



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

**Faculty of Landscape Architecture, Horticulture
and Crop Production Science**

På upptäcktsfärd i hemstaden

- Hur vi upptäcker nya platser genom Pokémon GO

Karin Karlton

Självständigt arbete • 15 hp
Landskapsarkitektprogrammet
Alnarp 2017

På upptäcktsfärd i hemstaden - Hur vi upptäcker nya platser genom Pokémon GO

A Voyage of Discovery in Home Quarters - How we Discover new Places Through Pokémon GO

Karin Karlton

Handledare: Helena Mellqvist, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Examinator: Arne Nordius, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Omfattning: 15 hp

Nivå och fördjupning: G2E

Kurstitel: Kandidatexamensarbete i Landskapsarkitektur

Kurskod: EX0649

Ämne: Landskapsarkitektur

Program: Landskapsarkitekturprogrammet

Utgivningsort: Alnarp

Utgivningsår: 2017

Elektronisk publicering: <http://stud.epsilon.slu.se>

Nyckelord: Pokémon GO, platsbaserade spel, landskapsarkitektur, plats och rum, urbana rörelsemönster, Malmö

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ABSTRACT	4
SAMMANFATTNING	5
FÖRORD	6
1. INLEDNING	7
1.1 Bakgrund	7
1.2 Mål och syfte	8
1.3 Material och metod	8
1.3.1 Litteraturstudie	8
1.3.2 Kvalitativa intervjuer	9
1.4 Avgränsningar	9
2. TEORI	10
2.1 Vad är place och space?	10
2.1.1 Space och Place enligt Relph	11
2.1.2 Space och Place enligt Yi-Fu Tuan	13
2.1.3 Genius loci enligt Christian Norberg-Schulz	15
2.2 Människans rörelsemönster i urbana miljöer	17
2.2.1 Den bekväma rörelsen	18
2.3 Platsbaserade mobilspe	19
2.3.1 Från skalbaggar till Pokémon GO	20
2.3.2 Begrepp inom Pokémon GO	23
3. KVALITATIV INTERVJUUNDERSÖKNING	25
3.1 Semistrukturerad intervju	25
3.1.1 Relationen till Pokémon	25
3.1.2 Spelplanen	26
3.1.3 Upptäckten av nya platser	26
3.1.4 Återbesök av nya platser	27
4. DISKUSSION OCH SLUTSATS	28
4.1 Vem spelar?	28
4.2 Målpunkter och rörelsemönster	28
4.2.1 Pokéstopp	29
4.2.2 Pokémon	30
4.2.3 Gymmen	30
4.3 Begreppet plats	30
4.4 Återbesöken	32
4.5 Slutsats	32
4.6 Framtiden och förslag till kommande forskning	33
REFERENSER	34
BILDFÖRTECKNING	38
APPENDIX	39
Intervjuguide	39

ABSTRACT

It isn't easy to describe the phenomena that took place the summer of 2016. Suddenly there were people in every park, square and boardwalk with their eyes strictly glued to their phone. Pokémon Go had swept the world with storm. Scientists, game developers and players all witness about the great affect the game had on its players. Especially the health benefits with the game, which mostly was because of the long walks it acquired. So I thought, through all these walks the players must encounter new places? This study aims to understand if the players of Pokémon GO discover new places through the game and which these places are. It does so by studying Edward Relph, Yi-Fu Tuan and Christian Norberg-Schultz's definition of place, as well as the movement patterns of people in urban places. Then it presents location based gaming to the reader. The study goes on with an interview with three Pokémon GO players and it ends with a discussion over the results which show that players do discover new places and that these are locally known places, for instance parks.

Keywords: Pokémon GO, Location Based Gaming, Landscape architecture, Place and Space, Urban movement patterns, Malmö

SAMMANFATTNING

Det är inte enkelt att beskriva det fenomen som tog plats under sommaren 2016. Plötsligt var det människor i varje park, torg och promenad med blicken stint fäst på mobiltelefonen. Pokémon GO hade tagit världen med storm. Forskare, spelutvecklare och spelare vittnade alla om de positiva effekterna hade på de som brukade spelet. Spelarnas hälsa förbättrades, främst på grund av de långa promenader spelet krävde. Men genom alla dessa promenader måste väl spelarna upptäcka nya platser? Den här studien syftar till att förstå om brukare av spelet Pokémon GO upptäcker nya platser genom spelet samt vilka dessa platser är. Den gör så genom att studera Edward Relph, Yi-Fi Tuan och Christian Norberg-Schultz definition av begreppet plats. Den studerar också människor rörelsemönster i urbana miljöer och sedan presenteras platsbaserade spel och Pokémon GO till läsaren. Studien fortsätter med intervjuer med tre Pokémon GO spelare och avslutas med en diskussion över resultaten som visar att spelare upptäcker nya platser och att dessa platser är redan befästa platser i staden, så som parker.

Nyckelord: Pokémon GO, platsbaserade spel, landskapsarkitektur, plats och rum, urbana rörelsemönster, Malmö

FÖRORD

Till Hans.

1. INLEDNING

1.1 Bakgrund

Det sägs att rapparen Kanye West en gång sade att människan aldrig fick några flygande bilar, vi fick internet istället. Om så nu är fallet är jag benägen att hålla med honom. Från att ha levt i en väldigt analog och konkret värld utspelar sig allt mer av våra liv i det digitala cyberspace. När jag växte upp visste jag knappt var internet var, på min pappas dator hade jag ett Penguin spel som jag använde flitigt men det var i princip den enda kontakten jag hade med den digitala världen. När jag var liten var digitala spel något häftigt, nytt men också ganska otillgängligt. Även om jag inte funderade på det så mycket så hade jag aldrig trott att det skulle bli som idag, att digitala spel skulle finnas med oss var vi än går, att de skulle vara en del av vår omgivning, att de skulle ta oss ut i naturen. När jag var liten trodde jag fortfarande att vi i framtiden skulle få flygande bilar.

Men vi är alla barn av vår tid. Med en mobiltelefon i ena handen och en surfplatta i den andra tar jag mig an världen i full fart. Googlar om det något jag inte förstår, kollar youtube om jag vill se hur något ska göras och smsar min mamma när jag behöver lite tröst. Jag är inte den enda som gör så här, varje dag ser jag människor knappa på sina mobiltelfoner, de är en del av vår vardag. När över 70% av invånarna i Sverige äger en smartphone (Parkkila, 2013) är det inte så konstigt att spelföretag vill slå sig in på marknaden. Mobiltelefonen är en konsol som alla har och med ett enkelt klick kan de ladda hem det nyaste spelet och börja direkt, var de än är.

Vad har nu mobilspel med landskapsarkitektur att göra? Ingenting tänkte jag fram till sommaren 2016. Sommaren hade dröjt lite, det var torrt men kallt under juni och det verkade bli, som det så ofta blir i Sverige, en besvikelsens sommar. Men så när juli började lida mot sitt slut så kom den, högsommar värmen, molnen var borta, solen kom fram och med den pokémonjägarna. Plötsligt var de i varje park, vid varje strand och på varje torg. De bildade stora samlingar på de mest konstiga platser, det gick som ett stort lämmeltåg genom staden, det var en sommar präglad av Pokémon GO. Rörelsen från det platsbaserade spelet var något som aldrig tidigare skådats. Plötsligt var bara alla människor där, i det offentliga rummet, det var som en stor stadsfest den första tiden med spelet, men vad var det egentligen som hände?

Enligt mig är ett av landskapsarkitektens mål är att få folk att använda de platser som denne har formgivit. För att använda en plats måste människor upptäcka den. Innan jag skrev den här uppsatsen tänkte jag att det måste vara en av de svåraste uppgifterna för en landskapsarkitekt. När Pokémon GO

kom väcktes då en nyfikenhet hos mig, med all den rörelsen kan inte folk bara följa sina vanliga rörelsemönster, med all den här rörelsen måste väl folk besöka nya platser?

1.2 Mål och syfte

Målet med litteraturstudien är att jag genom att diskutera platsbegreppet vill undersöka om brukare av platsbaserade spel upptäcker nya platser i sin hemstad samt identifiera vilka platser det är som upptäcks. För landskapsarkitekten är det av intresse att förstå människors rörelse i staden och använda denna kunskap i sitt arbete med stadsplanering. Syftet med studien är att erfarenheterna av Pokemon Go-spelares rörelse och besök av, för dem, nya platser ska kunna användas vid arbete med stadsplanering. Detta leder till två frågeställningar:

Besöker brukare av spelet Pokemon GO, för dem, nya platser i hemstaden?

Vilka nya platser introduceras till brukarna av spelet Pokemon GO?

1.3 Material och metod

Studien vilar på en litteraturstudie och kvalitativa intervjuer i semistrukturerad form (Bryman, 2008 s. 413). Litteraturstudien behandlar begreppen *Space* och *Place* (plats och rum), det mänskliga rörelsemönstret i urbana miljöer och platsbaserade spels historia och nuvarande användning samt en introduktion till spelet Pokémon Go. Denna följs av semistrukturerade intervjuer där tre brukare av spelet Pokémon GO får redogöra om de upptäcker nya platser i staden och vilka platser de besöker.

1.3.1 Litteraturstudie

I denna litteraturstudie har jag studerat tre kända geografer och arkitekters mest ikoniska verk och klargjort deras definition av begreppet plats. Det är geografen Edward Relph och hans bok *Place and Placelessness*, Yi-Fu Tuan, även han geograf, med *Space and Place* och arkitekten Christian Norberg-Schultz med *Genius loci: towards a phenomenology of architecture*. Litteraturstudien har genom böckerna också handlat om begreppen rum och genius loci. Dessa tre yrkesverksamma valdes då de refereras till i flertalet artiklar och böcker som berör begreppet plats. Inledningen till teorin översätter och definierar orden *place* och *space* till svenska samt introducerar de två olika begreppen. Vidare har jag studerat vetenskapliga artiklar som berör människors rörelse i urbana miljöer. Artiklarna härstammar från olika delar av världen och framförallt olika städer däremot utspelar sig alla i västerländska civilisationer. De allra flesta har hämtat sin data från den nya teknik som nu finns till förfogande, där det genom GPS och andra system blivit lättare att kartlägga människors rörelsemönster. I den sista delen av litteraturstudien presenterar jag platsbaserade spel, deras historia, hur de fungerar och hur de används. Jag går igenom

utvecklingen från Pokémon till Pokémon GO sedan redogör jag för hur spelet fungerar och vad det går ut på. I litteraturstudiens senare del har informationen hämtas från olika företag och spels hemsidor men också från böcker, tidningsartiklar, blogginlägg från spelbloggar och vetenskapliga artiklar. De elektroniska källorna har hämtats hos databaserna Google Scholar, Primo och Libserach.

1.3.2 Kvalitativa intervjuer

De kvalitativa intervjuerna var semi strukturerade och genomfördes med tre informanter vid separata tillfällen. Intervjuerna skedde antingen hemma hos informanterna eller på bibliotek. I uppsatsen namnges de som informant 1, 2 respektive 3. Jag har arbetat enligt Brymans principer om kvalitativa intervjuer. För denna uppsats passade semistrukturerade intervjuer då mitt mål var att ta reda på de olika informanternas upplevelse, av spelet (Bryman, 2008 s. 413). Intervjun gick till som så att sju frågeställningar utgjorde stommen av intervjun (för intervjuguide se appendix) sedan samtalade jag och informanten med intervjuguiden som grund. Beroende på informantens svar så har jag ställt följdfrågor och diskuterat deras tankar. Frågorna har inte alltid ställts i den följd som står i intervjuguiden utan diskussionen har styrt hur intervjun gått till väga. Informant 1 intervjuades två gånger, då jag kom på några ytterligare följdfrågor (Bryman, 2008 s. 414). Intervjun har inte transkriberats utan de mest relevanta delarna redogörs under rubriken 3.1 Semistrukturerad intervju.

1.4 Avgränsningar

På grund av lokalisering så har intervjuerna avgränsats till boende i Malmö. Informanterna har haft ett åldersspann på 23-26 år och är på någorlunda samma plats i livet. Inga barn har intervjuats inte heller föräldrar, vilket dels beror på tidsbrist men också på att barn antagligen inte hade haft lika reflekterande svar och att det hade varit svårare att få fram ett resultat. Tiden har också bidragit till att det blev 3 informanter, hade uppsatsen varit under en längre tidsperiod hade det med fördel intervjuats fler informanter. På grund av svårigheter med rättigheterna har det inte gått att få tag på bilder från spelet, vilket görs att det endast förklaras genom text.

2. TEORI

2.1 Vad är place och space?

Att översätta begreppen *Space* och *Place* till svenska är inte helt enkelt, som så många andra engelska ord finns det inte någon direkt överförbar tolkning till svenskan. Både *Place* och *Space* kan översättas till rum respektive plats. Jag har valt att definiera *Place* till plats och *Space* till rum. Begreppet plats beskrivs i nationalencyklopedin på följande sätt:

”område med välbestämt läge och begränsad omfattning ibl. mer el. mindre tänkt som en punkt {→ position 1, ställe 1}: förvaringsplats; hållplats; idrottsplats; parkeringsplats; utsiktsplats; -en för brottet; de hittade en skyddad - på stranden; bestämma tid och - för ett möte; öppen - torg” (Nationalencyklopedin, 2017a)

Enligt Nationalencyklopedin behöver platsen inte ha någon fysisk avgränsning, alltså inga väggar. Däremot är en plats bestämd och definierad av människan. Det kan röra sig om en punkt till ett mer utbrett område. Till begreppet rum finns det inte någon direkt definition i nationalencyklopedin, den närmsta förklaringen som finns listad för rum är offentliga rum, vilket tolkas som

”offentligt rum, del av bebyggelsemiljö som är tillgänglig för allmänheten, t.ex. gator, passager, gallerior, torg och parker. Husens fasader, plank och vegetation kan betraktas som väggar i det offentliga rummet. Begreppet är tillämpligt främst inom städer och stadsliknande samhällen.” (Nationalencyklopedin, 2017b)

I begreppet offentliga rum betyder offentligt att det är till för allmänheten, vem som helst får vistas där. Rum definieras däremot som något som har väggar, dessa behöver inte endast bestå utav fasader utan exempel ges på olika ting som kan avskärma rummet. Likt Nationalencyklopedin hävdar psykologen Jonathan Sime (1986 s. 50) att rum är något som arkitekter gör när de planerar sina byggnader och planera sin stad, det är i mellanrummen där det kan finnas saker och mening men det kan också vara innehållslöst. Väggarna består då av det som är utplacerat av arkitekten. Fortsättningsvis beskrivs plats som något betydligt svårare att skapa. En plats har brukarna en relation till som kan vara både långvarig men likväl temporär. Brukaren kan tycka om platsen men också tycka att den är obehaglig (Sime, 1986 s. 50). Precis som Sime har många dykt djupare i sina försök att förklara begreppen. Jag har valt att studera två geografer och en arkitekts syn på begreppen plats och rum.

2.1.1 Space och Place enligt Relph

”To be human is to live in a world that is filled with significant places: to be Human is to have and to know your place.” (Relph, 1986 s. 1)

Så börjar Edward Relph sin bok *Place and Placelessness*. Även för honom består världen av *spaces* och *places*, rum och platser. Enligt Relph går det inte att förklara rum utan att associera det med begreppet plats. Ett rum är diffust och formlost, det går inte att ta på. För att försöka konkretisera det måste människan härleda det till begreppet plats och hennes tidigare erfarenheter av platser (Relph, 1986 s. 8). För att kunna definiera ett rum plockas erfarenheter ur minnet från tidigare platser hon besökt. Rummen kan enligt Relph sedan delas upp i flera underkategorier, pragmatiska och primitiva, perceptuella, existentiella, arkitektoniska och planerade, kognitiva och abstrakta rum.

I de pragmatiska och primitiva rummen rör människor sig instinktivt och självständigt. Rummen är ofta naturliga och det sker ingen reflektion över rörelse och handling (Relph, 1986 s. 8). Det perceptuella rummet uppfattas och konfronteras av varje individ, det finns mening och innebörd eftersom detta rum inte går att skilja från tidigare erfarenheter. Existentiella rum bär mycket likheter med de perceptuella. Det som skiljer sig är att det existentiella grundar sig på den kultur som brukaren är en del av, detta går såklart att härleda till tidigare erfarenheter, därför är de så lika (Relph, 1986, s. 12). Arkitektoniska och planerade rum skiljer sig då de arkitektoniska bygger på skapandet av rum och de planerade är rum som snarare blir till genom eftertanke och noggrann planläggning, skapande av mellanrum (s.22). Kognitiva rum är rum som inte skulle finnas utan brukaren, rummet skapas av själva brukaren, när denne inte är där finns inte rummet (s. 24). Det följer devisen, hörs ljudet av ett fallande träd om ingen är i skogen? Det abstrakta rummet finns där det inte går att förklara andra rum, det finns ingen logisk förklaring, det bara finns (s. 26). Alla dessa rum är beroende av människors uppfattning och samma plats kan vara olika rum för samma människa vid olika tidpunkter. En stad består inte bara av många olika rum utan av en hel hop av många olika rum (s. 28).

Precis som rum kan inte heller platser förklaras enkelt. Hur de uppfattas beror av många faktorer, Edward Relph beskriver det som;

”In our everyday lives places are not experienced as a independent, clearly defined entities that can be described simply in terms of their location or appearance. Rather they are sensed in a chiaroscuro of setting, landscape, ritual, routine, other people, personal experiences, care and concern for home, and in the context of other places.” (Relph, 1986 s. 29)

En plats är mittpunkten av händelse och intention, det är där meningsfulla händelser utspelar sig. Platsen införlivas i människans intention, struktur och medvetenhet. På grund av detta är de inte längre en del av sin omgivning utan av vårt medvetande. Platser lyfts ur sitt sammanhang men är samtidigt kvar (Relph, 1986 s. 42f). Trots att det är en blandning av enheter är det främst människans existens och därav dennes medvetande som styr platsen. Utan människan hade heller ingen plats funnits, utan bara rum.

En plats identitet är beroende av många olika faktorer men kärnan är platsens fysiska placering, aktiviteten som sker på platsen och betydelsen av platsen (Relph, 1986 s. 47). Dessa byggstenar ska vara grunden till platsen men människan är mer komplicerad än så. De sociala strukturer som samhället är byggt på skapar en egen bild av platsen. Den kan därför uppfattas olika för enskilda personer, grupper och kollektiv. För enskilda människor upplevs platser otroligt olika, det skiljer sig mellan uppfattningen av tid och rum samt den historia de bär på (Relph, 1986 s. 56).

När Relph talar om vilken känsla människan får av en plats så hävdar han att det har och göra med hennes förmåga att uppfatta platsens identitet (1986, s. 63). Han beskriver att platser kan vara autentiska eller icke autentiska. Den autentiska platsen upplever brukaren som om identiteten är genuin. Där finns inget som säger hur platsen ska vara eller brukas utan det är upp till människan själv att bestämma. Den icke autentiska platsen är planerad och artificiell (Relph, 1986 s. 63f). När en människa inte gör någon skillnad på subjekt och objekt, plats eller person så har hon en icke självmedveten relation till platsen. Detta fungerar bara när platserna är autentiska, ett exempel på en sådan relation är när en människa rör sig i sina hemkvarter, sin hemstad eller bara i sin hemnation. Det finns en känsla att platsen är hennes (Relph, 1986 s. 65f). I dagens välplanerade samhällen är det svårt att planera sådana platser eftersom det dels är väldigt många människor som använder dem men också att det finns också ett stort behov av att röra sig mellan platser (Relph, 1986 s. 66). Till en självmedveten plats har brukaren ingen relation. När hon upptäcker platsen för första gången försöker hon känna in platsen, desto öppnare personen är ju lättare blir det att definiera platsens identitet. Eftersom erfarenhet har stor betydelse för hur människor uppfattar platser så får inte alla platser samma identitet för olika människor, det är brukarens mål och tidigare erfarenheter som avgör hur platser uppfattas (Relph, 1986 s. 66).

Relph förklarar det som att icke autentiska platser upplevs som icke-platser, platslöshet om Relphs uttryck *placelessness* översätts direkt. Icke-autentiska platser upplevs som platslösa och allt fler sådana skapas då planerarna endast fokuserar på att skapa ett fåtal meningsfulla platser och att resten endast är ett enformigt mönster (Relph, 1986 s. 117). Ju mer uniform och effektiv staden byggs desto mer har platslösheten tillkommit. När fler och fler platser kan användas till samma sak och liknar varandra har vi en sämre relation till dem. När bilen gjorde sitt intåg i det vardagliga livet ökade de platslösa platser.

Raka linjer som inte går att orientera sig efter. Senare kom modernismen med sitt effektiva byggande och sina enkla hus utan utsmyckningar. Människan behöver olika attribut att orientera sig efter och de har försvunnit allt mer (Relph, 1986 s. 117). Jag anser att när Relph skrev sin bok 1976 så var det under modernismens slutskede.

2.1.2 Space och Place enligt Yi-Fu Tuan

Geografen Yi-Fu Tuan skrev 1977 boken *Space and Place* där han kungjorde sina idéer om plats och rum i det vardagliga samhället (2008). Hur människan upplever plats och rum ter sig olika beroende på var i världen hon kommer ifrån. Det skiljer sig hur hon värderar olika platser, hur hon delar upp dem och orienterar sig (s. 34). Dock faller det sig så att oavsett om hon bor på Grönland eller på den Kenyanska savannen så finns det fortfarande vissa likheter i hennes sätt att uppfatta rummet. Var människan än befinner sig i världen är hon huvudpersonen i sin egna uppfattning (Tuan, 2008 s. 34). Vänster är oftast hennes egna vänster, höger likaså. Hon är kroppen och rummet förhåller sig till henne. Den trygghet hon känner i ett rum beror på att allt förhåller sig som hon har tänkt sig (Tuan, 2008 s. 35). Tuan förklarar det som att:

”Every person is at the center of his world, circumambient space is differentiated in accordance with the schema of his body” (Tuan, 2008 s. 41)

Kan städer ha en fram och en baksida, precis som människan? Historiskt sett så har flertalet tidigare civilisationer funnit en fram och baksida på de städer som vuxit fram, detta är ofta inte applicerbart på dagens moderna städer. Däremot präglar västvärldens rörelse och upptäckt av jorden vår syn på vad som är fram och bak. När Columbus kom till Amerika anlade han vid östkusten, detta ses då som kontinentens framsida, medan västkusten blir baksidan (Tuan, 2008 s. 42). Människan sätter sin egna kropp och upplevelser i sin förståelse av rummet.

Ett rum är en volym där en mätbar massa kan inrymmas, därför kan rummet kännas fyllt och tomt. Rummets densitet och vår känsla inför den är inte konstant. Det är inte alltid som vi uppfattar ett fyllt rum som packat. Tuan talar om *Space* och *Spaciousness*. Ett trångt rum är motsatsen till ett spatiöst men dessa två bygger främst på människans upplevelse (Tuan, 2008 s. 51). Ett spatiöst rum är av människan ofta förknippat med att vara fri. Frihet är i sin tur att ha tillräckligt med rum för att själv kunna agera. Det är i människans rörlighet som rum och dess attribut upplevs (Tuan, 2008 s. 52). En person som är hindrad i sin rörelse är inte fri. Attribut som människor har skapat i vardagen skapar större frihet, cykeln och bilen ökar människans uppfattning av rummet (Tuan, 2008 s. 53). Emellertid kan farten få människan att förlora det spatiösa rummet, reser hon med ett flygplan över atlanten har hon förflyttat

sig över ett stort rum ändå upplever hon inte tid och rum som en motorcyklist som färdas på motorvägen (Tuan, 2008 s. 54). Det är i västvärlden hög status att vara fri, men att vara fri är också att vara sårbar, det finns något att förlora. I ett spatiöst rum kan människan känna just denna sårbarhet, för människor behöver både plats och rum (Tuan, 2008 s. 54). I ett rum där människan känner sig trängd är det sällan saker, ting, som bidrar till upplevelsen. Det är istället andra människor som får henne att känna sig trängd. I en skog med många träd kan människan känna sig fri, är det istället ett rum fyllt med människor känner sig samma människa kvävd (Tuan, 2008 s. 59). Det handlar om en balans för samtidigt som många människor skapar en känsla av att vara trängd är det också något vi människor söker. Vi upplever ofta att vi är friare i staden med större möjlighet att förverkliga oss själva än på landsbygden (Tuan, 2008 s. 61f). Människan är en social varelse och ett balanserat rum är att föredra (Tuan, 2008 s. 62).

Människan föds utan förmågan att kunna gå eller att ta sig framåt. Detta är något hon lär sig under tiden hon växer upp. Vår rumsliga förmåga blir sedan vår rumsliga kunskap. När gången är automatiserad kan vi analysera var vi rör oss och få kunskap om vår plats (Tuan, 2008 s. 67f). Vi föds inte med ett gott lokalsinne utan detta är något som vi övar upp, så att vi även kan hitta i rum där vi aldrig varit innan, vi har lärt oss att orientera oss (Tuan, 2008 s. 75). När vi rör oss och får en uppfattning om rummet så upplöses den tidigare spänning vi känt då vi inte uppfattat rummet (Tuan, 2008 s. 118). Som i så mycket annat så skiljer sig människors uppfattning om tid och rum. Rum är en tillfällig dimension skapat av människan som endast existerar i presens (Tuan, 2008 s. 119f). Vi kan skapa distans till ett rum genom att återberätta händelser som utspelade sig för längesedan, då blir rummet abstrakt (Tuan, 2008 s. 122f). Tid och rum är alltså subjektivt eftersom de styrs av människan (Tuan, 2008 s. 122f). Den mänskliga rörelsen är i mångt och mycket uppbyggt av rutiner, vi rör oss till jobbet och sedan tillbaka igen. Dessa rutiner blir då en rörelse i tid och rum men eftersom de genomförs varje dag är det inget vi reflekterar över. När vi lämnar för att gå till jobbet rör vi oss framåt, det är början på en ny dag, vår väg genom ett rum till en ny plats. Sedan när vi är på väg hemåt rör vi oss bakåt i tiden, tillbaka till en plats som vi känner mycket väl (Tuan, 2008 s. 127).

För att rum ska bli plats när det får en definition och mening, går människan från att upptäcka utforskade rum till att känna sig hemma i sitt grannskap (Tuan, 2008 s. 136, s. 149). Sedan barnsben har vi upptäckt världen och nya platser. Som bebis var vår plats föräldrarnas trygga famn men desto äldre vi blev, desto fler platser upptäckte vi (Tuan, 2008 s. 138). En plats har en betydelse och är en del av en relation skriver Tuan, försvinner vårt förhållande känns det som om palatsen förlorat sin mening och den upplevs inte längre som genuin (2008 s. 140). En plats utan våra nära och kära kan fortfarande vara en plats. Det finns flera olika dimensioner i hur vi definierar platser. Vår hemstad kan ses som en, samma sak med vårt hem och kanske parken där vi ofta promenerar. Denna koppling till hemmet och hemlandet finns hos alla människor i alla kulturer (Tuan, 2008 s. 154). Desto fler kopplingar vi har till

platsen desto starkare blir våra band (Tuan, 2008 s. 158) När vi rör oss i vår hemstad kan vi således ha en relation till de nya platserna vi besöker och inte känna oss distanserade (Tuan, 2008 s. 144f). En plats kan också vara något som inte nödvändigtvis skapades för att vara en plats. En landskapsarkitekt kan ha placerat ut några träd på en gräsmatta för att skapa skugga. När ett kompisgäng slår sig ner där skapas en plats för dem där de kan umgås, skyddade under trädens tak och stammarnas skugga (Tuan, 2008 s. 141ff).

2.1.3 Genius loci enligt Christian Norberg-Schulz

Arkitekten Christian Norberg-Schulz (1980) satte genom sin bok *Genius loci: towards a phenomenology of architecture* åter genius loci på tapeten. Uttrycket har rötter i det antika Grekland och Norberg-Schultz beskriver det som platsens själ (1980 s. 5). En plats kan enligt Norberg-Schultz förklaras på följande sätt.

”A concrete term of environment is place. It is common usage that act and occurrences take place. In fact it is meaningless to imagine any happening without referencing to locality. Place is evidently an integral part of existence” (Norberg-schultz, 1980 s. 6)

En stad består av flera olika platser eftersom olika handlingar behöver olika miljöer. En plats är inte dess fysiska tillgångar men de har fortfarande en betydelse, till exempel så kräver vi olika saker av platsen där vi ska sova och av den där vi ska äta. Norberg-Schultz kallar det fenomenologi. Fenomenologi är enligt Norberg-Schultz att återvända till tingen istället för det abstrakta och av människan metalt skapade konstruktionerna (1980 s. 8). En plats är inte dess tillgångar men de har en betydelse för människan.

Platsens struktur kan beskrivas som antingen boplatser eller landskap och analyseras genom att begreppen rum och karaktär. Samma rumsliga former har tilldelats en mängd olika nya karaktärer, samtidigt så är den rumsliga formen begränsande för hur många olika karaktärer som det är möjligt att tilldela (Norberg-Schulz, 1980 s. 11). Enligt Norberg-Schultz är skillnaden mellan rum och landskap att ett rum avgränsas av något medan ett landskap fortsätter, om än något varierat, konstant. I ett rum består gränserna av väggar, tak och golv medan i ett landskap är det himlen, horisonten och marken, detta är den distinkta skillnad mellan rum skapade av människan och naturligt skapade rum, det vill säga landskap (Norberg-Schultz, 1980 s. 13).

Alla platser har en karaktär så när vi reser och kommer till en ny plats försöker vi känna av karaktären och analysera den, den blir en del av vår upplevelse. Karaktären kan vara skapad av människan, det kan då handla om fasadernas utformning det kan också vara den naturliga utformningen, den skapad av naturen (Norberg-Schultz, 1980, 14f). Platsen är ett substantiv, den är befäst, rummet är en

preposition, till exempel under, över eller omkring. Karaktären däremot är ett adjektiv, det är beskrivande, det kan vara härlig eller underlig. Karaktären är komplex, som egentligen allt inom platsbegreppet är, och kan sällan beskrivas med bara ett adjektiv, däremot så går det ofta att fånga essensen av karaktären med endast ett ord, vi kan alltså prata om karaktären i vår vardagliga konversation (Norberg-Schultz, 1980, 16).

För en människa som är bosatt har denne ett förhållande med både plats och karaktär. ”*When a man dwells, he is simultaneously located in space and exposed to a certain enviromental character*” (Norberg-Schultz, 1980 s. 19). Människan måste kunna orientera sig och identifiera sig. I rummet måste hon orientera sig i, ha en förståelse för var hon är men samtidigt måste hon kunna identifiera karaktären (Norberg-Schultz, 1980 s. 19). Att bo är att identifiera sig med platsen. En människa kan däremot röra sig på en plats och klara sig väl utan att känna till den sen innan, hon klarar sig trots att hon inte är på hemmaplan. Det är också möjligt att känna sig hemma utan att ha koll på den rumsliga utformningen. Det sker i samspel, orientering och identifikation (Norberg-Schultz, 1980 s. 20). I dagens urbana samhälle har samspelet glömts bort och planerarna har lagt sitt fokus på identifikation skriver Norberg-Schultz 1980 (s. 21). Då känner sig människan desorienterad och övergiven. Människan måste därför identifiera sig med sin omgivning. Tidigare, innan urbaniseringen, behövde människan bli vän med naturen, nu lever hon i miljöer där naturen ofta har fått vika undan. Den har gett plats till hus, gator och torg, dessa måste nu människan identifiera sig med för att finna sin plats (Norberg-Schultz, 1980 s. 21). När hela miljön kommer till liv har *genius loci* uppnåtts (Norberg-Schultz, 1980 s. 23).

När en plats känns meningsfull för människan så känner hon sig hemma. Alla platser har gränser, något som definierar vad de är. I strukturer byggda av människan måste förhållandet till landskapet tas i aktning för att förstå platsen. En plats måste samspela med sin omgivning men också ha tydliga gränser (Norberg-Schultz, 1980 s.58f). En plats karaktär definieras av hur den är uppbyggd, när den är uppskattad av människan finns det ofta ett samspel med naturen, de uttrycker sig på samma sätt och *genius loci* har uppstått. Platsen blir då lättare för människan att identifiera sig med (Norberg-Schultz, 1980 s. 63). När människan bosatt sig på en plats i symbios med naturen skapar boende där i form av bebyggelse, all den arkitekturen skapar en mening för platsen, den är nu exempelvis en boplats eller ett centrum. När en plats sedan utvecklas måste den behandlas som en plats och inte bara ett rum, oavsett all den tid som gått eller de ekonomiska aspekterna. Det går inte att bara härma det som en gång var utan en utveckling måste ske men det funkar inte heller att inte ta hänsyn till historien. En plats måste följa ett tema för att inte förlora sin *genius loci* (Norberg-Schultz, 1980 s. 182).

2.2 Människans rörelsemönster i urbana miljöer

Det är förutsägbart hur vi människor rör oss i urbana miljöer, vi följer allt som oftast ett mönster (Wang et al, 2015 s. 1275). De vanligaste av våra målpunkter är hemmet och jobbet (Song et al, 2010 s. 1020) och den vanligaste av vår rörelse i urbana miljöer är då emellan dem (Eager & Pentland, 2009 s. 1059). Rörelsen bryts av då och då när vi till exempel besöker, gymmet, affären eller vänner. Människan kan vid enstaka tillfällen besöka platser hon annars aldrig ha varit på. Detta efter att ha blivit tipsad av möjligtvis en vän, hemsida eller kanske en bloggare (Wang et al, 2015 s. 1276). Tipsen tas ofta emot från personer med liknande bakgrund och som delar liknande erfarenheter (Cialdini & Goldstein, 2004 s. 612f).

Redan 1940 intresserade sig sociologen Samuel Stouffer för människans rörelse. Han ville ta reda på om det fanns någon koppling mellan hur människan valde att röra sig och distansen på den sträcka hon valde (s. 847). För att observera människors rörelse studerade han flyttmönstret i Cleveland mellan 1933-1935 (s. 848). Stouffer konstaterade att;

”That the number of persons going a given distance is directly proportional to the number of opportunities at that distance and inversely proportional to the number of intervening opportunities.” (1940 s. 846).

Vidare diskuterade han att detta kunde skilja sig mellan olika yrken, kön och ålder. I sin studie skilde han på svartas och vitas flyttmönster då detta var under tiden segregation fortfarande var lagstadgad i USA och det var inte möjligt för svarta att röra sig fritt överallt. I hans undersökning visade det sig att det var svårare att förutse svartas flyttmönster trots att den endast genomfördes i områden där de fick bo. Dock anser Stouffer att denna missräkning är försumbar (s. 850, s. 854). I sin avslutande slutsats redogör Stouffer att den numeriska datan som han använt inte är tillräcklig för att kunna applicera på hans teori om att densiteten av möjligheter (opportunities) ökar rörelsen. Däremot kan teorin användas som en princip för att se tendenser i utvecklingen (Stouffer, 1949 s. 867).

Ungefär 70 år efter Stouffers artikel gjorde Noulas et al en studie om människors rörelse i urbana miljöer baserad på data från den mobila appen och hemsidan *foursquares* incheckningar som deras användare hade gjort (2012 s. 2). Foursquare är ett teknikföretag som använder platsbaserade information och upplevelser rapporterade av konsumenter för att skapa en virtuell resehandbok för användare. De har också en tjänst där företag kan köpa deras data för att kunna förstå rörelsemönstret och vad som uppskattas hos konsumenterna (Foursquare, 2017). Frågeställning var om människor rörde sig likadant i urbana miljöer oavsett var i världen de befann sig och byggde på det resultat som kungjordes av Stouffer 1940 (Noulas et al, 2012 s. 2). Studien visade samma resultat som Stouffers

undersökningen. Densiteten i rörelsen är proportionell med densiteten av möjligheter, det vill säga platser, som går att besöka (Noulas et al, 2012 s. 3). Avståndet är alltså inte det som är mest avgörande i hur vi rör oss i staden utan det är antalet målpunkter. Ett exempel som tas upp av Noulas et al är mataffärer, finns det ingen mataffär i det området där vi bor tar vi oss till en oavsett hur långt bort den ligger, vårt behov av tjänsten är större än vår ovilja till att tillryggalägga långa sträckor (2012 s. 4) vi väljer dock allt som oftast den kortaste vägen. Detta rörelsemönster är konstant världen över. Tillskillnad från Stouffer visade det sig även om förflyttning i städer ser olika ut i olika områden så har det mer att göra med stadens rumsliga fördelning än med sociala faktorer (Noulas et al, 2012 s. 7). Däremot gjordes Noulas et al studie inte i några städer där segregation var lagligt stadgad (2012 s. 3) vilket möjligtvis kan ha betydelse för skillnaden i rörelsen.

2.2.1 Den bekväma rörelsen

Människan är av naturen lat, hon vill inte göra av med mer energi än vad som behövs. Därför sker den mesta av människans förflyttning över korta sträckor. Kim et al studerade rörelse mönstret i Seouls tunnelbana. Med hjälp av de digitala tunnelbanekorten är det möjligt att registrera alla resenärers resande och hur långt de reser. Av 4,763,823 resenärer visade det sig att de vanligaste resorna var under 9 stationer och däribland var 3 stationer den vanligaste sträckan. Endast 1 % av resenärerna reste mer än 38 stationer och den längsta sträckan var 61 stopp som bara gjordes av en person (Kim et al, 2014 s. 1790f). Det var som mest rörelse under tiderna 7:00-10:00 och 17:00-20:00, vilket indikerar att det sker när folk rör sig till och från arbetsplatsen (Kim et al, 2014 s. 1791).

Tekniken har gjort det enklare att analysera rörelsemönstret hos människor. Jankowski et al gjorde 2010 en undersökning människor som geotaggade bilder när de turistade i städer. Denna skiljer sig från de tidigare redovisade undersökningarna då studiens inte följer människor vardagliga rörelsemönster. En analys gjordes av rörelsen som skedde mellan dessa platser och vilka platser det var som brukarna satte en geografisk tagg på (s. 834). Bilderna laddades upp av användarna på hemsidan flickr som är en tjänst där folk kan dela sina privata bilder med andra användare (Flickr, 2017). Studien ägde rum i Seattle och platserna som analyserades var sådana som hade, vad forskarna ansåg, många besökare (Jankowski et al, 2010 s. 837). Det visade sig att de allra flesta av fotona var tagna inom en ganska liten radie som var på cirka 500 meter. Besökarna föredrog hellre att besöka ett område eller möjligtvis ett event och inte försöka besöka hela staden på en gång (Jankowski et al, 2010 s. 848f). Rörelsen var också starkast i stadens centrum och inte i utkanterna men det fanns vissa områden som låg utanför som hade ett stort flöde. Det berodde på att de hade en bra koppling till centrum så det var enkelt att ta sig ut (Jankowski et al, 2010 s. 850). Oavsett om fotografen befann sig inne i stadskärnan eller om denne var utanför så var det inga längre sträckor som tillryggalades. Om det var så att en rörelse på en längre sträcka skedde tog antingen inga bilder på sträckan eller så togs en väg som gick längs med vackra vyer, vilket i detta

fall var sjöar, då kunde foton tas. Beroende på vilken årstid det var skilde rörelsen sig, under den varmare delen av året var det mer rörelse och under den kallare mindre (Jankowski et al, 2010 s. 850).

2.3 Platsbaserade mobilspel

Ett platsbaserat spel är ett spel som bygger på förstärkt verklighet eller argumented reality som det heter på engelska och som det ofta benämns även på svenska. Det är när ett spel blandas med den fysiska världen och förstärker spelaren upplevelse av den. I de platsbaserade spelen är speluppläget uppbyggt kring spelarens fysiska plats. För att detta ska fungera används någon typ av positioneringsteknik, vanligast är satellit positionering eller GPS. Platsbaserade spel för mobiltelefoner är väldigt populärt och spelet är då både platsbaserat samt ett mobilspel (Rolland, 2008 s. 14ff). De smarta telefonerna har därför skapat en ny plattform för spel (Chen et al, 2017 s. 1)

I början av 2000-talet blev mobiltelefonen allt mer vanlig (Goggin, 2006 s. 74) efter att tredje generationens mobiltelefoni kom och Sverige runt år 2003 byggde upp ett nät av 3G-master (mobil.se, 2006) har utvecklingen gått snabbt och förbättrade uppkopplingsmöjligheter gör att människor nu kan ha internet med sig överallt. Självklart har också spelen utvecklats i takt med mobilen. Nokia släppte 1997 spelet Snake till deras telefon Nokia 6100, det blev snabbt populärt och fanns på cirka 350 miljoner telefoner, vilket då gjorde det till ett av världens mest populära mobilspel (Nokia, 2005). Det spelades när det fanns lite tid över eller när brukaren väntade på något, till exempel bussen (Pelkonen, 2005 s. 111). Under slutet av 90-talet kom spelen redan installerade på mobiltelefon när den köptes. I Japan framställdes WAP-spelen (Wireless Application Protocol) ungefär samtidigt som Snake kom. Dessa kunde spelas i WAP-webbläsaren på mobiltelefonen, de gick att ladda ner men eftersom uppkopplingen var så dålig var spelen medelmåttiga och fick ingen riktig genomslagskraft (Pelkonen, 2005 s. 111). 2001 kom de nedladdningsbara mobilspelen till mobiltelefonerna och plötsligt blev de väldigt populära. Nu var konsumenterna beredda att till och med betala en liten summa för de mobila spelen. Både mobilerna och spelen har utvecklats sedan tiden med Snake och runt 2005 började de första smarta telefonerna att utvecklas (Pelkonen, 2005 s. 111) och idag är de en naturlig del av vår vardag.

2007 släppte Apple den första generationen av iPhone (Apple, 2007), den första smarta telefonen. 2008 lanserades *App Store*, en digital affär där det går att ladda ner och handla applikationer, till iPhone (Firth, 2015 s. 14) och det var nu möjligt att lägga till applikationer till din telefon. Allt fler använder idag smarta telefoner, 2013 hade 73% av svenskarna en smart telefon eller smart phone som de också kallas (Parkkila, 2013). Telefonen används idag till många av de grejer vi tidigare gjorde på datorn, såsom att hålla oss uppdaterade i social media och söka information, internet har blivit en del av våra liv som vi ständigt har med oss (Firth, 2015 s. 15). Till skillnad från datorn så kan mobiltelefonen också se

din geografiska position, detta innebär att du kan använda den som GPS och vägvisare. Även många appar använder sig av den platsbaserade informationen som finns tillgänglig (Firth, 2015 s. 15f).

Tillsammans med den platsbaserade informationen som sparas av telefonen har detta gjort den till att användas för att spela platsbaserade spel. Det första platsbaserade spelet kom redan 1999 och hette Pirates! (Rolland, 2008 s. 16). Efter det blev nästa stora spel Botfighters som kom ut 2002 (Sotamaa, 2002 s. 37f) detta utvecklades så att spelet använde sig av Short Messaging Service (SMS). Spelaren kunde skicka ut ett SMS och kolla om det fanns någon spelare i närheten. Befann sig någon i närområdet kunde de två spela genom att skicka kommandon över SMS (Sotamaa, 2002 s. 37f). De platsbaserade spelen utvecklades så att de inte längre använde sig av SMS utan istället GPS och WIFI (Rolland, 2008 s. 16)

Innan Pokémon GO släpptes hade inget platsbaserat mobilspel blivit så populärt (Allen, 2016). 2000 kom Geocaching, inget mobilspel utan ett GPS-spel där brukaren endast behöver en GPS av något slag för att spela (Geocaching, 2017a). Spelet tillkom i USA när Bill Clinton och hans administration avslutade den SA-störnsignal som fanns på GPS-systemet. Störnsignalen gjorde att GPS-koordinaterna inte var exakta men med den avstäng har en GPS nu endast några meters felmarginal (Geocaching, 2017a). Det går ut på att användare gömde triviala ting så som en bok eller en penna. Sedan anger de koordinaterna på den officiella geocaching-hemsidan och då kan andra deltagare börja leta efter cachen, ungefär som en skattjakt. Hittas den byts den ut mot något annat och så fortsätter det. Eftersom det fortfarande är lite felmarginal på GPS-systemen så lämnas också ledtrådar för spelaren (Geocaching, 2017a). En app har också släppts vilket gör att det går att spela på mobilen (Geocaching, 2017b).

Geocaching var länge det populäraste platsbaserade spelet och inte förrän 2012 blev det utmanat av mobilspelet *Ingress* (Allen, 2016). Det är samma företag, Niantic, som producerat *Ingress* som Pokémon GO. Niantic är ett företag som utvecklats av Google (Markowitz, 2012). *Ingress* är föregångaren till Pokémon GO och Niantic använde det som grund när de skulle utveckla spelet. Spelet går ut på att spelaren ska fånga olika portaler, som är kulturella landmärken. Det laddades ner 7 miljoner gånger från Appstore. Ur detta spel utvecklades sedan Pokémon GO (Allen, 2016).

2.3.1 Från skalbaggar till Pokémon GO

Som liten pojke samlade grundaren av Pokémon, Satoshi Tajiri, insekter och framförallt skalbaggar. Han var väldigt duktig på det, bättre än de flesta av sina vänner (Chua-Eoan & Larimer, 1999). De idoga samlandet från barndomen gav honom i vuxen ålder idén om ett spel som skulle ge 1990-talets barn samma möjligheter som honom till att samla, då allt fler av hans insektslokaler hade blivit ersatta av bebyggelse och industrier (Chua-Eoan & Larimer, 1999). Eftersom hans andra stora intresse var just

elektroniska spel föll sig detta naturligt för honom. Tillsammans med spelföretaget Nintendo, vilka gav honom fria händer, utvecklade han Pokémon till den portabla konsolen GameBoy (Chua-Eoan & Larimer, 1999). Det släpptes två spel, Pokémon röd och grön (grön blev senare blå när spelet kom till USA). Brukaren spelade en ung pojke som lever i den fiktiva världen Kanto. I början av spelet lär spelaren sig grunderna i att jaga Pokémon, små monster som finns i naturen, sedan får denna ge sig ut världen för att jaga Pokémon och testa sina vingar som pokémontränare. För att få bättre Pokémon måste brukaren träna och tävla med dem i Pokemongym. Till sist möter spelaren de fyra bästa pokémontränare innan denne kröns till den bästa. I spelet är det också ett mål att fånga alla Pokémon (Pokémon, 2017). Det som skilde GameBoy från andra konsoler var att det gick och koppla ihop två stycken med varandra. Detta gjorde det möjligt för spelare att byta Pokémon från den ene till den andre och vice versa (Chua-Eoan & Larimer, 1999). Spelet släpptes i Japan 1996, trots att GameBoy inte var den mest populära konsolen under den här tiden. Däremot var prisklassen rätt för japanska barn, det japanska publicistförlaget Kubo såg chansen och såg till att det släpptes ett seriealbum och att de första samlarkorten kom ut. Pokémon fick ingen raketstart utan växte stadigt. En anledning till att spelet blev allt mer populärt var det faktum att Tajiri gömt en extra Pokémon i spelet, officiellt gick Nintendo ut med att det gick och fånga 150 Pokémon, inte ens de visste att det gick att fånga 151, detta var endast möjligt genom att byta Pokémon med andra spelare. Spelets stora framgång ledde även till att en TV-serie producerades (Chua-Eoan & Larimer, 1999). Spelet, TV-serien och korten släpptes senare i USA där karaktärerna fick mer västerländska namn och även där gjorde de succé. 2000 släpptes produkterna i Sverige (REA, 2000).

Juli 2016 släpptes Pokémon GO först i USA och spred sig sedan till allt fler länder. Det är ett platsbaserat spel som är producerat av spelföretaget Niantic (Hanke, 2016). Spelet har den fysiska världen som spelplan och brukarens uppgift är att leta reda på Pokémon som denne sedan kan fånga genom att kasta pokéballar, vilket görs genom mobiltelefonen. För att få tag på fler pokéballar måste spelaren samla dessa genom att gå till olika pokéstopp som finns utplacerade vid historiska platser, monument och konstverk bland annat. Platserna för stoppen har valts ut av platser som folk tagit kort och geotaggat på google. Även användare av Niantics tidigare spel Ingress skickade in förslag på stopp till det spelet, som senare utvecklades till Pokémon GO (Prell, 2016). Pokéstoppet är representerade med en liten bild på objektet som är stoppet, så att spelaren ska veta när denne kommit rätt, i vissa fall kan det även stå lite information om stoppet. På pokéstoppet kan spelaren också bland annat samla på sig objekt. Ett pokéstopp låses en tid för spelaren efter att denne har använt de och denne måste då gå vidare klara av flera pokéstopp.



Bild 1: Pokéstopp i form av reklampelare, rondellen John Ericssons väg/Pildammsvägen. Fotograf: Karin Karlton 2017



Bild 2: Pokéstopp i form av skulpturen strykjärn av Hiroshi Koyama, Pildammsparken. Fotograf: Karin Karlton 2017



Bild 3: Pokéstopp i form av väggutsmyckning, John Ericssons väg. Fotograf: Karin Karlton 2017



Bild 4: Pokéstopp i form av vattentorn, Pildammsparken. Fotograf: Karin Karlton 2017

2.3.2 Begrepp inom Pokémon GO

En förklaring av de vanligaste spelfunktionerna i Pokémon GO

Lur: Kan placeras på ett PokéStop och lockar till sig Pokémon till området, håller i en halvtimme. En lur kan ses av alla spelare i området och de som också befinner sig där får fler pokémon som dyker upp. Spelare tävlar aldrig om monster utan de dyker upp lika många och likadana till var och en.

Ägg: I spelet kan ett ägg sättas i en inkubator och Spelaren måste då gå en angiven sträcka för att ägget ska kläckas. Det kan vara antingen 3, 5 eller 10 km, ju längre sträcka desto bättre Pokémon finns i ägget.

Inscens: Precissom en lur lockar den till sig Pokémon men i detta fall till den enskilda spelaren. Denna kan då röra sig och samtidigt till exempel tillryggalägga sträckor samtidigt som brukaren fångar fler Pokémon

Pokémongym: Finns utplacerade varstans i staden. Här kan spelare träna sina pokémon men också slåss med sina monster mot andra spelare. Brukaren tillhör då ett av de tre lag som finns i spelet och tävlar mot de andra två.



Bild 5: Pokémon-event i Washington D.C., USA. Fotograf: © John Newman 2016.

När olika Pokémon fångas eller spelaren går vissa sträckor och/eller tävlar mot andra spelare på gymmen höjs denne nivå med högre nivåer blir det lättare att fånga bättre Pokémon. Målet med spelet är att fånga alla Pokémon. På flertalet olika ställen i världen ordnar spelare så kallade meet ups eller events där de samlas och spelar Pokémon GO tillsammans. På den sociala mediekanalen Facebook finns det flertalet grupper, ofta uppdelade efter stad, där spelare diskuterar spelet och var de hittat sin senaste erövring (Larocca, 2016).

Det finns röster som menar att Pokémon GOs stora genomslagskraft kan förklaras av nostalgin "*Pokémon Go gives every kid and kid-at-heart the wish they had when they first journeyed into the world of Pokémon*" advocerar Tyler Fero, spelutvecklare på PerBlue, ett spelutvecklingsföretag (Allen, 2016). Känslan av att möjliggöra något många drömt om sedan barnsben gör spelet väldigt populärt. I linje med det Fero uttrycker konstaterar Gentes et al att om det finns ett känslomässigt band mellan spelarna och spelets innehåll som trumfar det synen brukarna har av staden (2009, s. 51). När en spelare brukar platsbaserade spel glömmes denne bort rummet runt omkring och rörelsen får en egen tids- och rörlighetsfri från tidigare uppfattningar om stadsrummet (2009, s. 54).

Detta har syntts hos spelare med autism eller andra sociala funktionsnedsättningar. Flertalet autistiska spelare berättar att de genom spelet vågar gå ut till exempelvis parker för att spela eller möta upp andra spelare. Niklas Mårtensson på autism- och aspergersförbundet berättar i en intervju i Sveriges Radio att eftersom spelet tar plats utomhus finns det ett incitament att ta sig ut just eftersom det är spelet som lockar och trumfar rädslan av att vistas i offentliga miljöer (2016). Genom spelet är det också enklare att möta andra spelare och tala med dem med spelet som gemensam referens. Skolpsykologen Peter Faustino (2016) berättar att tillskillnad från när han försöker lära barn med sociala funktionsnedsättningar att vistas ute så lär de sig det själva genom Pokémon GO. Olika röster har höjts och sagt att det inte spelar någon roll eftersom de bara samlas runt Pokémon GO men han hävdar att eftersom de kanske aldrig annars hade kommit ut eller vistas i utomhusmiljön är Pokémon GO inget hinder utan en möjlighet (Faustino, 2016).

3. KVALITATIV INTERVJUUNDERSÖKNING

3.1 Semistrukturerad intervju

En semistrukturerad intervju har utförts med tre olika brukare av spelet Pokémon GO. De bor alla i centrala Malmö och åldersspannet är mellan 23-26 år. De tre intervjupersonerna kommer de nämnas som informant 1, 2 respektive 3. Informant 1 och 3 studerar medan informant 2 arbetar.

3.1.1 Relationen till Pokémon

Alla informanter berättar att de har en tidigare relation till Pokémon däremot skilde det sig i hur intensiv relationen varit. Informant 1 och 2 tog båda del av TV-serien, samlarkorten och GameBoy-spelen när de var som störst. De berättar också båda att de haft Pokémon-merchandise, kringprodukter, som var T-shirts hos båda och leksakspokébollar hos informant 1. Den sistnämnde berättade också att han fortfarande kunde spela Pokémon på GameBoy än idag och kolla på den gamla TV-serieavsnitt som han såg på som liten. Han beskrev att Pokémon hade varit en ganska stor del av hans uppväxt och att han såg det med en nostalgisk blick. Även informant 2 tyckte att Pokémon var en stor del av dennes uppväxt men uppgav att han inte tänkt på det lika mycket i vuxen ålder. Informant 3 fann inte att pokémon var en sådan stor del av uppväxten utan såg det mer som en fluga. Det var alltid olika saker som var populära bland kompisarna och ett tag var det Pokémon. Hon samlade också bara sporadiskt på korten som liten och hade aldrig någon relation till spelet eller TV-serien. Hon köpte heller inga kringprodukter.

Informant 1 och 2 beskrev att de blev väldigt glada när de fick reda på att Pokémon Go skulle släppas. De följde informationen om spelet på olika sociala plattformar och när spelet släpptes i USA kollade de på Youtube-filmer från folk som brukade spelet och läste recensioner. Informant 1 sa att det kändes som om hans barndoms dröm hade gått i uppfyllelse att han äntligen fick uppleva den världen på riktigt. Han sa att han som barn tyckte att det var svårt att leka Pokémon eftersom det var så mycket han då var tvungen att fantisera upp så mycket. Han beskrev att när Pokémon Go kom blev den Kanto, Pokémonvärlden, verklig för honom. Informant 2 uppgav att han var så ivrig för spelet att komma att han ladda ner spelet från det australiensiska Appstore innan spelet kommit till Sverige. Han berättade att han kände en stor glädje över att spelet och att han uppskattade utvecklingen. Informant 3 var inte lika ivrig som de andra två utan laddade hem spelet först i september när den initiala hypen lagt sig. Hon sa att hon inte upplevde spelet som en påminnelse från barndomen utan att hon blivit mer inspirerad av andra som spelat Pokémon Go och sagt att det varit kul. Hon hade när Pokémon Go släpptes varit på resande fot och när hon kom tillbaka till Malmö i september tyckte hon att det passade att ladda hem spelet.

3.1.2 Spelplanen

Samtliga informanter berättade att de främst spelade i närheten av deras hem. Informant 1 och 2 berättar att de brukar spela när de går till och från mataffären eller andra vardagspromenader. Informant 2 berättar också att han brukar gå till parken som ligger mittemot hans hus och spela en liten kortare tid när han är på väg hem från jobbet. Informant 3 brukar också besöka en närliggande park, hon tycker att det är skönt att göra när hon känner att hon måste komma ut en sväng och ta en kortare promenad. Alla informanter uppgav också att de ibland tog längre Pokémon Go turer. De kunde vara att de tog sig till ett vattendrag eftersom det där fanns många vattenpokémon som inte fanns inåt land eller så tog de sig till en park för få tag på Pokémon som inte finns i deras närområde. Informant 3 berättade att nu när det går att följa efter Pokémon brukade hon följa dem och låta dem leda henne. Informant 2 sa att han brukade kolla på hemsidor där användare gav information om var de hittade Pokémon och han följde då de råden och begav sig till den platsen där det fanns. Informant 1 brukade gå längre promenader men inte med Pokémon som huvudsyfte han uppgav att han uppskattade rekreation. Däremot sa han att i början när spelet precis kommit brukade han ge sig ut på rena pokémonpromenader. När han var ute på tur så plockade han upp telefonen och spelade lite när han var borta från hemmet. Informant 2 brukar också spela lite när han är på nya platser. Han reser mycket i sitt arbete, med bil, och när han har rast och är på platser lång hemifrån så plockar han upp mobilen.

Ingen av informanterna uppgav att pokéstopp eller gymmen är målen utan att det är Pokémon. Däremot plockar alla gärna pokéstopp längs vägen och att stoppen leder dem framåt. Målet är då framförallt att samla pokébollar. Informant 1 och 2 uppgav att de började spela när spelet kom och sedan avstannade det under vintern eftersom det var för kallt. De spelar bara när det är bra väder, alltså inte för kallt, blåsigt eller regnigt. När det blev varmare tog de åter upp spelandet. Detta sammanföll med att det kom nya Pokémon till spelet vilket gjorde att det fanns nya incitament att spela men ingen av dem trodde att det hade varit tillräckligt för att få dem att spela under vintern. Informant 3 sa att hon spelade lite hela tiden sedan hon började spela men att det var betydligt mindre under vintern. Även hon ville ha bra väder, vilket innebar de samma som hos de första informanterna.

3.1.3 Upptäckten av nya platser

Alla informanter uppgav att de genom Pokémon Go hade hittat nya platser. Informant 1 och 2 kunde uttryckligen berätta vilka platser de upptäckt. Informant 1 upplevde att han sett det mesta av Malmö då rekreation och stadsplanering är av intresse för honom och att han bott i staden i flera år. Däremot hade han inte rört sig så mycket i de västra delarna. Han besökte Rönneholmsparken efter att ha blivit tipsad om det som en bra Pokémonplats av en vän. Informant 1 hade gått dit i syftet av att fånga Pokémon och upplevde platsen som *”trevlig och barnvänlig”* och han trodde inte att han skulle ha besökt platsen

om den inte hade varit en del av spelet. I övrigt kände han inte att han upptäckt några nya platser men på platser som han redan varit på upptäckte han nya detaljer. Detta var främst genom Pokéstopp, det kunde vara ett konstverk han inte lagt märke till tidigare eller en väggmålning. Något som han uppskattade med spelet, Han tyckte att den lilla bilden som finns på Pokéstoppen hjälpte honom.

Informant 2 uppgav att han var relativt nyinflyttad i Malmö så han hade inte varit på så många ställen som inte låg i hans närområde. Han berättade att han upptäckt platserna Västra hamnen, Ribersborgsstranden och Pildammsparken men säkert någon till. Han tyckte också att Pokémon Go var bra för att känna sig lite mer bekväm i att röra sig i sin nya hemstad eftersom att han inte kände något eget incitament att röra sig särskilt mycket om han inte hade någon specifik målpunkt, till exempel en affär, pub eller fotbollsmatch. Informant 3 kunde inte nämna en specifik plats som hon hade upptäckt genom Pokémon GO men hon visste att hon besökt nya platser. I hennes fall handlade det mer om att ta en ny längre väg. Hon kunde minnas att hon varit på gator som hon inte tidigare tagit och att det hade hjälpt henne att skaffa en bättre orienteringsbild av Malmö. Hon började spela när hon flyttade till Malmö men hennes tidigare boende låg i Lomma så hon hade redan spenderat mycket tid i staden. Hon uppgav att hon kände sig trygg i att orientera sig i Malmö men att Pokémon GO har fått henne att hitta nya vägar som tidigare inte ingick i hennes dagliga rörelsemönster.

3.1.4 Återbesök av nya platser

När det gällde återbesöket av vissa platser gav informanterna olika uppgifter. Informant 1 hade inte besökt Rönneholmsparken, den plats han upptäckt, efter att han varit där och spelat. Han sa att även om han tyckte om parken väldigt mycket låg den lite för långt bort och var lite för liten för att han skulle tycka att det var värt att besöka den igen. Däremot kunde han verkligen tänka sig att besöka parken om han någon gång rörde sig i området. Informant 2 hade gått tillbaka till några av de platser han besökt. Han trodde själv att det berodde på att det var ganska stora och kända platser i Malmö. Han tänkte också att han säkert hade besökt dem någon gång även om han inte upptäckt dem i spelet eftersom människor i hans bekantskapskrets ofta besökte dessa platser *”Om jag skulle bada skulle jag ju med största sannolikhet göra det på Ribban eller i Västra hamnen”*. Däremot sa han att han inte kom tillbaka till platserna om han var själv utan att det var i sällskap av någon annan. Informant 3 visste inte vilka nya platser hon upptäckt men eftersom hennes mentala karta över Malmö har utökats efter spelet kände hon sig säker på att hon kommit tillbaka till de platser som hon upptäckt.

4. DISKUSSION OCH SLUTSATS

4.1 Vem spelar?

Pokémon var en del av nästan varje nittitalists barndom, det nostalgiska skimret som finns över spelet och karaktärerna går inte att ta miste om. Därför är det inte så konstigt att alla informanterna hade en tidigare relation till spelet. Inte heller är det faktum att det var en ganska djup relation för vissa av dem. Alla informanterna tillhörde samma åldersgrupp och var födda på nittioalet. Det innebär att det inte är så stor variation på deltagare i studien och att svaren speglar endast en del av samhället, när det i själva verket består av så många fler grupper som spelar Pokémon GO. Den gruppen som deltog i den här intervjun är precis den som Tyler Fero talar om när han citeras av Allen (2016). De som spelar på grund av den nostalgiska känsla Pokémon GO ger dem och genom den går en barndomsdröm att i uppfyllelse. Informant 1 talade mycket om den känslan, att han äntligen fick vara en pokémonjägare. Jag tror precis som Fero att detta incitament får människor i en vuxen ålder att spela Pokémon GO. Jag upplever att barn har en mycket naturligare relation till att spela mobilspel och att det är mer accepterat av samhället. Därför är det ganska unikt att Pokémon GO har en genomslagskraft för så många olika åldrar. För även om jag bara intervjuat en viss grupp människor så är det många olika sorters människor som spelar Pokémon GO och som upptäcker nya platser i sin hemstad. En sådan här genomslagskraft för rörelse i staden upplever jag att planerare och landskapsarkitekter skulle haft svårt att få till med endast de traditionella instrument som de har tillgång till i sitt yrke. Det vill säga vår kunskap inom växtkänedom, planering och design. Ett tydligt exempel på det är de människor som lider av autism som har vittnat om att Pokémon GO har fått dem att gå ut trots att de i vanliga fall är rädda eller inte finner någon glädje i det. Det går bara att tilltala en viss andel av befolkningen med en vacker park. Pokémon GO fungerar som ett bra komplement till parkens estetiska och funktionella utformning för att locka till sig besökare.

4.2 Målpunkter och rörelsemönster

Vi lever i en tid där valmöjligheterna är oändliga och ändå rör vi oss likadant som på 1940-talet. Människan är förutsägbar, vi är vana och bekväma att röra oss på ett sätt och vi gör det. Både Samuel Stouffer (1940) och Noulas et al (2012) kom fram till att desto fler målpunkter det finns för människor ju större blir rörelsen, det vill säga människans promenad. Det kan tyckas självklart men det är intressant att det såg likadant ut för 70 år sedan. Jankowski et al (2010) och Kim et al (2014) visade också att vi är väldigt lata i vårt rörelsemönster och endast vill förflytta oss korta sträckor. Alla informanter uppgav att det gett sig ut på rena Pokémon-promenader, vilket innebär att Pokémon har varit målet med själva promenaden. Det intressanta med Pokémon Go att det inte finns en tydlig målpunkt, det finns flera. För att kunna bena ut om eller vilka platser som upptäcks måste först

målpunkterna definieras, enligt informant 3 så är det pokémon som är den viktigaste målpunkten och pokéstoppet som leder vägen. Ingen av informanterna brukade spela i gymmen men jag tror att även de kan vara ett mål för vissa spelare.

4.2.1 Pokéstoppet

Pokéstoppet är fysiska platser och jag fann att dessa var bland det mest intressanta av målpunkterna som spelet innehåller. Ingen av informanterna hade stoppen som mål när de gav sig ut på sin promenad men de beskrev dem ändå som målpunkter vilka bidrog, och ibland till och med var, upptäckten av nya platser. Hade ett pokéstopp en lur så angav informanterna att det kunde vara en målpunkt, att de allt från några minuter till en timma kunde sitta och vänta på pokémon. Jag skulle säga att i det här scenariot så är det fortfarande pokémonen som är målet men att stoppet blir en målpunkt på promenaden. En aktiv lur gör att människor stannar upp, enligt informanterna var det ofta ganska vedertagna platser där de blev populära, där det redan var ganska mycket rörelse. Däremot upplevde de att det var mycket mer folk än vad det annars varit vid dessa platser. Jag skulle säga att platsen, exempelvis en park, blivit en förstärkt målpunkt en ytterligare dimension till platsen. Stoppen är annars katalysatorn som rör spelaren framåt. De är nödvändigt att stanna vid dem och det är givande för spelet då de förser spelaren med till exempel pokébollar. Informant 1 berättade att ett pokéstopp kunde vara något han aldrig sett tidigare. En för honom ickeplats som han genom pokéstoppet upptäckte. Även om han fortfarande inte såg stoppet som en plats så förhöjde de hans upplevelse av staden. Genom stoppen lade han märke till mestadels offentlig konst så som skulpturer och väggmålningar. Jag anser att dessa, kanske översedda konstverk, genom spelet får fler blickar på sig. När spelare sedan rör sig i staden utan att spela Pokémon Go kan de uppskatta och beundra något som de tidigare gått förbi.



Bild 6: Park Kungsholmen, Stockholm ansamling av pokémonspelare

Fotograf: © Frida Siversen Ljung 2016.

4.2.2 Pokémon

Det intressanta med Pokémon är att alla informanter sa att det var pokémonmonster som var målet men det går inte att veta exakt var de finns. Informant 2 hade gjort försök med att hitta dem genom att kolla på en hemsida och informant 1 genom att fråga sina kompisar men ingen av dessa metoder har ett säkert utfall. Därför är det svårt att på förväg veta vilka platser brukarna kommer att besöka om de endast är ute efter pokémon. Eftersom de alla angav att stoppen ledde dem, kan jag tänka mig att de logiskt följer dem, det finns även en funktion där det går att se vilka Pokémon som är i närheten och då kanske inte stoppen blir lika viktiga. Informant 1 och två hade genom Pokémon Go upptäckt de nya platser de besökt. De platserna var redan befästa utan spelet och var parker och rekreationsområden men de hade inte besökt dem utan Pokémon GO. Det är svårt att säga att Pokémonmonster är målpunkter men de leder till redan befintliga målpunkter.

4.2.3 Gymmen

Två av informanterna hade spelat med gymmen men väldigt sällan. De tänkte att gymmen mest var en plats för tävling där de var tvungna att vara väldigt fokuserade på sina mobiler. De uppmärksammade inte det som skedde omkring dem. Gymmen i Pokémon GO är till för de allra bästa spelarna, de med bra pokémon. De tilltalar en liten klick spelare, ingen av informanterna var så pass hängiven spelet att gymmen blev en del av det efter den initiala hypen. Det blir svårt att i den här uppsatsen att analysera om gymmen är bra målpunkter för spelet. Av egna erfarenheter kan jag tänka mig att spelare sällan går ut för att bara ta över ett gym, möjligtvis de allra bästa. Jag tror att i det stora hela skapar gymmen inte någon stor extra rörelse i staden.

Som Tuan (208) skriver så upplever vi tid och rum när vi går men inte när vi färdas på vissa av de färdmedel som vi har skapat. Pokémon GO spelas enligt informanterna under promenader, vilket borde betyda att de upplever tiden och rummet. Samtidigt skriver Gentes et al (2009) att platsbaserade spel kan få människan att tappa uppfattningen om tid och stadsrum. Baserat på informanterna verkar de inte riktigt förlorat uppfattningen om rummet utan ändå registrerat det. Kanske är det så att endast vissa platsbaserade spel gör att människan inte uppfattar tid och rum, eller att antalet informanter var för få.

4.3 Begreppet plats

Avsikligt ställde jag ingen fråga om hur informanterna definierade vad som är en plats. Jag lät dem istället berätta vilka nya platser de hade upptäckt och utifrån det så kunde jag avgöra vad som var en

plats. Informanternas definition av plats var väldigt lika, det var redan befästa platser som de ansåg vara just platser. Det som gemene man kan namnet på och har samma definition av. Platser med tydliga avgränsningar och ett tydligt syfte. Precis som Relph (1986) hävdade så finns det ingen plats utan människan. Jag tror därför att det är svårt för informanterna att uppfatta platser i de rum där inga andra människor rörde sig. Det går men det sker väldigt sällan (Relph, 1986). Pokémon GO kan alltså inte av sig själv skapa nya platser om brukaren endast spelar själv i staden, däremot kan jag tro att det kan vara möjligt om de spelar i stora grupper. Inga av informanterna gick på meet ups eller Pokémon GO events så av intervjuerna går det inte att utröna om de hade haft en annan uppfattning om plats då. De platser som de upptäckte var oftast parker, spatiösa ytor som är luftiga. Tuan (2008) skrev om människans vilja att vara fri och i vilka rum som hon kände sig fri. De parker som informanterna upptäckte stämde bra in på de rum Tuan beskrev. Jag uppfattar Malmö som en väldigt tät stad med få rekreativsområden, därför tror jag informanterna kan ha ett större behov för sådana här platser än de haft om de i andra städer i Sverige. Det spatiösa rummet är sällsynt i Malmö stad, utanför staden är det däremot annorlunda men där finns också betydligt färre Pokéstopp.

Den frihets känslan som finns i de spatiösa rummen tror jag skapar en känsla hos brukarna att de befinner sig på en autentisk plats. Relph (1986) beskrev att autentiska platser inte är förprogrammerade utan att de kan nyttjas hur de vill. En park är ju i och för sig förprogrammerad men jag tror att de inte alltid uppfattas som de, att de ofta anses vara genuina. Det finns ju väldigt många olika sätt att utnyttja en park på, till rekreation, träning eller, som nu, också Pokémon GO. Kanske var det också därför som informanterna gillade platsen och mindes den för att den var autentisk.

Informants 3 svar på om hon upptäckte någon plats var väldigt intressant. Hon fann inte att hon funnit någon men ändå angav hon att hon varit på nya vägar. Frågan är varför hon inte uppfattade dessa som nya platser? Relph (1986) talar om att en stad består av flera olika platser, ett kluster och att sträckorna mellan dem uppfattas just som transport. Kanske ses dessa platser inte heller som autentiska utan just som icke-autentiska. förprogrammerade för att ta dig från punkt A till B. Informant 3 svar visar återigen att Pokémon Go inte kan skapa nya platser, utan att det måste finnas en plats innan spelet.

Alla platser som upptäcktes hade tydliga avgränsningar, något som både Relph (1986) och Norberg-Schultz (1980) hävdar är viktigt för att det ska vara just en plats. Landskap som av Christian Norberg-Schultz definieras som något mycket bredare angav inga av informanterna om att de hade upptäckte. Inte heller finns det så mycket plats för landskap i staden och som sagt är de flesta stoppen i urbana miljöer. För oss landskapsarkitekter går det därför att diskutera om landskap ändå är redundant? Staden skulle kunna vara ett stadslandskapet, vilket jag skulle definiera som en grupp platser. Vår uppgift är således att skapa ett sammanhängande landskap av de platser vi skapar. Känslan jag fick av intervjuerna är att Pokémon GO endast fungerar i städer eftersom det måste finnas en närhet till allt.

4.4 Återbesöken

I denna del diskuterar jag om informanterna återbesöker de platser som de upptäckt genom spelet. Jag bortser alltså från platser som de besökt när de spelat Pokémon GO men som de upptäckt tidigare. Jag studerar alltså endast platser de upptäckt genom spelet. Brukarna av Pokémon GO besöker och upptäcker nya platser men de är inte så bra på att återbesöka dem. Trots att spelet tog vissa av informanterna till nya platser så har de efter spelet inte tagit sig tillbaka. Det berodde dels på sträckan. Människan är ju som bekant en lat varelse, vi väljer allt som oftast den kortaste vägen och det något i vår närhet som åker vi sällan längre för samma resultat. Det som Jankowski et al (2010) påpekar i sin artikel och det stämmer väl in på informanterna. Informant 1 som gärna rör sig i utemiljön har aldrig besökt Rönneholmsparken igen trots att han tyckte om den så mycket. Han sa att det berodde på att det berodde på att den var så långt bort. Eftersom han är boende på Värnhem så finns det flertalet parker i Malmö som har samma karaktär som Rönneholmsparken som ligger närmre honom och då blir det tydligt att han inte kommer att åka över halva stan för att rekreera sig i Rönneholmsparken. Informant 2 som upptäckte väldigt tydliga och kända platser besökte till exempel Ribersborgsstranden igen. Detta är också den närmsta stranden för honom så det går inte att säga att det är omöjligt att han inte skulle besöka den igen om den låg längre bort men jag finner att chansen skulle vara mindre, vilket Noulas et al (2014) påpekar i sin artikel. Informant 3 kom tillbaka till sina icke-platser som hon upptäckt och det beror nog på att de låg i hennes närhet, de vidgade hennes mentala karta över staden.

Att använda sig av Pokémon GO för att introducera nya platser för folk i staden verkar ganska svårt men anledningen är mycket enkel. Det krävs helt enkelt mycket mer än bara spelet. Avståndet, platsens karaktär och om den är omtyckt spelar en väldigt stor roll. Är allt det fördelaktigt så funkar det ganska väl att introducera en ny plats genom spelet. Genom spelet når vi landskapsarkitekter många fler men uppgiften för oss är fortfarande den samma. Att skapa en estetiskt tilltalande och användbar plats. Detta tror jag är det enda som kan få folk att komma tillbaka till platsen och använda den igen. Att utnyttja det här platsbaserade spel när vi planerar staden tror jag skulle skapa en större rörelse. Att presentera människor till platser i deras närhet där de kan rekreera sig, om det nu endast är parker som upptäcks, och få dem att komma tillbaka. Genom Pokémon GO kan spelet introducera nya platser utan att de ens tänker på det. Att fly till en annan värld får folk att upptäcka sin egna.

4.5 Slutsats

Sommaren 2016 gjorde mig nyfiken, det här med Pokémon GO, vad är det egentligen? Är det bara en fluga som strax försvinner eller är det en ny revolutionerande teknik. Jag gick från att spela till att analysera människorna, för den rörelse som skapades den måste vara relevant för min utbildning. Jag märkte i mitt eget spelande att jag själv rörde mig i staden betydligt mer och att jag själv kom till nya

platser. Det blev viktigt för mig att veta om Pokémon GO på något sätt kunde kopplas samman med landskapsarkitektur. Det visade sig att det var det. Genom Pokémon GO upptäcks nya platser i hemstaden och dessa platser är redan befästa platser som är till för allmänheten. Det visade sig också att det är väldigt svårt att få folk att återbesöka dessa platser om de inte ligger i närheten av spelarnas dagliga rörelsemönster. Inom landskapsarkitektur och stadsplanering har det länge använts samma verktyg för att bygga staden. Dessa verktyg är bra och gedigna, vår kunskap är det inget fel på men den måste utvecklas. Den elektroniska boom som varit under 2000-talet är snabb och på intet sätt skild från landskapsarkitekturen. I datorn kan vi idag skapa nya platser och visualisera våra senaste tankar för att kommunicera dem med allmänheten. Vi kan skapa planer med perfekt dragna linjer och virtuella världar men i själva planerandet händer det inte så mycket. Det kan verka som vi rör på oss, men vi står still. På senare tid har mobilerna och framförallt GPS-systemet som så många bär med sig hela tiden fått ta plats i vår forskning. Vi kan analysera människans rörelse, förstå den mycket bättre, förstå vad folk vill ha. Låt oss också inkorporera tekniken i våra platser. Det faktum att vi kan med hjälp av mobilerna få folk att besöka våra platser, få dem att ta sig ut och röra på dem, det är en guldgruva.

4.6 Framtiden och förslag till kommande forskning

Jag har endast analyserat Pokémon GO, denna fullträff till spel som också är något av ett special fall. Eftersom den nostalgiska relationen var så stark till så många i samhället var det enkelt att skapa en rörelse. I framtiden skulle det därför vara givande att forska på platsbaserade spel i övrigt, är det som med Pokémon GO att vi upptäcker nya platser? Denna uppsats är skriven på ett svenskt universitet och klimatet i Sverige är ett sådant med tydliga skillnader årstiderna emellan. Under vinterhalvåret brukar folk hålla sig inne på grund av vädret. Kan platsbaserade spel få människan att röra sig utomhus trots dåligt väder? Det jag däremot undrar mest är om detta fenomen är begränsat till Pokémon GO och möjligtvis platsbaserade spel eller är det så att andra platsbaserade appar kan skapa en rörelse i staden.

I framtiden ser jag arkitektkontor där tekniken är en naturlig del i planerandet. Dessutom kan tekniken hjälpa till med att få ut människor i staden. Den smarta mobiltelefonen blir allt mer vanlig och med den bjuds allt fler in till den förstärkta verkligheten (Rolland, 2008). Med fler människor i rörelse blir staden mer levande, det finns en möjlighet till fler möten mellan människor från olika klass, ålder och bakgrund. Den rörelse som skapas är gör gott för människans hälsa och med fler som besöker parker får de också en högre prioritering. Med platsbaserade spel får invånarna en inbjudan till landskapsarkitektens alster. En chans att gå på upptäcksfärd i sin egna hemstad.

REFERENSER

Allen, J. (2016) The past and future of location based AR games like Pokemon Go. Tillgänglig:

<http://www.gamasutra.com/view/news/277331/>

[The past and future of location based AR games like Pokemon Go.php](#) [2017-03-31]

Apple (2017). *Apple Reinvents the Phone with iPhone*. Tillgänglig: [https://www.apple.com/pr/library/](https://www.apple.com/pr/library/2007/01/09Apple-Reinvents-the-Phone-with-iPhone.html)

[2007/01/09Apple-Reinvents-the-Phone-with-iPhone.html](https://www.apple.com/pr/library/2007/01/09Apple-Reinvents-the-Phone-with-iPhone.html) [2017-04-19]

Bryman, A (2008). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2. uppl. Malmö: Liber

Chen, H; Rong, W; Ma, X; Qu, Y; Xiong, Z (2017). An Extended Technology Acceptance Model for Mobile Social Gaming Service Popularity Analysis. *Mobile Information Systems*. Vol. 2017. Sid 1-12.

Chua-Eoan, H; Larimer, T (1999). Beware of the Pokemania. *TIME*. 14 november.

Cialdini, R; Goldstein, J (2004). Social Influence: Compliance and Conformity. *Annual Review of Psychology*. Vol 55. sid 591-621.

Eager, N; Pentland, A (2009). Eigenbehaviors: identifying structure in routine. *Behavioral Ecology and Sociobiology*. Vol 63. sid 1057–1066.

Faustino, P (2016). Pokémon GO: What parents of individuals with autism need to understand. *Autism Speaks Official Blog* [Blogg]. 15 juni. Tillgänglig <https://www.autismspeaks.org/blog/2016/07/15/pok%C3%A9mon-go-what-parents-individuals-autism-need-understand> [2017-05-11]

Firth, J (2015). *Smartphones as locative*. Cambridge: Polity Press

Foursquare (2017). *About Us*. Tillgänglig: <https://foursquare.com/about> [2017-04-19]

Flickr (2017). *About Flickr*. Tillgänglig: <https://www.flickr.com/about> [2017-05-09]

Gentes, A; Guyot-Mbodji, A; Demeure, I (2010). Gaming on the move: urban experience as a new paradigm for mobile pervasive game design. *Multimedia systems*. Vol 16. sid 43-55.

Goggin, G (2006). *Cell Phone Culture - Mobile technology in everyday life*. Abingdon, New York. Routledge.

Geocaching (2017a). *Lite historik*. Tillgänglig: <http://www.geocaching.se/?page=contentpages/gcsewhatis> [2017-05-05]

Geocaching (2017b). *The History of Geocaching*. Tillgänglig: <https://www.geocaching.com/about/history.aspx> [2017-05-05]

Hanke, J (2016). Break out the sneakers and Poké Balls! *Niantics lab blog* [Blogg]. 6 Juli. Tillgänglig: <https://www.nianticlabs.com/blog/launch/> [2017-04-20]

Jankowski, P; Andrienko, G; Andrienko, N; Kisilevich, S (2010). Discovering Landmark Preferences and Movement Patterns from Photo Postings. *Transactions in GIS*. Vol 14(6). sid 833–852.

Kim, K; Oh, K; Lee, Y; Kim, S; Jung, J (2014) An analysis on movement patterns between zones using smart card data in subway networks. *International Journal of Geographical Information Science*. Vol 28(9). sid 1781-1801.

Larocca, C (2016). I Went To A Pokemon Go Meetup & Here's What Happened. *Bustle*. 22 juli. Tillgänglig: <https://www.bustle.com/articles/173214-i-went-to-a-pokemon-go-meetup-heres-what-happened> [2017-05-22]

Markowitz, E (2012). Exclusive: Inside the Mind of Google's Greatest Idea Man, John Hanke. *Inc*. 20 December. Tillgänglig: <https://www.inc.com/eric-markowitz/inside-the-mind-of-googles-greatest-idea-man.html> [2017-05-22]

Mobil.se (2003) 3G lanseras i Sverige 5 maj. Tillgänglig: <http://www.mobil.se/nyheter/3g-lanseras-i-sverige-5-maj#.WN488xLyhsM> [2017-04-17]

Nationalencyklopedin (2017a). Plats. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <http://www.ne.se.proxy.mah.se> [2017-05-22]

Nationalencyklopedin (2017b) Offentligt rum. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <http://www.ne.se.proxy.mah.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/offentligt-rum> [2017-05-22]

Nokia (2005) Snake Creator Receives Special Recognition From Mobile Entertainment Forum.

Tillgänglig: http://www.nokia.com/en_int/news/releases/2005/06/16/snake-creator-receives-special-recognition-from-mobile-entertainment-forum [2017-03-31]

Norberg-Schulz, C (1980). *Genius loci: towards a phenomenology of architecture*. London: Academy ed.

Noulas, A; Scellato, S; Lambiotte, R; Pontil, M; Mascolo, C (2012). A Tale of Many Cities: Universal Patterns in Human Urban Mobility. *PLoSone*. Vol 7(5). Sid 1-10.

Parkkila, S (2013). Svenskarna använder smartphone flitigast. *Dagens media*. Tillgänglig: <http://www.dagensmedia.se/medier/digitalt/svenskar-anvander-smartphones-flitigast-6117980> [2017-04-19]

Pelkonen, T (2005). Mobile Games: An Emerging Content Business Area. I: Bruck, P; Buckholz, A; Karssen, Z; Zerfass, A. *E Content - Technology and Perspectives for the European Market*. Berlin: Springer. Sid 109-127.

Pokémon (2017). Pokémon Red Version and Pokémon Blue Version. Tillgänglig: <http://www.pokemon.com/uk/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version/> [2017-05-23]

Prell, S (2016). Why your church, art, and water towers are Pokemon Go gyms and Pokestops. *Gamesradar+*. 11 juli. Tillgänglig: <http://www.gamesradar.com/why-your-local-church-and-water-towers-are-pokemon-go-gyms-and-pokestops/> [2017-05-22]

REA (2000). Historien bakom Pokémon. [TV-program] Sveriges Television, SVT 1. 4 januari.

Relph, E (1986). *Place and Placelessness*. 3. uppl. London: Pion Limited

Rolland, Ø (2008). *Online Location-based Mobile Gaming CityZombie - A basic approach to introducing location in mobile games*. Norwegian University of Science and Technology. Department of Computer and Information Science. (Master of Science in Computer Science 2008: 124)

Sime, J (1986). Creating Places and Designing Space?. *Journal of Environmental Psychology*. Vol 6. sid 49-63.

Song, C; Qu, Z; Blumm, N; Barabási, A (2010). Limits of Predictability in Human Mobility. *Science*. Vol 327. Sid 1018-1021.

Sotamaa, O (2002). All The World's A Botfighter Stage: Notes on Location-based Multi-User Gaming. I: Mäyrä, F (red) *Computer Games and Digital Cultures Conference* (ss. 35-44). Tampere, Finland 6-8 Juni. Tillgänglig: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.181&rep=rep1&type=pdf> [2017-04-19]

Stouffer, S (1940). Intervening Opportunities: A Theory Relating Mobility and Distance. *American Sociological Review* Vol 5(6). Sid 845-867.

Sveriges radio (2016). Mobilspel utomhus kan hjälpa personer med autism. Tillgänglig: <http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=493&artikel=6480527> [2017-05-11]

Tuan, Y (2008). *Space and Place*. 6. uppl. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press

Wang, Y; Juan, N; Lian, D; Xu, L; Xie, X; Chen, E; Rui, Y (2015). *Regularity and Conformity: Location Prediction Using Heterogeneous Mobility Data*. School of Computer Science, University of Science and Technology of China

BILDFÖRTECKNING

Bild 1: Pokéstopp i form av reklampelare, rondellen John Ericssons väg/Pildamsvägen. Fotograf: Karin Karlton 2017.

Bild 2: Pokéstopp i form av skulpturen strykjärn av Hiroshi Koyama, Pildammsparken. Fotograf: Karin Karlton 2017.

Bild 3: Pokéstopp i form av väggutsmyckning, John Ericssons väg. Fotograf: Karin Karlton 2017.

Bild 4: Pokéstopp i form av vattentorn, Pildammsparken. Fotograf: Karin Karlton 2017.

Bild 5: Pokémon-event i Washington D.C., USA. Fotograf: © Joe Newman 2016. Källa: https://www.flickr.com/photos/cosmic_smudge/28646882356/in/photolist-K7Bx9e-JNJewU-KeuaMc-KeFM3F-JijhiR-K5uZyA-K5uZeN-JNJeXU-K7LoNP-JicKpE-Keub5g-Ji4YWz-KDqL9d-Keubk6-KGem7P-JKQgyi-KDqL5L-JKQgDD-JKQgB4-K57Yu4-dq8wAL-KahTEK-L5jH2m-L5jHah-L5wB7k-LUsPA6-M2zfgi-L5wwRM-QmyQpC-TcRyoB-Kr9f5Z-JXGesL-LzWWKy-LRUakA-LRUhp5-LRUhoy-LUsMbg-LRUa93-LzWZ4G-4LxhWY-L6tTCV-JuKCmv-JuKCwk-KojhZL-K16wRW-KjgeAr-KjgdyM-rzK3zx-KgRFjw-Kojh8L/

Bild 6: Park Kungsholmen, Stockholm ansamling av pokémonspelare. Fotograf: © Frida Siversen Ljung 2016. Källa: <https://www.instagram.com/p/BIAI2Fejyi-/?taken-by=frisivlju>

APPENDIX

Intervjuguide

Inledande bakgrundsfakta

- Ålder?
- Kön?
- Hemvist?

Intervjufrågor

- Har du någon tidigare relation till Pokémon?
- Hur länge har du spelat Pokémon GO?
- Var spelar du Pokémon GO någonstans?
- Var någon av dessa platser du inte varit på förut?
- (Om svar ja) Beskriv någon gång Pokémon GO tog dig till en ny plats?
- Skulle du ha besökt någon av dessa platser om de inte var en del av spelet?
- Återbesöker du platser som du upptäckt genom spelet när du inte spelar?