



LUNDS
UNIVERSITET

Lunds universitet

Sociologiska institutionen

Socialantropologi SANK02: 15 HP

**”Det är ju enklare att fånga en Pikachu än en IS-rekryterare” –
En antropologisk studie av Pokémon Go**

Författare: Emelie Ytterberg

Handledare: Ulf Johansson Dahre

HT 2018

Abstract

Under sommaren 2016 slog mobilspelet Pokémon Go igenom världen runt inom loppet av dagar. Samtidigt präglades världen av oroligheter i form av politisk instabilitet och diverse humanitära kriser. I den här uppsatsen ämnar jag undersöka varför Pokémon Go blev ett globalt fenomen ur ett antropologiskt perspektiv. För att besvara detta undersöker jag till en början bakgrunden till spelet med paralleller till religiösa och kulturella traditioner. Vidare beskriver jag begreppet ”Augmented Reality” (AR), vilket är tekniken som används i spelet. Jag tar därigenom upp vilka tekniska och sociala förutsättningar möjliggjorde att spelet fick en så stark genomslagskraft. Jag analyserar även spelarnas motiv till att de spelar som bakgrund för att därefter se vilka roller nostalgi och samlade har i kontexten av spelet och den samtid då det slog igenom.

Nyckelord: Pokémon Go, Augmented Reality, AR, Nostalgi, Samlande, Socialantropologi

Innehållsförteckning

1	Inledning.....	3
1.1	Syfte och frågeställning.....	4
1.2	Tidigare forskning.....	5
1.3	Teori.....	5
1.4	Metod och disposition.....	7
2	Bakgrunden till Pokémon Go.....	10
2.1	Vad är Pokémon Go?.....	11
2.2	Vad är AR?.....	13
3	Ett socialt spelande.....	14
3.1	Vårt nya förhållande till telefonen.....	14
3.2	Ett nytt sätt att socialisera.....	17
3.3	Motiven bakom spelandet.....	18
4	Spelet som uttryck för samtiden.....	20
4.1	Pokéspaning efter den tid som flytt.....	20
4.2	Den socialt accepterade leken.....	21
4.3	En turbulent värld.....	23
4.4	Samlandet – multitaskande eller meningsskapande?.....	24
5	Sammanfattning och slutsatser.....	25
5.1	Vidare forskning.....	27
6	Bibliografi.....	29

1 Inledning

”Fuck 2016” utbasunerades på sociala medier. Älskade artister som Prince, David Bowie och Leonard Cohen dog alla under året och det tycktes finnas ett globalt konsensus om att det var det sämsta året i mannaminne. Ur humanitär synpunkt så såg det lika mörkt ut. Flyktingkrisen i Syrien, våldsamma sammandrabbningar mellan polis och Black Lives Matter-demonstranter och Storbritanniens plötsliga utträde ur EU gjorde att det politiska läget tycktes bräckligt. Och mitt i allt detta sprang människor omkring med sina telefoner i parker, köpcenter, ja till och med kyrkogårdar – allt för att jaga små färgglada, japanska fantasidjur.



För den utomstående, mig själv inkluderad, tycktes det hela befängt till en början. Hur i hela världen kunde något så trivialt som ett mobilspel, ett påfallande barnsligt utformat sådant därtill, trollbinda en hel värld samtidigt som världsomvälvande händelser rapporterades dagarna i ända? Som en så kallad ”millennial”, eller del av Generation Y som det kallas på svenska, har jag förvisso svaga minnen av pokémonkort och den tecknade tv-serien som visades under min barndom under slutet av 1990-talet. Samtidigt förundrades jag av hur det nya spelet Pokémon Go nu lockade en enorm publik, unga som gamla.

Ur min fascination över fenomenet, vilket det snabbt stod klart att det var, föddes en nyfikenhet att ta reda på, inte bara varför så många människor spelade, utan också vad det var ett uttryck för. Till en början undrade jag om det var något så enkelt som gammal, hederlig verklighetsflykt. Jag får erkänna att jag själv har haft en tendens att stundom stänga ute världen genom att lite lätt paniskt spela patiens på datorn, som ett sätt att prokrastinera. Men Pokémon Go var något som spelades på gator och torg, ute i offentligheten. Människor samlades i grupper, utbytte tips och umgicks omkring spelet. Sociala medieplattformar översvämmades med poster och diskussioner. Det var med andra ord mer komplext än jag först trott.

I ett avsnitt av radioprogrammet Spanarna på P1 som sändes den 2 september samma år diskuterade en av deltagarna, krönikören Calle Norlén, spelet och beskrev det som följande; ”För vad många människor nu gör det är att de stannar kvar i den befintliga verkligheten, men liksom färglägger den, förvränger den, piffar upp den eller filtrerar den, om man vill. Någon sorts mellanting mellan flykt och realitet” (Norlén, 2016).

Även om modeflugor kommit och gått tidigare stod det därigenom klart att spelet var något unikt, genom att det använde en ny sorts teknik för att skapa något som liknade en fantasivärld, i den fysiska världen. Sommaren 2016 tycktes hela världen gå in i en gemensam Pokémon Go-hysteri och i den här uppsatsen vill jag utreda hur det egentligen gick till.

1.1 Syfte och frågeställning

Syftet med den här kandidatuppsatsen är att analysera det globala fenomenet som Pokémon Go kom att bli. Fokuset i min uppsats ligger inte på spelet i sig, utan snarare vad det var ett uttryck för och hur globala omständigheter, sociala beteendemönster, psykologiska aspekter och tekniska landvinningar påverkade spridningen av det och dess genomslagskraft. Med hjälp av litterära källor vill jag analysera hur det kom sig att spelet hade så stor genomslagskraft och vad det var ett uttryck för i samtiden.

Pokémon Go spelas fortfarande i skrivande stund, om än i mindre skala, men för att avgränsa mig har jag valt att fokusera på tiden då det släpptes, det vill säga sommaren 2016. Jag har även valt att avhålla mig från att analysera fenomenet utifrån ett genusperspektiv, vilket jag motiverar i uppsatsens metodavsnitt.

Min övergripande frågeställning som jag har arbetat efter är följande; *Hur kan det globala fenomenet Pokémon Go förstås ur ett antropologiskt perspektiv?*

För att konkretisera min frågeställning har jag valt att lyfta två teman för att ytterligare fokusera på dessa. Jag har därför valt att inkludera följande underordnade frågeställningar;

Vad är nostalgins roll i förhållande till Pokémon Go?

Vad är samlandet i spelet uttryck för i en global kontext?

1.2 Tidigare forskning

Eftersom spelet slog igenom för drygt två och ett halvt år sedan blev det snabbt tydligt att det fanns begränsat med akademiska källor. Merparten av de akademiska texterna jag hittade var fokuserade på relativt isolerade aspekter av spelet, såsom bland annat hur spelarna socialiserade med varandra (Vella, 2017) och på vilket sätt fysisk aktivitet tog sig uttryck i samband med spelandet (Howe, 2016, Wong, 2017). Jag har därför utgått från ett stort antal skriftliga källor för att kunna besvara min frågeställning.

För att undersöka bakgrunden till Pokémon Go har jag utgått från Goulds och Miracles krönikor om hur spelet har religiösa inslag (Gould, 2016) och hur insektssamlandet har sina rötter i Tangdynastins sällskapssyrsor (Miracle, 2014). När det gäller de geografiska aspekterna har jag bland annat använt mig av Shamsians artikel som beskriver hur de fysiska platserna i spelet har valts ut efter ett föregående spel med platsbaserad teknologi (Shamsian, 2016). Jag har också använt mig av nyhetsartiklar för att illustrera problem som uppkommit i samband med spelet i form av bland annat att det spelats på muséer tillägnade minnet av förintelsen (Grönlund, 2016) och utanför kvinnojourer (Norra Skåne, 2018). Tidningsartiklar har också legat till grund för att beskriva globala händelser som inträffat under året (exempelvis URL 2, Dearden, 2018).

Att undersöka de bakomliggande orsakerna till att människor spelade offentligt i grupp, globalt under en begränsad tid visade sig vara svårt. Jag har därför bland annat utgått från texter som undersökt marknadsföringen bakom spelet som ett sätt att förstå de psykologiska aspekterna av spelets lockelse (Tang, 2017). Jag har även använt studier av universitetsstudenter som spelade Pokémon Go för att undersöka vilka motiv spelarna själva upplevde låg till grund för deras spelande (Vaterlaus, 2018, Zsila, 2018). Jag har också valt att inkludera ett problematiserande av tillgängligheten av spelet och vilka som har möjlighet att kunna spela (Akil, 2016, Bogado, 2016).

1.3 Teori

Jag har valt att använda aktör-nätverksteori, såsom cyborgantropologen Amber Case definierar den, för att illustrera förhållandet mellan människa och teknik i samband med Pokémon Go (Case 2007:10). Teorin innebär att tekniska objekt, i det här fallet smartphonen, likställs vid mänskliga aktörer i ett sammanhang. De får en social roll, istället för att endast ses som objekt. Genom att använda aktör-nätverksteori förklarar jag hur vi idag ser våra telefoner som mycket mer än verktyg, utan istället en organisk del av oss som vi inte bara har ett praktiskt förhållande till, utan även ett känslomässigt sådant.

Genom att utgå ifrån Cases klassiska cyborgantropologiska utgångspunkt vill jag därigenom visa på hur den tekniska utvecklingen möjliggjort användningen av spelet, då teorin bygger på att man går ifrån binära oppositioner som tekniskt/organiskt, maskin/människa etc (Case 2007:10).

Eftersom den teknik som används i spelet består av en inkorporering av tekniska (virtuella) element i den fysiska världen genom telefonen, är teorin relevant för att förstå förhållningssättet till hur gränserna mellan teknik och ”verklighet” suddats ut.

För att ytterligare illustrera ovanstående har jag valt att använda sociologen Sherry Turkles teorier om hur människor, genom våra virtuella liv, innehar ett flertal identiteter. Hon beskriver det som att vi existerar i olika internetfönster samtidigt, men att självet inte är fragmenterat utan fortfarande intakt (Turkle 1997:74). Detta har jag använt för att visa på hur spelet inte utesluter en verklighet, till exempelvis den fysiska, utan tillåter spelarna samexistera i flera verkligheter samtidigt. Turkle menar även på att yngre människor idag har lättare att ta till sig konceptet av multipla verkligheter, eftersom det viktiga för dem är hur dessa upplevs, snarare än vad det egentligen innebär (Turkle, 2017). Detta har jag använt för att visa på hur Pokémon Go också har störst fäste bland unga spelare i åldrarna 18 – 25 (K.Y. Tang 2017:726).

Turkles teorier om hur vi använder teknik för att socialisera med varandra och socialt accepterad lek har också legat till grund för att förstå hur spelandet kunnat ske i offentliga miljöer. Genom att sociala normer i förhållande till hur vi använder våra telefoner har ändrats, använder vi idag telefonen i allmänna miljöer och medan vi fysiskt umgås med andra människor (Turkle 2011:159). Hon menar på att telefonen blir ett bärbart hem i fickan, eftersom den innehåller alla sociala relationer och all den trygghet det medför (Turkle 2011:155). Det har jag använt som grund för att illustrera hur den sociala gemenskapen i spelet också legitimerar spelandet i offentliga miljöer.

För att vidare visa på hur vi i dagens globaliserade värld inte är bundna av geografiska platser, utan att populärkultur sprids ögonblickligen runt jorden, har jag utgått från Arjun Appadurais användning av den litterära termen magisk realism som ett sätt att se den socialt accepterade leken ur ett globalt perspektiv (Appadurai 1996:55). Precis som Turkle menar på att vi idag har nya normer för vad som är socialt accepterat menar Appadurai på att vi också påverkar varandra på ett globalt plan. Trender sprids och plockas upp världen över, vilket i sin tur gör att människors fantasi ständigt omformas. Detta möjliggör också en global gemenskap och att människor världen över kan spela tillsammans.

I samband med detta har jag också använt Thomas Hylland Eriksens teori om en ”överhettad värld” för visa på hur globala händelser har lokal påverkan. Människor har idag möjlighet att ta del av en enorm mängd information om vad som pågår runt om i världen och Hylland Eriksen

menar på att vi idag är mer upplysta om vår omvärld än någonsin (Hylland Eriksen 2012:10). Det kan i sin tur medföra ett visst mått av upplevda moraliska skyldigheter och en känsla av maktlöshet.

Han menar på att det finns tre anledningar till att världen är i kris; miljön, ekonomin och identiteten (Hylland Eriksen 2012:3). Dessa är ett resultat av globalisering, men tar sig olika uttryck lokalt. Ett sätt att hantera de upplevda effekterna av kriserna är, enligt Hylland Eriksen, att skapa transnationella förbindelser. Pokémon Go kan ses som en av dessa eftersom gemenskapen som omger spelet sträcker sig långt över nationsgränser.

Slutligen har jag utgått ifrån Michael Pickering och Emily Keightleys teorier om nostalgi som en sammansättning av längtan, förlust och avsaknad (Pickering och Keightley 2006:921). De menar på att nostalgi innefattar såväl dåtid som framtid, eftersom dåtiden blir en motivation för forandet av framtiden. Även sociologen John Scanlan illustrerar nostalgins kraft i form av historien om Odysseus och menar på att dennes trotsande av sitt öde var ett resultat av den starka längtan efter det som en gång varit (Scanlan 2013:20). Genom att därför se nostalgi som en drivkraft och ett framtidssökande med rötter i dåtiden har jag använt detta för att beskriva hur Pokémon Go inte bara innebär spelande, utan också är en trygg påminnelse om barndomen.

1.4 Metod och disposition

Jag har valt att göra en litteraturanalys och därigenom uteslutande utgå från skriftliga källor för att svara på min frågeställning. Jag ville inledningsvis också använda mig av semistrukturerade intervjuer för att komplettera mitt material, men av praktiska skäl hade jag inte möjlighet att genomföra det, utan jag har istället valt att utgå ifrån akademiska artiklar där forskare intervjuat informanter om deras självupplevda anledningar till att de spelar.

Med ett så pass världsomspännande fenomen tycktes det finnas oändligt med vinklar och aspekter av det, så jag var snabbt tvungen att börja sälla bland den information jag hittade. Något som tidigt framgick i processen var att det verkade finnas en mycket polariserad opinion för eller emot spelet. Majoriteten av krönikorna och artiklarna jag hittade om spelet hade tydligt uttalade åsikter om de positiva eller negativa effekterna spelet hade på de som spelade, och tyngdpunkten låg på hur samhället påverkades i stort, snarare än vad som lockade med spelet och var det var uttryck för. Jag har emellertid avstått från att värdera spelet på något sätt, eftersom det är irrelevant för min frågeställning.

Jag är medveten om att spelet i skrivande stund, drygt två och ett halvt år efter det lanserats, fortfarande spelas av ett stort antal människor dagligen. I min uppsats har jag dock valt att fokusera på tiden när det släpptes, sommaren 2016. Anledningen till att jag valt att avgränsa det som sådant är huvudsakligen eftersom min analys utgår ifrån en global kontext och även om världsläget i stort på många sätt är oförändrat, är tidsaspekten en del av bakgrunden till fenomenet. Huruvida spelet skulle ha samma genomslagskraft idag som 2016 vill jag också låta vara osagt och inte spekulera i.

Andra avgränsningar jag valt att göra är att frånga att titta på Pokémon Go utifrån en konsumtionssynpunkt, även om detta var något som behandlades i ett flertal texter jag stötte på under arbetets gång. Jag har också valt att inte applicera ett genusperspektiv på spelet. Även om jag vill understryka att det är en mycket viktig aspekt, eftersom förutsättningarna för att spela ser olika ut, har jag trots allt valt att inte gå in närmare på detta eftersom jag inte anser det ha direkt påverkan för min frågeställning. Däremot nämner jag problematiken i att analysera spelet genom aktör-nätverksteorin eftersom denna inte erkänner makthierarkier och en av de texter som jag använt för att problematisera detta är en feministisk analys av spelet (Assuncao, 2018).

Jag har valt att dela upp min uppsats i tre delar. Den första delen behandlar bakgrunden till spelet och tekniken som används. Nästa del handlar om spelarna själva, vilka deras självupplevda motiv är och hur spelandet möjliggörs genom nya sociala normer. Den avslutande delen lyfter de teman som framkommit i de tidigare delarna och analyserar vad dessa är uttryck för i en global kontext.

Jag har ett brett källmaterial till grund för uppsatsen, med texter från olika discipliner, eftersom jag har sökt efter genomgående teman för att urskilja mönster, i synnerhet för den avslutande analysdelen. Många av de källor jag använt mig av behandlar endast en specifik aspekt av spelandet, vilket innebär att jag behövt ett större urval för att kunna besvara min frågeställning. Eftersom tyngdpunkten i den första delen ligger på att förstå grundförutsättningarna för spelets popularitet har jag här utgått från ett flertal krönikor och artiklar som behandlar Pokémon Go. För de efterföljande två delarna har jag använt fler akademiska källor då en större tonvikt ligger på specifika teorier, vilka jag redogör för under teoridelen.

Jag inleder genom att se på de praktiska förutsättningarna för att spelet överhuvudtaget kunde nå en så pass stor publik. Till en början beskriver jag bakgrunden till Pokémon Go, hur det har en förankring i japansk kultur och hur detta har påverkat utformningen av spelet. Jag har här främst använt mig av två antropologiska texter (Gould, 2016, Miracle, 2014), men även kompletterat med mer fakta från spelets officiella hemsida. Jag har även inkluderat flera nyhetsartiklar som

beskriver hur spelet mottagits och tagit sig uttryck ur en samhällskontext (URL 5, Mullen, 2016, Grönlund, 2016).

Jag har även här valt att utreda vad Augmented Reality (AR) innebär istället för att inkludera det i teoridelen av min uppsats. Detta är eftersom att jag anser att det är en förutsättning för spelandet, snarare än ett sätt att förstå min frågeställning. Det är med andra ord inte en teori som ligger till grund för min analys.

Eftersom telefonen är enheten som man spelar Pokémon Go på blir detta övergången till den andra delen, där jag har valt att fokusera på det faktiska spelandet och användarna. Här har jag därför valt att närmare undersöka vårt förhållande till telefonen och hur detta i sin tur påverkar sättet vi socialiserar. Eftersom den sociala aspekten av spelet är något som återkommer i merparten av det källmaterial jag har, både från speltillverkarna och spelarna själva, behandlas det i det är kapitlet med utgångspunkt från socialpsykologen Sherry Turkles texter.

Jag har även använt mig av akademiska studier från olika discipliner av personer som spelar Pokémon Go för att undersöka vilka motiv som spelarna själva uttrycker är grunden till att de spelar (Denyer-Simmons, 2016, Wong, 2017, etc.). Syftet är därigenom här att urskilja mönster i de anledningar som spelarna uppger ligger till grund till varför de väljer att spela.

I den avslutande delen analyserar jag därefter vad motiven är uttryck för. Även om nostalgi är ett genomgående tema i min uppsats, och därigenom behandlas i alla delarna, är det i den sista delen jag undersöker närmare vad nostalgi innebär och på vilket sätt det besvarar min frågeställning. Här har jag valt att utgå ifrån texter av Michael Pickering och Emily Keightley samt sociologen John Scanlan.

Jag knyter även an till upptäckarglädjen som lyfts som motiv av spelarna, genom att använda mig av Sherry Turkles teorier om socialt accepterad lek. Här har jag även använt Mary Flanagans text om spelutformande för att illustrera att spelandet har ett meningsskapande syfte i form av att det blir ett sätt att bearbeta omvärlden.

För att se varför behovet av detta finns sätter jag spelandet i ett större sammanhang genom att se på globala processer. Med utgångspunkt från Thomas Hylland Eriksen och Arjun Appadurais teorier om globalisering analyserar jag därigenom fenomenet utifrån det rådande läget i världen. Här har jag även valt att illustrera fenomenet genom ett skönlitterärt exempel från boken ”Pappan och havet” av Tove Jansson, eftersom jag anser att likheterna är slående med hur trygghetsskapande tar sig uttryck i form av att alternera verkligheten.

Slutligen behandlar jag själva samlandet, som är det egentliga syftet med spelet, för att se på vilket sätt det kan förstås utifrån bakgrunden av min uppsats. Eftersom min frågeställning grundar sig i hur något som ter sig så banalt som att fånga tecknade figurer kan ses som en meningsfull syssla i en värld med stora omvälvande politiska och humanitära händelser, är det här jag söker att utreda vad samlandet är uttryck för.

2 Bakgrunden till Pokémon Go

Företaget bakom Pokémon Go heter Niantic och i en intervju berättar företagets vd John Hanke att det finns tre huvudsakliga syften med spelet. Det första är **fysisk aktivitet**. Spelet skiljer sig däremot från de många träningsappar för smartphones som finns genom att det finns en konkret belöning i form av att spelaren fångar en pokémon, istället för att spelaren endast upplever en press att prestera. Den andra är ”**att se världen med nya ögon**”. Genom att spelaren beger sig ut i sitt kvarter har denne möjlighet att upptäcka nya ting och eventuellt lägga märke till nya detaljer hen inte sett förut. Utforskandet är en stor del av spelets uppbyggnad. Den tredje aspekten av spelet är att det ska fungera som en ”**social isbrytare**”. Spelarna ska uppmuntras till att umgås och fångandet av pokémon är ett sätt att socialisera (Weinberger, 2016).

Antropologen Jared Miracle menar på att Pokémon har rötter i den kinesiska kulturen av att hålla syrsor som husdjur, under Tangperioden i Kina (år 600 – 900). Det var då populärt bland de högre samhällsklasserna att ha syrsor i krukor och kalebasser, för deras ljud. Man samlade olika syrsor med olika sånger och det blev snabbt en statussymbol att samla på. Djurhetsning var även populärt med bland annat tuffäktning, hetsning av baggar samt just syrsor. Detta spreds även till Japan, som influerades mycket av Tangkulturen, och även poesi, musik och litteratur påverkades av förhållandet till sällskapssyrsorna och djurhetsningen. Ett tydligt exempel på hur insektskulturen tagit sig uttryck är till exempelvis samurajernas hjälmar som inspirerats av de japanska kampskalbaggarna, vars utseende påminner om de svenska ekoxarna (Miracle, 2014).

Under 1970-talet var Japans ekonomi tärnd efter andra världskriget och insektssamlade ute i naturen blev en del av utbildningen för japanska skolbarn ute på landsbygden. Medan djurhetsningen upplevde en tillbakagång, förblev samlandet en del av kulturen. Miracle går så långt som att säga; ”...any Japanese man who went through childhood during the 70s, 80s, or 90s is likely to hold a degree of nostalgia for recreational entomology” (Miracle, 2014).

Även spelets skapare, Satoshi Tajiri, var intresserad av att samla insekter när han var liten, vilket han beskriver senare kom att bli inspirationen för samlandet av pokémon i spelet. Han upplevde

samtidigt hur förändringar i stadsbilden, med ett stadigt minskade av grönområden, försvårade möjligheterna att hitta insektsarter och ville därför att barn idag skulle få möjlighet att uppleva gemenskapen och samlarglädjen som han kände som barn. ”Tajiri missed the community-building aspect of bug collecting and, combining his interests, set to work designing a game through which kids could experience what he remembered from his own childhood” (Miracle, 2014).

I den japanska, polyteistiska religionen shintoism finns även en idé om hur tusentals gudar existerar runtom i världen. Vissa av pokémonfigurerna bär slående likheter med dessa, såsom pokémonen Whiscash som påminner om vattenguden Namazu, som gestaltas i form av en havskatt (Gould, 2016). Religionen talar också om en sorts oknytt eller övernaturliga monster, Yōkai, som även de befinner sig runtom på jorden. Dessa är mer lömska till sinnet och kan vara luftburna eller bo ibland annat bäckar och träd. Detta påminner starkt om pokémon som också indelas i olika grupper beroende på var de återfinns.

De animistiska tankarna finns således både i traditionell religion och i spelet, men i det sistnämnda finns det en aspekt av konsumtion. Samtidigt menar antropologen Hannah Gould att det i sin tur blir meningsskapande då animismen i Pokémon Go blir invävt i det dagliga livet hos spelarna.

This type of animism is embedded in commodity consumerism, where emotive ties between people and things are used to push products. But it is equally a means of fighting the dislocation of modern life by allowing consumers to create meaning, connection and intimacy in their daily routine (Gould, 2016).

2.1 Vad är Pokémon Go?

Pokémon Go bygger på spelet Pokémon, eller Pocket Monsters som det också kallades, som lanserades för spelenheten GameBoy, ett typ av portabelt, elektroniskt spel. Pokémon Blue och Pokémon Red lanserades i Japan 1996. Målet med spelet är enkelt, man ska fånga alla pokémonfigurer och därmed bli den bästa pokémontränaren i världen. Under spelets gång får man möta olika antagonister och konkurrerande tränare för att bevisa sin värdighet (URL 1). Spelet kom att bli en stor succé i slutet av 1990-talet och utöver nya versioner av spelet släpptes även en mängd olika handelsvaror i form av samlarkort, filmer, tv-serier, serietidningar, musik och annat.

Den 6 juli 2016 släpptes Pokémon Go i Australien, Nya Zeeland och USA som en spelapp till smartphones. Lanseringen skedde taktiskt nog när skolbarnen hade sommarlov runtom i världen och sommarvärmen tillät spelarna att vara utomhus långa perioder i sträck (Fitzpatrick, 2016). Tio dagar senare lanserades det i Sverige och vid det laget hade det redan miljoner användare världen över (Denyer-Simmons 2016:55). Precis som med tidigare versioner av spelet är målet att fånga alla pokémon, men till skillnad från de föregående spelen används så kallad AR-teknik i Pokémon Go. AR står för begreppet Augmented Reality, vilket på svenska översätts till ”förstärkt verklighet”, och är en vidareutveckling av VR (Virtual Reality), eller ”virtuell verklighet” som det heter på svenska. I nästa del kommer jag att gå in närmare på vad AR-teknik innebär och hur det används.

I Pokémon Go finns även fysiska pokéstop och gym. Dessa är oftast belägna vid historiska byggnader, monument, parker, statyer och offentliga samlingsplatser. Vid dessa kan spelaren samla olika hjälpmedel i spelet i form av bland annat pokébollar eller utmana andra spelare (URL 1). Spelets fysiska stop är baserade på ett tidigare AR-spel, Ingress, som släpptes redan 2012 och när man lanserade Pokémon Go användes helt enkelt samma kartläggningsdatabas som i Ingress. Niantic, som tillsammans med Nintendo ligger bakom Pokémon Go, var även de ansvariga för Ingress, men vid utvecklandet av Ingress ägdes de av storföretaget Google. I och med detta hade de då tillgång till en enorm kartdatabas; Google Maps (Shamsian, 2016).

Spelet är gratis att ladda ner på telefonen, vilket innebär att socioekonomiska faktorer till en början inte spelar så stor roll. Därefter finns visserligen möjlighet att köpa till olika saker i spelet, men själva spelet är fortsättningsvis gratis. Flera storföretag, som bland annat kaffekedjan Starbucks, har ingått i partnerskap med Pokémon Go genom att deras fysiska verksamheter även blir pokéstop eller gym (Roettgers, 2016).

Spelet har kritiserats för att vara okänsligt gällande de fysiska platserna där de olika samlingsstationerna är placerade. Bland annat har Niantic fått kritik för att ha pokéstop vid USA:s förintelsemuseum i Washington och krigskyrkogården Arlington National Cemetery i Virginia (Grönlund, 2016). I Västerås väcktes också oro när ett pokéstop var beläget precis vid en kvinnojour, vilket naturligtvis är problematiskt eftersom kvinnornas anonymitet är nödvändigt för verksamheten (URL 4).

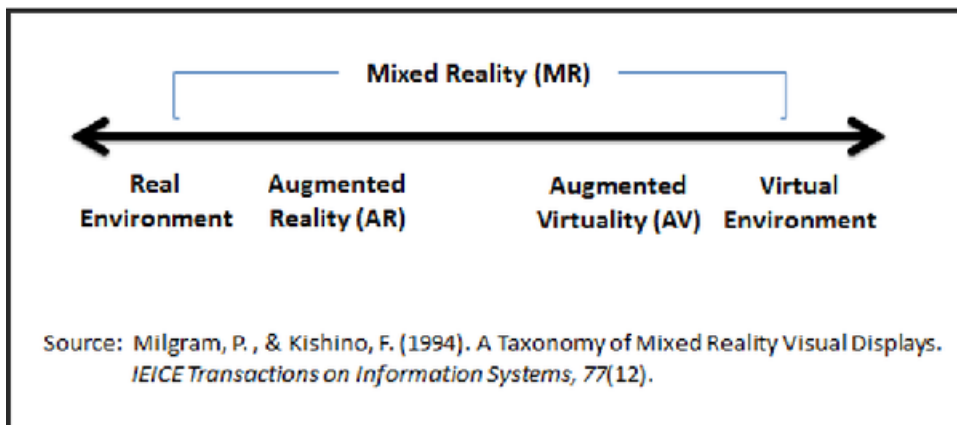
En debatt har också väckt kring spelet och huruvida det är farligt eller inte. Bland annat har spelare av Pokémon Go anklagats för olaga intrång, skadegörelse, rån och till och med våldsbrott (Mullen, 2016). Bland annat syntes en ökning av anmälda trafikolyckor i närheten av pokéstop i USA efter att spelet lanserats i juli månad 2016 (Faccio & McConnell 2018:3). En man i New

Jersey i USA stämde även Niantic eftersom spelare gjorde intrång på hans ägor i jakt efter pokémon, men åtalet lades senare ner (Iovino, 2017).

2.2 Vad är AR?

Pokémon Go använder en teknik som kallas ”förstärkt verklighet”, Augmented Reality eller AR som jag kommer att benämna det som i den här texten. AR är en vidareutveckling av VR (Virtual Reality), men VR innebär att användaren är närvarande i en virtuell plats, snarare än den fysiska platsen där denne befinner sig (Schroeder m.fl. 2001:785). Medan VR-miljöer är helt simulerade av teknologi, är AR mer ”uppslukande” (immersive) eftersom det finns en förankring både i den virtuella världen och i den fysiska. AR innebär i sin tur att man, genom teknik, projicerar olika typer av digital information i form av exempelvis bilder eller video på användarens uppfattning av den fysiska världen (Chi-Yin Yuen m.fl. 2011:120-121).

Milgram och Kishino definierar fyra former av verklighet; ”Real environment” (RE), ”Augmented Reality” (AR), ”Augmented Virtuality” (AV) och ”Virtual Environment” (VE) som tillsammans bildar ”Mixed Reality” (MR). På den ena sidan av spektret är RE som är den fysiska världen, medan den andra motpolen är VE som är helt virtuellt konstruerad. AR befinner sig därmed mittemellan den ”riktiga” världen och den virtuella (Milgram och Kishino 1994:3).



AR kan upplevas på olika enheter så som, i fallet med Pokémon Go, telefonen, men även med glasögon, hjälm eller till och med kontaktlinser. På skärmen ser personen den fysiska världen med virtuella inslag i realtid, liksom ett filter som läggs ovanpå (Starner & Mann m.fl. 1997:12). Idag är också många AR-appar platsbaserade och för att dessa ska kunna användas på en smartphone behövs bland annat GPS, som lokaliserar användarens geografiska position. Genom AR samt att appen får tillgång till den fysiska miljön kan användaren se digitalt konstruerade föremål i den fysiska omgivningen (Chi-Yin Yuen m.fl. 2011:128).

I den delade AR-verkligheten, bestående av spelarnas egna verkligheter, skapas då en gemensam samvaro. Antropologerna Applin och Fisher benämner denna som ”*PolySocial Reality*” (PoSR) (Applin & Fisher, 2011). Detta innebär med andra ord att vardera individ har varsin verklighet, men i AR delar de en tredje tillsammans. Precis som att människor lägger märke till olika saker i sin omvärld och därigenom ser världen på sitt unika sätt, sker detta naturligtvis även i AR-verkligheten, men de navigerar samtidigt i samma omvärld med samma beståndsdelar. ”In a way, then, before we even add electronics to the equation, people are already in a dual reality of their own making” (Applin & Fisher, 2011).

Sherry Turkle menar på att vi behöver avpatologisera tanken på multiplicitet i termer av identitet och självbild och för att förstå förhållningssättet till AR måste vi, precis som vi gjort med identitetsbegreppet, frångå tanken på verkligheten som en absolut enhet. Turkle liknar sättet att se på identitet vid internetfönster på datorn. På samma sätt som vi upplever oss existera i alla öppna flikar i vår internetläsare så existerar vi i flera verkligheter samtidigt (Turkle 1997:74). Med andra ord utesluter inte AR den fysiska världen, utan tillåter oss att vistas i en modifierad version av den.

Anledningen till att framför allt yngre generationer tycks ha lättare att knyta an till det här mer uppluckrade synsättet är enligt Turkle eftersom vi lever i en så kallad ”culture of presentation” där ”appearance is more important than reality” (Turkle, 2017). Huruvida ting i vår omvärld fysiskt existerar är därigenom inte relevant, eftersom upplevelsen av dem istället är i centrum.

Sociologen Amanda Fehlbaum beskriver hur Pokémon Go består av simulacra (avbilder) och simulation. Hon menar på att avbilderna (pokémon) inte är verkliga, men behandlas som att de är det genom att spelarna aktivt är ute och jagar dem. Simulationen består i att man imiterar en verklig process och det är i denna som spelarna deltar genom att koncentrera sig på telefonerna vilket blir mediet mellan de två världarna (Fehlbaum, 2016). Genom att spelarna använder sina telefoner för att ta del av AR blir både dem och informationen de tar del av dynamiska. Till skillnad från VR där deltagarna blir mer stationära kan AR-spelarna röra sig runt i världen med AR i fickan (Wellner 2013:6).

3 Ett socialt spelande

3.1 Vårt nya förhållande till telefonen

I och med dagens globaliserade värld och det blixtnabba informationsutbytet blev Pokémon Go ett världsomspännande fenomen inom några dagar. När vi förr i tiden utbytte nyheter på torg och

andra samlingsplatser, möjliggör idag sociala medier och andra virtuella plattformar att information delas i realtid och når miljoner människor världen över.

För att förstå hur spridningen kunnat ske så snabbt världen över behöver vi titta närmare på vårt förhållande till telefonen. Telefonen har gått från att vara ett externt verktyg till att bli en del av vårt medvetande (Case, 2010). Smartphones lagrar våra minnen, möjliggör för social interaktion och är en ständig källa till såväl underhållning som information. Tiden då telefonen bara var ett medel för kommunikation är förbi. Idag kan en smartphone göra allt ifrån att mäta din puls till att ge dig de senaste nyheterna från de amerikanska regionalvalen.

Genom att smartphones är lättillgängliga för en stor del av världens befolkning och vårt förhållningssätt till dem numera är av en nästintill organisk natur, ter det sig naturligt att de är en ständigt närvarande del av vår verklighet. När vi färdas från punkt A till punkt B är telefonen något som distraherar, sysselsätter oss eller för den delen hjälper oss navigera på resan dit. På bussturen till jobbet kan användaren betala räkningarna, mejla arbetsgivaren eller gratta kusinen i Brasilien på födelsedagen.

Psykologen Andrew Przybylski menar på att vi idag har lärt oss att använda våra telefoner på ett sätt som gör övergången enkel från den fysiska verkligheten till AR-verkligheten. Han anser att förarbetet redan är avklarat och spelarna med lätthet kan kasta sig in i spelet. "The modern era has trained people for playing Pokémon Go" (Baraniuk, 2018).

Aktör-nätverksteori innebär att icke-mänskliga beståndsdelar ges en aktörsroll i sociala nätverk. Man menar på att alla beståndsdelar som utgör ett nätverk har lika mycket värde och påverkan för hur detta är uppbyggt. De tekniska objekten, i det här fallet vår telefon, är därigenom lika mycket en aktör som människorna. I och med detta går man ifrån den binära motsatsen av människa och teknik för att istället se all teknik som en social manifestation (Case 2007:9-10).

Människor är genom sina telefoner med andra ord en del av en global gemenskap, i vilken vi delar med oss av information och nyheter, där trender föds och sprids. Sociala medier hade en stor påverkan för att Pokémon Go spreds. Genom till exempelvis memes och tweets skapades ett intresse världen över för spelet, vilket i sin tur fungerade som ett marknadsföringsverktyg (Assuncao 2018:6).

Det uppmärksammades även av såväl företag som politiker och den dåvarande presidentkandidaten Hillary Clinton uppmanade bland annat den amerikanska befolkningen att "Pokémon-Go-to the polls" i ett kampanjtal i Virginia, USA den 14 juli 2016. Varefter hennes

motkandidat, sedermera president, Donald Trump svarade med att lägga upp en hånvideo på Facebook med titeln 'Crooked Hillary NO' som en anspelning på spelets namn (Grebey, 2018).

Samtidigt har kritik riktats mot aktör nätverk-teorin eftersom den inte gör skillnad på de olika beståndsdelarna i nätverket och därigenom inte ger utrymme för variationer av maktförhållanden, systemisk rasism, genus etc. "The most controversial aspect of ANT [Actor-network theory] is the 'flat ontology' which abolishes the macro/micro level of actors, thus attributing equal agency to all, be them human or not" (Assuncao 2018:2).

Det leder även in på frågan om vilka som har privilegiet att kunna spela Pokémon Go. Spelet har bland annat fått motta kritik för att rullstolsburna spelare har begränsad möjlighet att delta (D'Anastasio, 2016). I samtidens USA när obeväpnade människor blir nedskjutna av polis endast på grund av sin hudfärg är det rent naivt att påstå att spelet är tillgängligt för alla. Med otaliga fall av civilpersoner som helt utan rimlig grund tillkallat polisen för att afroamerikaner har "verkat hotfulla" kan det i värsta fall vara livshotande att vistas på "fel ställe". Omari Akil skriver i sin krönika "Warning: Pokemon GO is a Death Sentence if you are a Black Man":

The premise of Pokemon GO asks me to put my life in danger if I chose to play it as it is intended and with enthusiasm. Let's just go ahead and add Pokemon GO to the extremely long list of things white people can do without fear of being killed, while Black people have to realistically be wary (Akil, 2016).

Ett annan aspekt av spelet som skapat kontrovers är att det är specifikt utformat för att spelas i stadsmiljö. Även om spelets skapare, Satoshi Tajiri, ville att dagens barn skulle få uppleva den glädje han kände över att vistas i naturen är spelet ironiskt nog problematiskt att spela i rurala miljöer, där det kan vara flera mil mellan olika pokéstop. I en artikel från Rolling Stone beskrivs hur en spelare berättar att denne har nästan 5 mil till områden att fånga pokémon (Baker, 2016). Artikelförfattaren Chris Baker ifrågasätter huruvida det handlar om ett tillkortakommande i designen av spelet, eller om det snarare är ett uttryck för dagens urbaniserade värld där städer premieras före landsbygd. Enligt FN bor idag cirka 55% av världens befolkning i urbana områden, vilket rimligtvis innebär att den resterande delen av befolkningen har en begränsad möjlighet att delta i spelet (URL 6).

Aura Bogado skriver även i artikeln "Gotta catch 'em all? It's a lot easier if you're white." att Pokémon Go visar på systemiska ojämlikheter. I artikeln kritiserar hon spelet då hon menar på att majoriteten av pokéstoppen och gymmen ligger i geografiskt vita medelklassområden. Parker och grönområden är vanliga för att fånga pokémon, men då många socioekonomiskt utsatta

områden saknar dessa innebär det därigenom att merparten av pokémon fångas i privilegierade områden. Hon konstaterar; "It's going to take a lot creativity, as well as a lot of patience, to fix augmented reality, starting with real reality" (Bogado, 2016).

3.2 Ett nytt sätt att socialisera

I och med att förhållandet till telefonen ändrats, har även sättet vi socialiserar med varandra förändrats. Samtal och beteende som tidigare ansågs vara intima, är nu publika. Eftersom vi tar med oss telefonerna överallt tar vi nu också med oss vårt innersta ut i allmänheten. Telefonsamtal som tidigare ansågs vara privata tar idag plats i offentliga rum. Turkle menar på att det finns en förväntan av att våra medmänniskor ska se våra samtal som inte bara anonyma, utan även frånvarande (Turkle 2011:155).

Hon drar ett exempel från hur hon sitter på en tunnelbana bredvid en man som i ett telefonsamtal pratar om sina alkoholproblem och hur han ogillar en familjemedlem. Detta gör henne i sin tur obekvämt eftersom hon upplever att hon får ta del av information som hon inte är menad att ta del av. Samtidigt konstaterar hon att hon redan behandlades som om hon inte var där.

Ett annat exempel hon beskriver är när hon och hennes dotter är i Paris och dotterns vän skickar ett meddelande för att fråga om de ska ses, varpå dottern säger att hon inte kan idag men kanske på fredag. Vännen har ingen aning om att de inte är i Boston, där de bor i vanliga fall, utan på semester på andra sidan Atlanten. Turkle konstaterar; "When I grew up, the idea of the "global village" was an abstraction. My daughter lives something concrete. Emotionally, socially, wherever she goes, she never leaves home" (Turkle 2011:155).

Våra socialiseringsmönster har därmed ändrats. och vi uppmuntras idag att vara individualistiska i vårt sätt att leva. Trots detta har vi fortfarande ett starkt behov av mänsklig kontakt, vilket i stor utsträckning möjliggörs tack vare våra mobiltelefoner. Turkle menar att det finns en ny telefonetikett och därigenom social etikett. Vi kan inte längre förvänta oss en persons fulla uppmärksamhet. Att avbryta det fysiska socialiserandet för att interagera med ens telefon är inte bara fullt acceptabelt, utan också nästintill normen (Turkle 2011:159).

Genom att använda sig av textmeddelanden istället för att ringa upplever människor att de är mer i kontroll. Turkle menar på att ringa varandra kräver för mycket, i och med att vi multitaskar dagarna i ända känner vi oss för utmattade för att prata med människor. Kanske låter vi otrevliga på rösten? Kanske kommer vi inte på vad vi ska säga med detsamma och det, gud förbjude,

uppstår en obekväm tystnad för några sekunder? Turkle menar på att vi reserverar telefonsamtal för vår innersta sociala cirkel, de som ”vet vad vi menar” (Turkle 2011:188).

I ett samtal med en ung kvinna säger denna; ”... I have control over the conversation and also more control over what I say” (Turkle 2011:189). Kvinnan tycker att det är obekvämt att prata på telefon eftersom det involverar mycket känslor. Med telefonen har hon möjlighet att tänka på vad hon ska skriva och får svara när hon vill, om hon vill. Hon har med andra ord kontroll över den sociala relationen. I ett samtal finns en förväntan av en direkt respons, vilket i sin tur innebär att hon tvingas svara utan att kunna förbereda vad hon vill säga. Telefonsamtal innebär också att man måste avsluta samtalet vid någon tidpunkt, vilket en av Turkles informanter upplever som svårt.

Turkle menar på att telefonen är ett sätt att slippa känna sig ensam. För unga blir den ett sätt att hantera svårigheterna med separation, eftersom de alltid kan kontakta någon. Samtidigt är separation och utsatthet en del i utvecklingen, en del av att växa upp. Eftersom det inte bara är barn och ungdomar som använder telefonen på det här sättet finns det något liminalt eller kanske rent av infantilt i sättet vi använder våra telefoner för att socialisera. ”Julia’s phone, a symbol of connection in a world on the brink, goes some distance toward making her feel safe” (Turkle 2011:246).

3.3 Motiven bakom spelandet

En stor bidragande faktor till Pokémon Go:s popularitet är just det faktum att det uppmanar till social interaktion. Spelet har också visat sig vara hjälpsamt för vissa personer med social ångest (Narayan 2018:42). Människor med social ångest, eller social fobi som det tidigare kallades, upplever ett starkt obehag för att vistas i sociala sammanhang då de ofta får en stark rädsla av att tappa kontrollen eller ”göra bort sig”. Ångesten kan upplevas fysiskt i form av bland annat domningar och ökad hjärtrytm (URL 5). Enligt psykologiprofessorn Thomas Furmark lider omkring 15% av Sveriges befolkning av social ångest och av dessa har runt 2% en svår form (Svensson, 2018). Globalt beräknas 10% av världens befolkning lida av social ångest vid någon tidpunkt i deras liv (Narayan 2018:8).

Eftersom spelet är utformat på så sätt att det inte kräver någon större skicklighet eller expertis, är deltagandet i fokus och prestationerna kommer i skymundan (Narayan 2018:16). Detta är också något som deltagarna själva uppger som relativt oviktigt när det gäller vad som motiverar dem i spelet (Zsila m. fl. 2017:30). En anledning till detta är att det lånat bitar från KBT (Kognitiv Beteendeterapi) i form av att spelaren genom att vistas i sociala sammanhang utsätter sig för det

som orsakar rädslan. Belöningarna i spelet kommer då spelaren beger sig ut ur sitt hem; ”It gives rewards and fun experiences to its players but only if they leave their home. It also ends up so that different players will encounter each other playing the same rewarding game” (Narayan 2018:17).

Spelet fungerar, med andra ord, som ett stöd så spelare med social ångest kan både uppmuntras och tryggas. De kan distraheras av spelet, samtidigt som de upplever en positiv social dynamik runt spelet. Många menar därmed att de känner sig tryggare socialt och är mer benägna att interagera med andra spelare. ”Team camaraderie and/or identifying themselves as being part of the game’s “community” allows them to habituate the unfamiliar” (Narayan 2018:54-55).

Många spelare menar på att spelet lett till ökad social interaktion, genom att de spelat med vänner, familjemedlemmar och partners. Det har också bidragit till att knyta nya bekantskaper med grannar och andra spelare (Denyer-Simmons 2016:58). ”Pokémon Go was the catalyst for meeting and interacting with people they would not otherwise have met” (Denyer-Simmons 2016:61).

I och med hur tekniken har utvecklats har barn kommit att ”fastna” framför datorn och tv-spel, till skillnad från ett par generationer sedan då lek var synonymt med fysisk aktivitet utomhus. Föräldrars numera utnötta fras ”ut och lek!” har kommit att bli uttalad mer eller mindre förgäves i och med all hemelektronik som numera finns i var och vartannat hem. Genom att uppmuntra barn att bege sig ut och leka, med tekniken i handen, marknadsförs spelet därmed även på ett effektivt sätt till föräldrar.

Det framkommer även att det finns en länk mellan mentalt och fysiskt välmående. Spelare uppger att en positiv effekt av spelet är att det har bidragit till mer fysisk aktivitet vilket i sin tur gjort att de känner sig lyckligare. En spelare uppger att ”Pokémon Go has had a positive impact upon my mental health, I struggle with anxiety and depression and the endorphins from all the exercise have done me a world of good” (Denyer-Simmons 2016:57).

I en amerikansk studie av Pokémon Go-spelare i åldrarna 18 – 35 år visade det sig att dessa under den första veckan efter att de installerat spelet ökat antalet steg med i genomsnitt 955 steg. Detta minskade emellertid under de följande veckorna, för att under den sjätte veckan vara i genomsnitt 130 fler steg än innan de installerade appen (Howe m.fl. 2016:3). I en annan studie av universitetsstudenter i Hong Kong som spelade Pokémon Go visade det sig att det var framför allt spelare som normalt varit relativt stillasittande och sällan vistades utomhus som gynnades av att spela (Wong 2017:8). För vissa spelare upplevdes att bege sig utanför hemmet som en

dramatisk förändring, vilket i sin tur kom att agera som en katalysator för att vidare utmana sig själva genom sociala interaktioner. Genom att de tog sig över det fysiska hindret och kände stolthet i att klara det, blev det enklare att våga umgås med andra spelare (Vella m.fl. 2017:13). Att vistas utomhus fungerade också som en motivation till att upptäcka nya platser och områden, vilket i sin tur lett till att spelarna knutit minnen, upplevelser och mening till dessa (Denyer-Simmons 2016:59).

Enligt en studie av Pokémon Go som gjorts i Ungern av forskare från Eötvös Loránd-universitetet i Budapest och Nottingham University, i syfte att ta reda på de bakomliggande motiven till varför deltagarna spelade, var den viktigaste självupplevda faktorn rekreation (Zsila m. fl. 2017:29-30). Detta innebar att de upplevde spelet som något som gav såväl avkoppling som underhållning och genom att fysiskt engagera sig fördjupades upplevelsen.

En ytterligare aspekt av spelet som de ungerska forskningsdeltagarna uppgav som en viktig anledning till att de spelade var nostalgi. Detta gällde främst spelare som varit fans av Pokémon innan lanseringen av Pokémon Go. Dessa spelare betonade att spelet påminde dem om barndomsminnen och under det tidiga 2000-talet var den tecknade tv-serien om Pokémon mycket populär i Ungern (Zsila m. fl. 2017:31). Detta gäller även i en annan studie av amerikanska universitetsstudenter, där 19.4% uppgav att upplevelser av Pokémon från barndomen motiverade att de spelade Pokémon Go i vuxen ålder. En av deltagarna beskriver; "I used to be into Pokémon as a kid so it was just to reconnect with the good ole days" (Vaterlaus m.fl. 2018:5). Samtidigt uppgav studenter som inte spelade Pokémon Go att just eftersom de inte hade någon anknytning till spelet från barndomen så upplevde de ingen motivation att spela. De menade på att de hade varit mer benägna att delta i spelet om de hade upplevt nostalgi i samband med det (Vaterlaus m.fl. 2018:5).

4 Spelet som uttryck för samtiden

4.1 Pokésparing efter den tid som flytt

Termen nostalgi härstammar från grekiskans "nostos" som betyder "att återvända" och "algia" som syftar på ett smärtsamt tillstånd. Det myntades under 1600-talet av den schweiziska läkaren Johannes Hofner i syfte att diagnostisera patienter som upplevde starka depressiva symptom till följd av att de vistades långa perioder i frånvaro från hemmet, oftast ofrivilligt (Pickering och Keightley 2006:921-922).

Sociologen John Scanlan använder Odysseus som ett exempel på hur nostalgin är drivkraften som får honom att trotsa sitt, av gudarna förutbestämda, öde för att återvända till sitt hemland. Framtiden kopplas till dåtiden och nostalgin är motorn som driver honom framåt (Scanlan 2013:20). Nostalgi har med andra ord en koppling inte bara till dåtiden, utan även nutiden och framtiden. Pickering och Keightley menar på att vi behöver frånga sättet att se på nostalgi som enbart en önskan att återvända till en förskönad dåtid, och också utöka det till att se det som en önskan om att använda detta till att forma framtiden. ”Nostalgia can then be seen as not only a search for ontological security in the past, but also as a means of taking one’s bearings for the road ahead in the uncertainties of the present” (Pickering och Keightley 2006:921). Genom att nostalgi inte förblir ett stadie av det som varit, utan en drivkraft för upptäcka det okända kan det återknyta till något som tedde sig tryggt och samlandet av Pokémon blir därigenom ett tryggt upptäckande.

Då 46% av de som spelade Pokémon Go var i åldersgruppen 18 – 25 har de därigenom vuxit upp med den första vågen av Pokémon som kom i slutet av 1990-talet och den första delen av 2000-talet. Eftersom många minde barndomen som en positiv och trygg tid samt att många av spelarna förknippar varumärket med perioden i fråga skapas positiva konnotationer till spelet (K.Y. Tang 2017:726). Den gemensamma upplevelsen av nostalgin fungerar i sin tur som ett stärkande av gemenskapen. Spelarna är inte ensamma, även om de spelar som enheter (Vella m.fl. 2017:3).

Till syvende och sist är nostalgi ett uttryck för förlust. Medan traditioner och nationalism är uttryck för att kompensera för avsaknaden av det som varit, kvarstår faktum om att dåtiden är just det förflutna, om än ett glorifierat sådant. Pickering och Keightley menar på att ”nostalgia is the composite feeling of loss, lack and longing” (Pickering och Keightley 2006:921).

Genom att Odysseus, i Scanlans exempel, tog steget att trotsa det förutbestämda frikopplade han sig också från sitt ursprung. Scanlan menar på att “... we are always in search of a way back to something that might offer the comfort of the mother’s womb” (Scanlan, 2013:21). Nostalgin som Pokémonspelarna uttrycker är med andra ord ett uttryck för längtan efter trygghet och socialiserandet blir ett gemensamt påminnande om det trygga.

4.2 Den socialt accepterade leken

Att upptäcka sin omvärld har alltid varit något som vi människor har sysslat med, vare sig det har varit i organiserad form så som i guidade stadsvandringar, eller i det mer anarkistiska ”urban exploring”, där människor har tagit sig ner i övergivna tunnlar under jorden för att se vad som döljer sig under staden, så som vi känner till den. Skillnaden mot tidigare är att vi idag har med

oss våra telefoner vart vi än går och de utgör en del i upptäckandet. ”Today, our machine dream is to be never alone but always in control” (Turkle 2011:157).

De flesta människor har med största säkerhet sökt upp en ny plats de ska till på Google Maps för att lättare kunna lokalisera sig i en ny miljö. Med telefonerna samt den informationsbank och det sociala nätverk som det medför möjliggörs ett tryggare upptäckande av världen. Går du vilse kan du genom Google Maps se vart du befinner dig och hur du ska gå för att nå ditt mål. Om du upplever obehag eller ensamhet kan du enkelt kontakta dina vänner genom otaliga appar och sociala medieplattformar.

I Sherry Turkles studie om så kallade ”cybercompanions” undersöker Turkle hur seniorer på ett äldreboende relaterar till robotdockor de får att ”leka med”. I studien konstaterar hon att det tycks vara mer socialt accepterat att interagera med robotdockor än med traditionella dockor, därför att det finns ett mått av reciprocitet med de förstnämnda. Samtidigt upplevde en av deltagarna att lekandet var något han endast var bekväm att göra när han var ensam, inte i grupp (Turkle 2006:64).

Det kan i sin tur länkas till att det idag har skett ett uppluckrande av vad som anses vara socialt accepterat och inte när det gäller lekande. I och med mobiltelefonernas utbredning kan en majoritet av passagerarna på en buss ses spela på sina telefoner. AR-spel kan därigenom ses som ytterligare ett steg i det publika lekandet och något som tidigare inte ansetts vara socialt accepterat.

Genom tekniken har vi omformat sättet vi förhåller oss till både den fysiska och den sociala omvärlden. Appadurai menar på att ”We live in a world of many kinds of realism, some magical, some socialist, some capitalist, and some that are yet to be named” (Appadurai 1996:58). Han använder den litterära termen magisk realism för att illustrera hur människor ser på sin omvärld. Film, videor och annan underhållning sprids blixtnabbt runtom i världen, vilket i sin tur influerar fantasin hos människor. Tidigare i historien när människor var mer geografiskt och socialt avskärmade fanns det därmed en begränsad tillgång till nya idéer, teorier och information om omvärlden. Idag har vi möjlighet att få ta del av en enorm mängd av perspektiv och tankar från våra medmänniskor, utan geografiska begränsningar (Appadurai 1996:53-54). Människor kan, med andra ord, leka tillsammans oavsett var i världen de fysiskt befinner sig. ”The link between the imagination and social life, I would suggest, is increasingly a global and deterritorialized one” (Appadurai 1996:55).

Så varför finns ett behov av att leka? Spelets utformning ger onekligen ett infantilt intryck, som om det riktar sig främst mot barn och barnsligheten är ett genomgående tema i spelet, från de tecknade, gulliga figurerna till det simpla syftet att helt enkelt ”*catch ’em all*” (fånga alla). Den enkla utformningen av spelet i sig i kombination med att det är så pass lättillgängligt gör det möjligt för deltagare i alla åldrar att spela. I ”*Making games for social change*” menar Mary Flanagan på att; ”*Play can cure children of the hypocrisies of adult life*” (Flanagan 2006:500). Att spela eller leka som barn och tonåring blir ett sätt att handskas med riskerna i ens omvärld. På samma sätt som barn leker ”mamma-pappa-barn” för att förstå sociala roller och strukturer, blir andra typer av lekar ett sätt att förstå och, kanske ännu mer, hantera världen runtomkring en.

4.3 En turbulent värld

I boken ”Pappan och havet” skriver Tove Jansson om mumintrollen som beger sig till en öde ö. Det är muminpappan som tagit initiativet och när de anländer till ön börjar det snart visa sig att ön påverkar familjen på olika sätt. Muminmamman försöker odla blommor och grönsaker, men jorden på den kala ön är inte bördig och grödorna vill inte växa. Hon vantrivs på ön, som skrämmer henne och hennes sätt att hantera den plats hon tycker är vild och ogästvänlig blir då genom att måla en trädgård, först på fönsterkarmarna och sedan över hela väggen i fyren där de bor. Målningen börjar allteftersom likna hennes hem, Mumindalen, mer och mer. Det blir en plats där hon känner sig trygg och i den fiktiva trädgården växer all grönska hon inte kan odla i den fysiska världen omkring henne. När hon skräms av en fågel utanför fönstret slår hon armarna om ett träd och går på så sätt in i den värld hon har målat. Världen hon omsorgsfullt skapat och färglagt blir då en trygg plats, långt ifrån höga vågor och hårda vindar (Jansson 1963:149).

2016 var ett år som präglades av stora, omvälvande politiska förändringar. I samband med att Pokémon Go-febern svepte över världen skakades Turkiet av en politisk kupp, som förvisso bara varade ett dygn, men skördade 241 liv genom att landets militär öppnade eld på gatorna i Istanbul och Ankara (URL 2). Flyktingkrisen var ett faktum och i en artikel i den brittiska tidningen Independent från den 30 juli 2016 beskrivs hur drygt 2 600 personer dött ditills under året i Medelhavet, efter att ha försökt att ta sig via båt till Europa (Dearden, 2016). Den 23 juni samma år röstade också Storbritannien genom Brexit och därigenom att de lämnar EU. I USA blossade Black Lives Matters-demonstrationer upp till följd de många polisskjutningar av obehäpnade svarta amerikaner. Under loppet av 48 timmar, den femte och sjätte juli 2016, sköts bland annat Alton Sterling och Philando Castile till döds av polis. Detta ledde i sin tur till solidaritetsdemonstrationer runt om i världen.

Utöver de politiska oroligheterna präglades året även av att många välkända musiker, idrottare och skådespelare gick bort. Under de första sex månaderna av 2016 dog bland annat musikerna David Bowie och Prince, skådespelaren Alan Rickman och boxaren Muhammad Ali (Osborne, 2016).

I vår globaliserade värld reagerar människor olika på de lokala effekterna av globala kriser. Vi kan idag inte längre gömma oss bakom okunskap, eftersom vi matas med information från hela världen. Det handlar inte längre om det lokala, utan även det globala (Hylland Eriksen 2012:8). Vi får helt enkelt dåligt samvete eftersom vi är upplysta om orättvisor runt om i världen och i det dåliga samvetet uppkommer en passivitet och en frustration över att vara medveten, utan att uppleva makt att påverka. Det är ur den påträngande passiviteten människor söker ett sätt att ta kontroll över sitt dåliga samvete.

In this increasingly interconnected world, cultural relativism can no longer be an excuse for not engaging with the victims of patriarchal violence in India, human rights lawyers in African prisons, minorities demanding not just cultural survival but fair representation in the parliament (Hylland Eriksen 2012:10).

Hylland Eriksen menar på att reaktionen på de globala kriserna resulterar i att människor upplever sig sårbara och känner ett mistroende gentemot samhället. De är osäkra på vem och vad de kan lita på (Hylland Eriksen 2012:7). Vidare menar han att människor hanterar sin upplevelse av det till synes oroliga världsläget på olika sätt. Vissa söker sig till religion eller politik, medan andra bygger transnationella förbindelser (Hylland Eriksen 2012:8). Det globala nätverket av Pokémon Go-spelare kan därmed ses som ett exempel på den sistnämnda. Spelare från hela världen samlas på olika forum och sociala medieplattformar för att utbyta erfarenheter, tips och åsikter. Alla har också ett gemensamt mål, att fånga alla pokémon.

4.4 Samlandet – multitaskande eller meningsskapande?

De flesta har någon gång samlat på något under en period under sitt liv. När jag var barn bytte jag min bokmärkessamling mot Spice Girls-kort, medan min bror samlade på hockeykort. För vissa är det bara en fas i livet, medan andra dedicerar både tid, energi och pengar till stora samlingar. Samlandet fortsätter ofta genom livet, om än så i andra former. Vare sig man samlar flygpoäng, muminmuggar eller kylskåpsmagneter, är det ändå närvarande i vårt dagliga liv.

Det finns en mängd olika anledningar till att människor samlar på ting. Det kan vara allt ifrån att fylla ett tomrum till att försöka skapa ordning i tillvaron. Vissa har kanske ekonomiska motiv och

väljer att spara på föremål som kan visa sig värdefulla i framtiden. På samma sätt som människor samlar fysiska ting samlar vi också på digitala objekt och saker i spelvärlden (Toups m.fl. 2016).

Gemensamt för samlandet är att det ger en känsla av tillfredsställelse. Vid samlande sänds signaler till accumbenskärnan, som sitter i hjärnans belöningssystem, vilket gör att samlaren upplever en känsla av välbehag (Mueller, 2016). Turkle menar på att smartphones förändrar sättet vi ser på tid eftersom vi har möjlighet att göra flera saker samtidigt. Samtidigt finns det en stress att ständigt dokumentera våra liv och när vi inte gör det känner vi oss skyldiga (Turkle 2011:300).

Turkle pratar om en kvinna i ett högstatusjobb som hela tiden har med sig sin telefon. Om hon är utan den upplever hon en stark ångest. Telefonen har blivit ett sätt att hantera ångesten för hennes föräldrar, hennes jobb och hennes kärleksliv. "... if I have the BlackBerry in control, I feel that at least everything isn't out of control" (Turkle 2011:269).

Även om studier visar på att personer som multitaskar i regel presterar sämre, upplever de samtidigt en känsla av välbefinnande eftersom de känner sig produktiva (Turkle 2011:163-164). Pokémon Go kan därigenom fungera som ett tidsfördriv, medan spelarna är på väg någonstans, samtidigt som de uppfattar att de uträttar något genom samlandet.

5 Sammanfattning och slutsatser

Syftet med min uppsats är att undersöka Pokémon Go ur ett antropologiskt perspektiv och därigenom förstå hur spelet kom att bli ett världsomspännande fenomen inom loppet av dagar. Jag vill även lyfta fram nostalgin och samlandet som teman samt sätta det i en global kontext.

Efter att ha undersökt fenomenet står det klart att en av grundförutsättningarna för att spelet kunde slå igenom globalt var den tekniska utvecklingen. Detta dels i och med att AR-tekniken utvecklats, men också att människors förhållande till tekniken gjort detsamma. Medan vi för tio år sedan förvisso hade telefoner, var vår relation till dem annorlunda. För att kunna vistas i AR-miljön i Pokémon Go måste spelarna ha ett organiskt förhållande till enheten de använder.

Eftersom telefonen är ständigt närvarande i våra liv, som en del av oss, blir inträdet av AR inget avbrott från verkligheten, utan den integreras. Vi är idag vana vid att stirra ner mot skärmen, med AR lyfter vi bara upp den.

Eftersom telefonen också är en portal till social gemenskap, då vi bär med oss våra vänner i fickan, ges en större förståelse för hur Pokémon Go blir något mer än bara ett spel – det blir ett

sätt att umgås och känna tillhörighet. Genom att spela är man med, fast samtidigt inte. Socialiserandet är knutet till något konkret och när det fysiska, sociala sammanhanget känns obekvämt är telefonen snuttefilten och spelet syftet.

Människans nyfikenhet är också en drivkraft att upptäcka världen runt omkring oss och genom att anspela på den kunde spelmakarna bakom Pokémon Go inkorporera spelandet i vår omvärld. Spelet uppmuntrar till ett kollektivt lekande, ett utlopp för socialt accepterad barnslighet i grupp.

I en tid när vi tycks vara mer splittrade än någonsin, finns även en önskan om att dela verklighet, att dra åt samma håll. Hylland Eriksen beskrev en sorts globalt misstroende gentemot såväl myndigheter som medmänniskor. Men till skillnad från ”det verkliga livet”, där vi aldrig kan veta våra medmänniskors motiv, är spelarna i Pokémon Go säkra på vad deras medspelare vill. De har alla samma syfte; att fånga alla pokémon. På så sätt ter sig omgivningen mindre skrämmande och vi vandrar i den i en känsla av trygghet och till synes i kontroll.

Marknadsföringen av spelet är effektivt utformat då det presenteras som ett alternativ till stillasittande dataspel. Ingen kan väl ses som motståndare till motion och socialt umgänge? Detta, i sin tur, innebär att föräldrar med barn tenderar att se det som ett positivt alternativ till traditionella elektroniska spel. Det faktum att Millenials (Generation Y), födda under 80- och 90-talet, är en stor målgrupp påverkar också, då föregångaren varumärket Pokémon lanserades under den andra hälften av 1990-talet. Nostalgin från barndomen blir en stark driftkraft till att återuppleva barndomsglädjen och känslan av trygghet. När spelandet sker i grupp påminner man därigenom varandra om den trygghet barndomen innebar.

Med prestationskrav och en känsla av maktlöshet inför det aldrig sinande flödet av globala händelser man informeras om dagligen finns ett behov av att känna att ”man gör något”. När multitaskande inte bara ses som något eftersträvansvärt, utan något som förväntas av en blir samlandet av pokémon ett sätt att känna att man gör något när man känner sig liten och maktlös.

Måhända finns ett behov av att se världen i klarare, ljusa färger, befolkad av vänliga, tecknade figurer när verkligheten vi ser på tv och Facebookfeeden målar upp en betydligt mer dystopisk och obehaglig bild. På samma sätt som Muminmamman målar in sig i en tryggare värld blir den färgglada Pokémon Go-världen en tillflykt som påminner om en tryggare tid då saker och ting var enklare och ofarliga.

För att återigen citera Calle Norlén ur radioprogrammet Spanarna;

Vi kanske först avfärdade det som ännu ett meningslöst dataspel, [...] men den här kolossala framgången tyder förstås på att den fyllde ett skriande behov i samtiden. Och att

piffa upp en hopplös omvärld, men också av att påverka den. Och det är ju enklare att fånga en Pikachu än en IS-rekryterare. För Donald Trump så hjälper inga tecknande bollor, men det känns väldigt skönt att få in en träff på Bulbasaur. Istället för att sitta hemma och då säga att "lilla jag kan ju inte göra nåt" och dyka djupare ner i chipspåsen och lådvinet, så ger Pokémon Go människorna åtminstone en illusion om att de gör något" (Norlén, 2016).

5.1 Vidare forskning

Naturligtvis finns det en mängd aspekter och vinklar på Pokémon Go som jag inte har behandlat i min uppsats. Vidare forskning kring ämnet skulle kunna vara att fördjupa sig i genusaspekten av spelet genom att analysera avatarerna man skapar som är relativt könsneutrala, till skillnad från i många andra spel där de är hypersexualiserande. Mary Flanagan har skrivit mycket om spelutvecklande ur ett genusperspektiv (Flanagan, 2000). En annan aspekt skulle kunna vara att se på hur spelet skiljer sig mellan kvinnor och män i och med det faktum att kvinnor är mer utsatta och begränsade när de rör sig i offentliga miljöer. En mer djupgående analys av hur rasifierade upplever tillgängligheten i spelet vore även en potentiell utgångspunkt.

Man skulle också kunna problematisera den geografiska segregationen i spelet och det faktum att det endast går att spela i urbana miljöer (Baker, 2016). Här skulle det också vara relevant att titta på utformningen av dessa då det till exempelvis saknas pokéstop och gym i socioekonomiskt utsatta områden. En annan aspekt är också hur Pokémon Go spelas på problematiska platser såsom religiösa byggnader, minnesplatser eller platser som kräver absolut anonymitet, som till exempelvis skyddade boenden. Man skulle kunna undersöka om vi genom spelet upplever platsers innebörd på ett annat sätt än tidigare och om detta i sin tur är på grund av spelet eller snarare en genomgående trend med tanke på hur tidningar uppmärksammat turister som tar selfies i Auschwitz och liknande (Drewett, 2017).

Ytterligare en vinkel är att utgå ifrån Guy Debords marxistiska teorier om *dérive* [Debord, 1958] och analysera spelet utifrån en konsumtionssynpunkt. Man skulle där kunna dra paralleller till 68-rörelsen (Kurlansky, 2005), då det skulle vara intressant att jämföra Pokémon Go, som är till synes icke-politiskt, med den rörelsen som var ultrapolitisk.

Man skulle också kunna jämföra spelet med till exempelvis datorspelet World of Warcraft, som även det fått ett stort genomslag (Linderoth och Bennerstedt, 2007). Det är å andra sidan ett spel som spelas i hemmiljö, vilket innebär att det inte syns i offentligheten på samma sätt. Här skulle man kunna diskutera om det finns en värderingsskillnad i mottagandet mellan de två, eftersom stereotyperna kring datorspelande tenderar att ha negativa undertoner och spelarna framställs

ibland som asociala ensamvargar, medan föräldrar till Pokémon Go-spelande barn var överlyckliga att barnen äntligen ”gick ut och lekte”. Även datorspelet The Sims, också det en stor försäljningssuccé, skulle vara intressant att jämföra med Pokémon Go. I The Sims är fokuset på att bygga ett hem och det finns ett starkt konsumtionsdrag i och med att spelarna uppmuntras köpa ting till hemmet de skapat (Sicart, 2003).

En annan idé vore att se på spelet som en reaktion mot ”on-demand”-kulturen vi lever i (McHugh, 2017). I dagens samhälle är vi vana vid att få allt på beställning, tv-serier släpps med alla avsnitt på en och samma gång och storföretag som Amazon erbjuder varuleveranser samma dag som du gör beställningen. Att fysiskt behöva ge sig ut och leta efter saker kan ses som en reaktion på detta.

Ytterligare en infallsvinkel är den barnsliga utformningen av spelet. Man skulle kunna titta på Pokémon Go som ett uttryck för en infantilisering av samhället (Bernardini, 2014 och Gottschalk, 2018), en slags kollektiv regression där man kan dra paralleller med exempel som djurfilter på Instagram och fraser som ”40 är det nya 20” (Miller, 2015).

Slutligen skulle det vara relevant att se in i framtiden när det gäller spelet. Hur kommer det sig att det dog ut? Dog det ens ut? Hur ser framtiden ut för AR-spel? Var det bara en andningspaus eller kommer vi att fortsätta vårt publika spelande, i takt med att tekniken utvecklas?

6 Bibliografi

Akil, Omari. 2016. Warning: Pokémon GO Could Be A Death Sentence If You Are A Black Man. https://www.huffingtonpost.com/omari-akil/warning-pokemon-go-is-death-sentence-black-man_b_10946826.html (2018-12-13)

Appadurai, Arjun. 1996. Global ethnoscapes: Notes and queries for a transnational anthropology. University of Minnesota Press.

Applin, Sally A. and Fischer, Michael D. 2011. A Cultural Perspective on Mixed, Dual and Blended Reality. In IUI-Workshop on Location Awareness for Mixed and Dual Reality (LAMDa'11).

Assuncao, Carina. 2018. Is Pokémon GO Feminist? An Actor-Network Theory Analysis. Transactions of the Digital Games Research Association, 3(3).

Baker, Chris. 2016. Why Pokémon Go sucks in the suburbs. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/why-pokemon-go-sucks-in-the-suburbs-103309/> (2019-01-07)

Baraniuk, Chris. 2018. The psychological tricks behind Pokémon Go's success. <http://www.bbc.com/future/story/20160711-the-psychological-tricks-behind-pokemon-gos-success> (2018-12-13)

Bernardini, Jacopo. 2014. The Infantilization of the Postmodern Adult and the Figure of Kidult. Postmodern Openings/Deschideri Postmoderne, 5(2).

Bogado, Aura. 2016. Gotta catch 'em all? It's a lot easier if you're white. <https://grist.org/justice/gotta-catch-em-all-its-a-lot-easier-if-youre-white/> (2018-12-13)

Case, Amber. 2007. The cell phone and its technosocial sites of engagement. Thesis submitted in Lewis & Clark College.

Case, Amber. 2010. We are all cyborgs now. In TED Conferences. https://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now?language=en (2018-12-13)

D'Anastasio, Cecilia. 2016. Pokemon GO Can Be Depressing For Fans With Physical Disabilities. <https://www.kotaku.com.au/2016/07/pokmongois-depressing-for-fans-with-physical-disabilities/> (2019-01-09)

Dearden, Lizzie. 2016. Refugee crisis: 2016 on course to be deadliest year on record as thousands of asylum seekers drown in Mediterranean.

<https://www.independent.co.uk/news/world/europe/refugee-crisis-2016-on-course-to-be-deadliest-year-on-record-as-thousands-of-asylum-seekers-drown-in-a7164271.html> (2018-12-15)

Debord, G., 1958. Theory of the Dérive. Internationale situationniste, 2(20.05), p.2015.

Denyer-Simmons, Henry. Pokémon GO and Placemaking Positive Side Effects of Using Augmented Reality Applications. Journal of Visual and Media Anthropology, Vol. 2 No. 1, 2016, pp. 55 - 63.

Drewett, Zoe. 2017. British tourists slammed for taking smiling selfies at Auschwitz. <https://metro.co.uk/2017/11/28/is-it-ever-okay-to-pose-for-selfies-at-auschwitz-7114547/> (2019-01-24)

Faccio, Mara och McConnell, John J. 2018. Death by Pokémon GO: The Economic and Human Cost of Using Apps While Driving. SSRN 3073723.

Fehlbaum, Amanda. 2018. Gotta Catch 'Em All: Pokémon Go and Hyperreality. <http://sociologyinfocus.com/2016/07/gotta-catch-em-all-pokemon-go-and-hyperreality/> (2018-12-13)

Fitzpatrick, Alexa. 2016. How 'Pokémon Go' Took Over the World. <http://time.com/4400791/pokemon-go-iphone-android-nintendo/> (2018-12-13)

Flanagan, Mary. 2006. Making games for social change. AI & SOCIETY, 20(4), pp.493-505.

Flanagan, Mary. 2000. Navigating the narrative in space: Gender and spatiality in virtual worlds. Art Journal, 59(3), pp.74-85.

Gottschalk, Simon. 2018. The infantilization of Western culture. <https://theconversation.com/the-infantilization-of-western-culture-99556> (2019-01-24)

Gould, Hannah. 2016. If Pokémon Go feels like a religion, that's because it kind of is. <https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/12/pokemon-go-addictive-game-shares-much-with-religious-devotion> (2018-12-13)

Grebe, James. 2018. Hillary Clinton wants people to 'Pokemon-Go-to the polls' <https://www.thisinsider.com/hillary-clinton-wants-people-to-pokemon-go-to-the-polls-2016-7> (2018-12-15)

Grönlund, Erik. 2016. <https://www.svt.se/kultur/usa-s-forintelsemusum-vadjar-snalla-spela-inte-pokemon-go-har> (2018-12-13)

Howe, Katherine, Suharlim, Christian, Ueda, Peter, Howe, Daniel, Kawachi, Ichiro och Rimm, Eric .B. 2016. Gotta catch'em all! Pokémon GO and physical activity among young adults: difference in differences study. *bmj*, 355, p.i6270.

Hylland-Eriksen, Thomas. 2012. An overheated world.

<https://www.sv.uio.no/sai/english/research/projects/overheating/publications/overheated-world.pdf> (2018-12-15)

Iovino, Nicholas. 2017. Property Owners Drop Pokemon From Class Action Suit.

<https://www.courthousenews.com/property-owners-drop-pokemon-class-action-suit/> (2018-12-13)

Jansson, Tove. 1965. Pappan och havet. Gebers.

Kurlansky, Mark. 2005. 1968: the year that rocked the world. Random House.

Linderoth, Jonas och Bennerstedt, Ulrika. 2007. Living in World of Warcraft: The thoughts and experiences of ten young people. Report for the Swedish Media Council.

McHugh, Molly. 2017. Is Our On-Demand Culture Really Making Life Easier?

<https://www.theringer.com/2017/8/7/16111292/on-demand-culture-blue-apron-uber-netflix> (2019-01-24)

Milgram, Paul och Kishino, Fumio. 1994. A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), pp.1321-1329.

Miller, Galanty. 2015. 40 Is the New 20. https://www.huffingtonpost.com/galanty-miller/forty-is-the-new-twenty_b_7754310.html (2019-01-24)

Miracle, Jared. 2014. "Of Crickets and Gourds: Pokemon as Ancient Chinese Folk Game".

<https://thegeekanthropologist.com/2014/12/18/of-crickets-and-gourds-pokemon-as-ancient-chinese-folk-game/> (2018-12-13)

Monteiro, Mike. (2016) 11 juli. Tweet. Hämtad från:

<http://anthropologizing.com/2016/07/18/the-sociocultural-impact-of-pokemon-go-in-observations-images-memes/> (2019-01-07)

Mueller, Shirley. 2016. The Psychology of Collecting. <https://www.mdmag.com/physicians-money-digest/columns/my-money-md/04-2016/the-psychology-of-collecting> (2019-01-07)

- Mullen, Tom. 2016. Hundreds of Pokemon Go incidents logged by police. <https://www.bbc.co.uk/news/uk-england-37183161> (2018-12-15)
- Narayan, Uttkarsh. 2018. Pokémon Go and Social Anxiety: A Therapeutic Platform (Doctoral dissertation, Northeastern University).
- Norlén, Calle. 2016. Jag vill måla hela världen, lilla mamma! Spanarna i P1. 2016-09-02, 15.04. https://static-cdn.sr.se/Laddahem/Podradio/p1_spanarna/2016/09/p1_spanarna_20160902_1700_388519b.mp3 (2018-12-13)
- Osborne, Samuel. 2016. David Bowie to Carrie Fisher: All the celebrities who died in 2016. <https://www.independent.co.uk/news/people/carrie-fisher-debbie-reynolds-david-bowie-prince-celebrities-died-dead-in-2016-year-a7500181.html> (2018-12-15)
- Pickering, Michael och Keightley, Emily. 2006. The modalities of nostalgia. *Current Sociology*, 54(6), pp.919-941.
- Roettgers, Janko. 2016. Pokemon Go Fans Get New Pokestops at Starbucks, Sprint Stores. <https://variety.com/2016/digital/news/pokemon-go-pokestops-starbucks-sprint-radioshack-1201938404/> (2018-12-15)
- Scanlan, John. 2013. *Memory: Encounters with the Strange and the Familiar*. Reaktion Books.
- Schroeder, Ralph, Steed, Anthony, Axelsson, Ann-Sofie, Heldal, Ilona, Abelin, Åsa, Wideström, Josef, Nilsson, Alexander och Slater, Mel. 2001. Collaborating in networked immersive spaces: as good as being there together?. *Computers & Graphics*, 25(5), pp.781-788.
- Shamsian, Jacob. 2016. The story of Pokemon Go's creation explains the oddest thing about the game. <https://www.thisisinsider.com/why-are-pokemon-go-locations-random-2016-7> (2018-12-13)
- Sicart, Miguel. 2003. *Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims*. Conferencia. LevelUp. Universidad de Utrecht.
- Starner, Thad, Mann, Steve, Rhodes, Bradley, Levine, Jeffrey, Healey, Jennifer, Kirsch, Dana, Picard, Roz och Pentland, Alex. 1997. Augmented reality through wearable computing. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), pp.386-398.

- Svensson, Anna H. 2018. Professorn om social fobi: "En gigantisk folksjukdom".
<https://www.svt.se/nyheter/inrikes/professorn-om-social-fobi-en-gigantisk-folksjukdom> (2018-12-15)
- Tang, Allie K.Y. 2017. Key factors in the triumph of Pokémon GO. *Business Horizons*, 60(5), pp.725-728.
- Toups, Zachary O., Crenshaw, Nicole, Wehbe, Rina R., Tondello, Gustavo F. och Nacke, Lennart E. 2016. The Collecting Itself Feels Good: Towards Collection Interfaces for Digital Game Objects. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 276-290). ACM
- Turkle, Sherry. 1997. Multiple subjectivity and virtual community at the end of the Freudian century. *Sociological inquiry*, 67(1), pp.72-84.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone together*. Basic Books.
- Turkle, Sherry, Taggart, Will, Kidd, Cory D. och Dasté, Olivia. 2006. Relational artifacts with children and elders: the complexities of cybercompanionship. *Connection Science*, 18(4), pp.347-361.
- Turkle, Sherry. 2017. How computers change the way we think. *The Chronicle Review* Volume 50, Issue 21.
- Vaterlaus, J. Mitchell, Frantz, Kala och Robecker, Tracey. 2018. "Reliving my Childhood Dream of being a Pokémon Trainer": An Exploratory Study of College Student Uses and Gratifications Related to Pokémon Go. *International Journal of Human-Computer Interaction*, pp.1-9.
- Vella, Kellie, Johnson, Daniel, Cheng, Vanessa W.S., Davenport, Tracey, Mitchell, Jo, Klarkowski, Madison och Phillips, Cody. 2017. A sense of belonging: Pokemon GO and Social Connectedness. *Games and Culture*, p.1555412017719973.
- Wellner, Galit. 2013. No Longer a Phone: The Cellphone as an Enabler of Augmented Reality. *Transfers*, 3(2), pp.70-88.
- Wong, Fiona Y. 2017. Influence of Pokémon Go on physical activity levels of university players: a cross-sectional study. *International journal of health geographics*, 16(1), p.8.
- Weinberger, Matt. 2016. The CEO behind 'Pokémon Go' explains why it's become such a phenomenon. <https://www.businessinsider.com/pokemon-go-niantic-john-hanke-interview-2016-7?r=UK&IR=T> (2018-12-15)

Yuen, Steve C.Y., Yaoyuneyong, Gallayanee och Johnson, Erik. 2011. Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 4(1), p.11.

Zsila, Ágnes, Orosz, Gábor, Bóthe, Beátha, Tóth-Király, István, Király, Orsolya, Griffiths, Mark och Demetrovics, Zsolt. 2017. An empirical study on the motivations underlying augmented reality games: The case of Pokémon Go during and after Pokémon fever. Personality and individual differences, 133, pp.56-66.

URL (1): <https://pokemonletsgo.pokemon.com/en-gb/how-to-play/> (2018-12-15)

URL (2): <https://www.aljazeera.com/news/2016/12/turkey-failed-coup-attempt-161217032345594.html> (2018-12-15)

URL (3): <https://www.pokemon.com/uk/parents-guide/> (2018-12-15)

URL (4): <https://www.nsk.se/2016/07/19/pokemon-go-skapar-oro-pa-kvinnojour/> (2018-12-13)

URL (5): <https://www.1177.se/Fakta-och-rad/Sjukdomar/Social-fobi/> (2018-12-15)

URL (6): <https://www.un.org/development/desa/en/news/population/2018-revision-of-world-urbanization-prospects.html> (2019-01-08)