använda i sina kamper om gym, måste spelarna röra sig runt i samhällsrummet för att finna Pokémon att fånga och verktyg att fånga dem med.

Bilaga 2. Analysfrågor

- Vad påstås uttryckligen i texten?

- Vad argumenteras det för i texten?

- Hur framställs människorna i texten?

- Hur kategoriseras de?

- Hur framställs relationer mellan olika människor i texten?

- Vad vill texterna - vilka frågor väcker de?

- Vad trängs undan i texten och finns det någon förklaring till varför?

- Finns det en underförstådd mening i texten och i så fall vad?