

POKEMON TO DEMON? ANALIZA DYSKURSU STRACHU PRZED GRĄ „POKEMON GO” W POLSKIM INTERNECIE

KAMIL ŁUCZAJ

MAGDALENA HOŁY-ŁUCZAJ

Zakład Badań nad Szkolnictwem Wyższym

Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie

MATERIAŁY

ABSTRACT

Pokemon the demon? Analysis of online fear discourse related to “Pokemon GO” on the Polish Internet

This article presents an analysis of the discourse on “Pokemon GO” that gained unprecedented popularity in the second half of 2016. Thanks to the use of augmented reality, players began to travel the world in search of Pokemon, or pocket-monsters, known from Japanese anime movies. As the popularity of the game increased, in spite of enthusiastic opinions, critical voices appeared from various sides, ranging from rather liberal portals concerned mainly for the security of personal data, to the websites of Christian fundamentalists. The game was accused of corrupting youth and promoting magic, as well as exposing people to danger. We analyze the most popular arguments against the game, including security threats, the risk of inadequate behavior in places of remembrance and worship, as well as the health risks. The critical analysis allows us to demonstrate that the criticism of the game is rooted in strong metaphysical fear of the liminal sphere, as the game impairs the boundary between real and virtual. The “hate” expressed on analyzed websites is treated as an example of moral panic – a social phenomenon diagnosed by Jock Young in the 1970s.

Keywords: Pokemon, media discourse, CDA, technoscepticism

✉ Adres do korespondencji: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, Zakład Badań nad Szkolnictwem Wyższym; ul. Sucharskiego 2, 35-225 Rzeszów; kluczaj@wsiz.rzeszow.pl

Pokemon i rozszerzona rzeczywistość – przepis na sukces

Historia gry zaczyna się w 1996 roku, kiedy to Nintendo, potentat w zakresie gier wideo, i Satoshi Tajiri (w młodości zbieracz owadów) stworzyli świat Pokemon. Gra nazywała się pierwotnie „Capsule Monsters”, aby z czasem przekształcić się w „Pokemon” (Pocket Monsters), czyli potwory kieszonkowe. Początkowo gra była dostępna w wersji na GameBoya, jednej z pierwszych przenośnych konsoli do gier. Już w 1996 roku pojawiły się też pierwsze karty do zbierania i wymiany, które lata później zadebiutowały w Stanach Zjednoczonych, co otworzyło im drogę do światowej kariery. Na amerykańskim rynku najpierw, bo już w 1997 roku, pojawił się jednak serial z gatunku *anime* (Ang 2013). W Polsce serial był emitowany w latach 2000–2004 (Dobrzyński 2016). Rok przed polską premierą serialu widzowie w USA mogli się wybrać do kina na pierwszy film z tej serii.

O ówczesnej popularności Pokemonów może świadczyć to, że słowo *pokemon* weszło nawet do języka polskiego jako slangowe określenie „osoby o nadzwyczaj niskim poziomie IQ i nadzwyczaj wysokim stężeniu koloru różowego”. Było to więc pogardliwe wyrażenie stosowane głównie w kontekście „różowych nastolatek” (Miejski Słownik Słangu i mowy potocznej 2008). Badacze Internetu piszą również o „języku pokemońskim”, czyli, ocenianej negatywnie w sieci, „wizualizacji mowy jako formy zaznaczenia swojej kreatywności”, którą stosują, a przynajmniej stosowali kilka lat temu, młodszy użytkownicy (por. Wileczek 2011, s. 93). Do jego cech należy m.in. pisanie falą (tj. naprzemienne stosowanie wielkich i małych liter), skracanie wyrazów czy zapożyczanie wyrazów w języka angielskiego: *TaKK wŁaśnIE PiszĄ drogi rEaDeRsie*.

Z czasem system Pokemon zaczął obejmować kolejne generacje różnych stworków. Premiera gier i filmów z serii Pokemon czyniły ten świat bardziej złożonym. W doświadczeniu osób wychowanych w latach dziewięćdziesiątych i na początku XXI wieku Pokemony to przede wszystkim gra karciana. W niewielkich kopertach kupowało się zestawy kilku kart, zbierając kolejne pokemony i ich następne wcielenia oraz karty specjalne, wymagane w rozgrywce. Gra była modna w szkołach podstawowych i powstających wówczas gimnazjach, a jej popularność wzmagala jedynie emisja serialu animowanego, o którym pisaliśmy wcześniej. Karty nadawały się doskonale do zabawy w grupach rówieśniczych, ponieważ można je było wymieniać, gromadzić, a także, po zebraniu odpowiedniej kolekcji, prowadzić, w czasie przerwy, walki z przeciwnikami z klasy. W 2017 roku karty wróciły zresztą do Polski za sprawą sklepów Tesco, gdzie można było kupić zestawy z najnowszej serii „Sun Moon” (Grabiec 2017), jednak były raczej ciekawostką dla koneserów niż masowym fenomenem znanym z czasów, gdy karty były nowością.

Już ta pierwsza fala popularności uniwersum Pokemon spotkała się z falą ataków, prowadzonych głównie w prasie katolicko-narodowej. Cechy tego dyskursu doskonale opisuje Monika Skawińska w książce odnoszącej się do tamtego cza-

su (Skawińska 2003). Autorka pokazuje tam, że publicyści z kręgu katolickiego wytykali grze bliskie związki z mistyką wschodu i shintozmem. Wśród „podejrzanych” elementów wskazywano m.in. ideę reinkarnacji, która pozwala Pokémonom osiągnąć wyższe wcielenie. O dziwo, zaniepokojenie wzbudziło również „oddawanie czci naturze”, a także jej poszczególnym składowym (ziemi, wodzie, drzewom i skałom) (Bielecki 2001, s. 40). W innych tekstach referowanych przez Skawińską pojawia się też motyw przemocy, która ma zagrażać rozwojowi młodzieży. Zdaniem cytowanego już Amadeusza Bieleckiego, pokemony nie były jednak największym zagrożeniem, ponieważ obecny w nich, zdaniem tego autora, okultyzm łatwiej jest zidentyfikować, „gdyż sposób przekazu treści sprzecznych z Dekalogiem w kreskówkach japońskich z założenia jest bardziej bezpośredni i autorzy nie kryją się ze swymi prawdziwymi zamiarami zawładnięcia młodymi duszami” (Bielecki 2001, s. 40). Najgroźniejszym, bo ukrytym, wrogiem jest zaś Harry Potter. Referujemy w tym miejscu fragment dyskursu, który towarzyszył wcześniejszym odsłonom produktów kulturowych z uniwersum Pokémon, żeby pokazać, iż zawsze powodowały one opór w pewnych kręgach. Wraz z premierami kolejnych filmów i gier powtarzały się te same argumenty, które mieszczą się w kategoriach „mistycyzm” i „przemoc”.

Powolna ewolucja trwała aż do 6 lipca 2016 roku, kiedy gra „Pokemon GO” zadebiutowała w USA, Australii i Nowej Zelandii. Dzięki popularyzacji smartfonów, a także zaawansowanym możliwościom, jakie daje lokalizacja GPS, droga do stworzenia prawdziwego hitu – gry w systemie rozszerzonej rzeczywistości (ang. *augmented reality*) – stała się otworem. „Pokemon GO” wymaga połączenia internetowego i opiera się na rozgrywce prowadzonej jednocześnie przez bardzo wielu graczy naraz (ang. *massively multiplayer online game*). Pomyśl na grę był bardzo prosty: dzięki realnemu poruszaniu się w przestrzeni gracz widzi na swoim telefonie wygenerowane obiekty, takie jak dzikie Pokemony, które można kolekcjonować, specjalne siłownie („Gymy”), gdzie stacza się walki, a także punkty nazwane „Pokestopy”. Są one generowane na mapie wszędzie tam, gdzie w realnym świecie znajduje się coś interesującego. W dużym mieście może to być biurowiec, plac lub basen, na wsi – przydrożna kapliczka. Gracze mogą odnaleźć tam przedmioty potrzebne w grze, takie jak *pokeball*, czyli kule służące do łapania dzikich Pokémonów, eliksiry wykorzystywane do leczenia stworzeń, „Maliny” pozwalające osłabić mocniejsze pokemony, a także jaja, z których wykluwają się nowe Pokemony. Podstawową aktywnością gracza jest więc poruszenie się w przestrzeni. Stąd nazwa „GO”. Chodząc, możemy wyklucić jajo czy zdobyć słodczyce niezbędne do tego, aby nasze stworzenia mogły ewoluować – zmienić się fizycznie i nabrać dodatkowych mocy. W tym sensie gra przypomina *geocaching* (Ihamäki 2013, s. 282–299; Kirriemuir 2012, s. 17). Mapa dostępna w grze „Pokemon GO” również pokazuje interesujące lokalnie miejsca. Połączenie nowych technologii ze światem Pokémon sprawiło, że gra stała się międzynarodowym hitem. Wcześniej istniały już gry oparte na lokalizacji, takie jak „Ingress”, jednak

nie odniosły one tak spektakularnego sukcesu. Dopiero specyfika świata Pokemon pozwoliła spopularyzować te możliwości.

Portal Fortune.com pisze, że gra pobiła rekord w kategorii najczęściej pobieranych aplikacji ze sklepu Apple w pierwszym tygodniu po swojej premierze – 7,2 mln pobrań, co warto zestawzić z 1,8 mln pobrań innej popularnej gry – „Candy Crush Jelly Saga” w takim samym okresie. „Pokemon GO” zarobił w ciągu pierwszego miesiąca 200 milionów dolarów, czyli siedem razy więcej niż wspomniane „Candy Crush” (Meyer 2016). Na początku 2017 roku liczba graczy wahała się w granicach 30–32 milionów. „Pokemon GO” był też jedną z najbardziej dochodowych i najszybciej ściąganych aplikacji na iOS i Androidzie w 2016 roku (Gilbert 2016). Mimo że gra jest darmowa, można dokupować specjalne przedmioty ułatwiające wygraną, które generują przychód.

Taki sukces musiał wytworzyć dyskurs wokół gry „Pokemon GO”, który podajemy analizie w niniejszym artykule. Zanim przejdziemy do omówienia rezultatów badania, chcielibyśmy wyjaśnić, w jaki sposób w tym tekście rozumiemy dyskurs i jego analizę, a także, czym jest badany przez nas dyskurs wokół gry „Pokemon GO”.

Dyskurs wokół „Pokemon GO” z perspektywy socjologicznej

Będą nas interesowały w głównej mierze idee przekazywane w dyskursie oraz interakcje społeczne, które wiążą się z tymi ideami. Przede wszystkim można się spotkać z zarzutem, że pojęcie dyskursu w naukach społecznych często pozostaje bliżej niesprecyzowane, co jaskrawo kontrastuje z mnogością teoretycznych ujęć tego zagadnienia (Howarth 2005, s. 9–10). W naszym badaniu przyjęliśmy orientację zbliżoną do pozycji realistycznych, zgodnie z którą dyskurs stanowi pewną „ramę” lub „schemat poznawczy”. Te określenia odnoszą się do strategicznych wysiłków zmierzających do wytworzenia uwspólnionego świata sensu, który legitymizuje i motywuje działania zbiorowe (Howarth 2005, s. 15). Mówiąc inaczej, traktujemy dyskurs jako „celowe, nieprzypadkowe użycie języka do komunikowania się w sytuacjach społecznych” (Lisowska-Magdziarz 2007, s. 15).

Drugim niejasnym pojęciem, które domaga się wyjaśnienia, jest sama „analiza dyskursu”. Dokonana przez nas analiza podąża tropem zasad krytycznej analizy dyskursu (KAD) sformułowanej przez Normana Fairclougha i współpracowników (Fairclough, Wodak 2006, s. 1047). W tym ujęciu analiza powinna rozpatrywać relacje pomiędzy tekstami, zdarzeniami, praktykami i strukturami społecznymi. W odróżnieniu od spopularyzowanego w pracach Jacques’a Derridy determinizmu strukturalistycznego, a podążając za realizmem krytycznym, nurt ten uznaje autonomię rzeczywistości społecznej (świata materialnego, uczestników dyskursu), nie redukując jej do dyskursu. Ten ostatni rozumiany jest „dialektycznie – jako konstytuujący (rzeczywistość społeczną) i konstytuowany (przez tę rzeczywistość)” (Warzecha 2014, s. 172). Oznacza to, że zgodnie z KAD dyskurs

w tym samym stopniu jest ukształtowany przez różne sytuacje społeczne, co je też kształtuje (Fairclough, Wodak 2006, s. 1047; Howarth 2005, s. 17). Jego aktywna rola zaś polega zarówno na utrzymywaniu i odtwarzaniu społecznego *status quo*, jak i przyczynianiu się do jego transformacji. KAD zakłada również, że różne praktyki dyskursywne próbują przemycać różne (często zwodnicze) założenia o dowolnym aspekcie życia społecznego jako rozumowania zdroworozsądkowe. Ludzie niestety często nie zdają sobie sprawy z ideologicznego ładunku określonych wyrażeń. Celem KAD jest wydobycie na jaw tych nieprzejrzystych aspektów dyskursu (Fairclough, Wodak 2006, s. 1047).

Przedmiotem naszej analizy są wypowiedzi na temat gry „Pokemon GO”, które pojawiają się w powszechnie dostępnych, polskojęzycznych źródłach internetowych. Jednak, co wyjaśnimy za chwilę, nie są to wszystkie źródła. Zdecydowaliśmy się na rozumowy (empiryczny) dobór materiału (Lisowska-Magdziarz 2007, s. 43), opierając się na źródłach internetowych, z których może korzystać każda zainteresowana osoba. Decydując się na analizę wyłącznie tekstów nieprzychylnych grze, chcieliśmy odseparować teksty krytyczne od licznych artykułów skierowanych do fanów gry (często zawierających praktyczne wskazówki). Ten wybór metodologiczny sprawił, że nie możemy ocenić, na ile dyskurs internetowy jest (nie)przychylny graczom i grze, lecz nie to było naszym celem. Nie ma jednak sposobu, aby to zrobić, ponieważ wyszukiwanie samego hasła „Pokemon GO” odsyła do stron dla graczy, a nie do krytycznych bądź apologetycznych tekstów na temat gry. Podkreślmy raz jeszcze, że naszym celem była przede wszystkim diagnoza mechanizmów, które ujawniły się w fali krytyki, jaka spłynęła na grę „Pokemon GO”.

Uznaliśmy, że warto przeprowadzić analizę dyskursu w Internecie, ponieważ strony internetowe stanowią najłatwiejsze źródło wiedzy o grze i jej świecie, nie tylko dla badacza, ale przede wszystkim dla osoby zainteresowanej. Zdecydowaliśmy się ograniczyć do zasobów w języku polskim, aby wyselekcjonować treści potencjalnie ważne na rodzimym gruncie. Analiza dyskursu w innych krajach nie byłaby możliwa bez międzynarodowego zespołu złożonego z ekspertów rozumiejących lokalne kody kulturowe i ich specyfikę. W polskim Internecie pojawiają się jednak odniesienia do tekstów zagranicznych, czasami w formie przywoływania doniesień zagranicznych mediów.

Nie korzystaliśmy z narzędzi do monitoringu mediów takich jak platforma Instytutu Monitorowania Mediów, lecz szukaliśmy zwykłych tekstów – dostępnych dla internautów amatorów. Wykluczaliśmy jednak portale specjalistyczne skierowane bezpośrednio do społeczności graczy, takie jak Pokemon-go.pl. Ustalenie korpusu teksów poddanych analizie oparte na wyszukiwarce internetowej ma również tę zaletę, że pozwala dotrzeć do źródeł mających swoje korzenie w różnych mediach. Jak zauważa Adam Warzecha, dziś „informacja na ten sam temat dociera do odbiorcy za pośrednictwem różnych mediów, w odmiennych kontekstach, które kształtują ją nie tylko formalnie, «dopasowując» do charakteru danego medium, ale także dokonując wyborów treściowych” (Warzecha 2014, s. 181).

W ten sposób analizą objęliśmy teksty umieszczone pierwotnie na blogach, portalach społecznościowych, większych i mniejszych portalach oraz teksty cyfrowe pochodzące z tytułów prasowych (gazety, tygodniki opinii). Wyszukiwanie następowało za pomocą czterech haseł wpisywanych do wyszukiwarki Google, którymi były „Pokemon GO krytyka”, „Pokemon GO zagrożenia”, „Pokemon GO szkodliwe” oraz „Pokemon GO religia”. Wyboru tych haseł dokonaliśmy po wstępnej analizie, która pozwoliła stwierdzić, że frazami najczęściej występującymi w tekstach krytykujących grę były warianty słów: „zagrożenia”, „szkodliwe skutki” oraz „religia”. Analizowaliśmy teksty i filmy, które pojawiły się na pierwszych dwóch stronach wyników wyszukiwania. Łącznie, po odjęciu duplikatów, treści niezwiązanych z grą oraz stron fanowskich, nasza próba składała się z 63 tekstów. Były one publikowane zarówno przez duże portale (np. Onet.pl, Wp.pl), strony czasopism (*Fronda*, *Wprost*), strony dla graczy, strony czasopism komputerowych (np. *Chip*, *PC World*), jak również portale o znaczeniu lokalnym, np. Narodowe.jaworzno.pl lub Wyszko24.pl. Portale pojawiające się najczęściej zestawiliśmy w formie tabeli.

Tabela 1. Najczęstsze źródła analizowanych artykułów

| Portal | Liczba źródeł |
|--------------------|---------------|
| Wp.pl | 3 |
| Chip | 2 |
| D-serious.pl | 2 |
| Dobreprogramy.pl | 2 |
| Fronda.pl | 2 |
| Naszemiasto.pl | 2 |
| Niezależna.pl | 2 |
| Pl.Sputniknews.com | 2 |
| Wykop.pl | 2 |
| YouTube.com | 2 |

Tytuły analizowanych materiałów pozwalają się zorientować, jaka problematyka w nich dominuje. Przykłady to: „Pierwsze ofiary pokemon go” (Pl.sputnik.news 2016), „Pół miliona ofiar guide for pokemon go” (Wp.pl 2016a), „Pokemon to gra pełna zagrożeń” (Wp.pl 2016b), „Pokemon go prowadzi do poważnych zagrożeń” (Pietrzycka 2016), „Powstanie prawo zakazujące gry w Pokemony? Ta gra stwarza zagrożenie dla stabilności społecznej” (Wprost.pl 2016), „Kolejne zagrożenia w grze Pokemon GO” (Wykop.pl 2016b), „Pokemon GO zbiera żniwo wśród uczestników. Przybywa ofiar popularnej gry” (Pch24.pl 2016). Część z nich ma oczywiście prowokować – zgodnie z poetyką dziennikarstwa internetowego, nastawionego na przyciąganie uwagi widzów i „klikalność”. Duża część mate-

riałów opierała się na zaledwie kilku dramatycznych wydarzeniach związanych z grą, które zaszły na świecie. Badany przez nas dyskurs dotyczy jednak krytyki gry opierającej się na mniej lub bardziej wyimaginowanych zagrożeniach – jest to więc swoisty dyskurs negatywny. David Howarth zauważa, że w przypadku każdego konkretnego zadania badawczego należy modyfikować i transformować używane pojęcia w taki sposób, by odpowiadały konkretnym problemom (Howarth 2005, s. 206). W tym przypadku badamy więc tylko negatywną stronę dyskursu wokół gry, starając się powiązać ją z bardziej ogólnymi tematami obecnymi w społecznym dyskursie.

Przekraczanie granic i panika moralna

W artykule argumentujemy na rzecz tezy, że lęk przed „Pokemon GO” jest spowodowany pierwotnym lękiem przed przekroczeniem granic, w tym wypadku granicy „realności” i „wirtualności”¹. Do analizy tych reakcji chcielibyśmy się posłużyć pojęciem „paniki moralnej”, wprowadzonym w 1971 roku do nauk społecznych przez brytyjskiego socjologa Jocka Younga, które zostało później rozwinięte do poziomu teorii socjologicznej przez Stanleya Cohena w znanej książce „Folk Devils and Moral Panics”, sytuującej się na styku kryminologii i medioznawstwa. Panika moralna, mówiąc najkrócej, nazywa skrajną reakcję społeczną – moralne oburzenie – na zachowania grupy lub jednostki postrzeganej jako zagrożenie dla wyznawanych wartości i moralnej kondycji społeczeństwa (Zielińska 2004, s. 161–162; Wargacki 2009, s. 7–9). Co ważne dla badanego przez nas zagadnienia, obiektem paniki może być zjawisko zarówno całkowicie nowe, jak i istniejące od dawna, na które nagle rzucono światło reflektorów (Cohen 2002, s. 1). Panika moralna jest zazwyczaj inicjowana przez media i sterowana przez przedstawicieli władz lub grupy ludzi zamierzających wprowadzić zmiany w zachowaniu, a nawet zmiany w prawie. Jest formą zbiorowego zachowania, charakteryzującego się w dużym stopniu nieproporcjonalną reakcją na zagrożenie ze strony niektórych nowo zidentyfikowanych form „patologii społecznych” (Wargacki 2009, s. 7; Zielińska 2004, s. 162–164, 167). Warto również zaznaczyć, że panikę moralną charakteryzuje skłonność do budowania, jak pisze Stanley Cohen, „konspiracyjnych mitologii” (*conspiratorial mythology*), której przykłady można odnaleźć w analizowanych przez nas wcześniej wypowiedziach.

W inicjowaniu paniki moralnej kluczową rolę odgrywają media, które podsycają historyczne reakcje społeczeństwa na niektóre wydarzenia, a nawet najdrobniejsze zamieszanie znajdujące się w centrum zainteresowania mediów i policji, które w innych okolicznościach nie miałyby większego znaczenia. Owe zagro-

¹ Dlatego, choć istnieją ciekawe diagnozy Pokemonów jako tekstu kultury (por. np. Tobin 2004; Pruett 2010; Lindsey 2015), skupiamy się na grze jako medium, które umożliwia przekroczenie granicy między tym, co wirtualne i realne (o ile dziś nadal można dokonać takiego rozróżnienia).

zenie lub niebezpieczeństwo jest przedstawiane jako bardziej poważne, niż na to wskazuje realistyczna ocena sytuacji (Wargacki 2009, s. 16; Zielińska 2004, s. 164). Z tego względu panikę moralną można też nazwać „paniką medialną”, która – jak zauważa Elżbieta Czykwin – „ma zawsze charakter moralny i często stygmatyzujący”, a prowokowanie paniki medialnej jest jednym z bardziej skutecznych sposobów przyciągania i utrzymywania uwagi widzów (Czykwin 2007, s. 385). Warto również zauważyć, że większość ludzi ma znikomą wiedzę na temat problematycznego zjawiska, stąd w dużym stopniu polega w tej kwestii na opinii mediów. To media w znacznej mierze dostarczają symbolicznej „mocy” krytykowanym zjawiskom (Wargacki 2009, s. 14; Zielińska 2004, s. 168).

W przypadku krytyki „Pokemon GO” ta „moc” przybrała postać niemal magiczną. W tym konkretnym wybuchu paniki moralnej można wskazać liczne wątki magiczno-religijne. Nasza analiza skupia się przede wszystkim na istnieniu sił nadprzyrodzonych oraz zagrożeń, jakie czyhają na człowieka z ich strony, demoniczności, oraz przekraczaniu sfer sacrum i profanum.

Popadając w nielaskę złych mocy, narażasz zdrowie na szwank

Pod względem czysto liczbowym w krytyce „Pokemon GO” przeważa dość prosty argument, który można streścić bardzo zwięźle – idąc z nosem w telefonie, jesteś narażony na wypadki i urazy. Przede wszystkim ze względu na brak podzielności uwagi wpatrzony w ekran smartfona gracz podążający za wskazówkami gry miałby bezmyślnie wtargnąć na jezdnię lub nawet przejście dla pieszych i zostać potrącony przez samochód (Rdc.pl 2016; Maj 2016; Kasprzyk 2016). W innej wersji tego argumentu, główne zagrożenia to granie w Pokemon GO w trakcie prowadzenia samochodu. Donosi o tym nawet zatroskany portal Pudelek.pl, pisząc o tym, że w USA i Australii władze wydały już stosowne komunikaty, które w języku angielskim brzmią krótko: *Don't pokemon and drive*. W artykułach tego rodzaju najczęściej przytacza się historię dwudziestoosmioletniego mieszkańca miejscowości Auburn w USA, który zamiast skupić się na prowadzeniu auta, polował na Pokemony. Jak nietrudno się domyślić, brak uwagi za kółkiem skończył się kraksą. Auto wylądowało na drzewie, a młody mężczyzna bez poważniejszych obrażeń na szpitalnej izbie przyjęć. Skala takich wypadków nie jest jednak, wbrew temu, co można pomyśleć na podstawie niektórych tekstów, zbyt duża. Portal Crazynauka.pl pisze, że wiele historii dotyczących spektakularnych kolizji spowodowanych przez „Pokemon GO” to legendy miejskie (choć i jego redaktorzy nie mają wątpliwości, że coś podobnego może się wydarzyć w rzeczywistości) (Stanisławska 2016). Oczywiście w analizowanych wypowiedziach mowa jest nie tylko o niebezpieczeństwie, jakim jest samo rozbicie samochodu, ale też o ryzyku śmierci kierowcy lub potrącenia pieszego. Argumenty tego rodzaju można znaleźć w tak różnych źródłach, jak wypowiedzi Wojciecha Cejrowskiego (argumenty wysuwane na poważnie (Wsumie.pl 2016)) czy Aleksandra

Dobrzyńskiego, dziennikarza *Gazety Wyborczej* (wykładnia argumentów obcych (Dobrzyński 2016)). Żaden portal nie donosi jednak jeszcze o przypadku, aby grający w Pokemona kierowca potrafił pieszego, który wtargnął na przejście, grając w Pokemona.

Argumentacja mówiąca, że ktoś grający w grę może wpaść pod samochód, nawet gdy jest mocno naciągana (z pewnością więcej osób powoduje wypadki, pisząc SMS-y, niż grając w jakąkolwiek grę świata), może się nie wydawać podwyższona wyimaginowanym strachem, lecz realną obawą o życie i zdrowie. Zastanawiające jest jednak w tym kontekście, dlaczego podobna panika moralna nie pojawiła się, gdy popularność zdobywała aplikacja Google Maps lub Endomondo. Zagrożenie powodowane przez turystę zapatrzonego w mapę lub biegacza śledzącego swój puls mogłoby przynieść teoretycznie równie tragiczne skutki. Mogłoby, jednak nie przynosi. Co więcej – nie pisze się o nim wiele. Dlaczego w przypadku „Pokemon GO” jest inaczej? Naszym zdaniem gra przelamująca w jednoznaczny sposób granicę pomiędzy tym, co realne, a tym, co wirtualne, budzi lęk. Stanom liminalnym zawsze towarzyszyła aura tajemniczości i niepewności (Turner 2010). A niepewność i niewiedza² powodują powstanie lęku. Podczas gdy Google Maps można jeszcze potraktować jako narzędzie przynależne do świata rzeczywistego (współczesny substytut mapy), nie sposób potraktować tak gry, w której łapiemy w świecie realnym wirtualne stwory. Nieuświadomiony lęk powoduje, że próbuje się poszukiwać racjonalnych zagrożeń.

Osoby współtworzące dyskurs strachu przed „Pokemon GO” ostrzegają także, że podróżujący gracze mogą paść ofiarami napadów w ciemnych uliczkach. To zło wewnątrzświatowe, zupełnie ludzkie. Ścisłej rzecz ujmując, twórcy dyskursu odwołują się do jednej i tej samej historii z amerykańskiej miejscowości O’Fallon, gdzie policja zatrzymała uzbrojoną grupę, której członkowie napadali na nastoletnich graczy, wabiąc ich do tzw. PokeStopów, czyli miejsc, gdzie można zdobyć przydatne w rozgrywce przedmioty. Ofiarami bandytów padło jedenaście osób – stracili bardzo ważne narzędzia – telefony (Wp.pl 2016a; Wprost.pl 2016). Zło wewnątrzświatowe na szczęście nie jest zorientowane na życie śmiałków.

Problem kierowania przez „Pokemon GO” graczy w miejsca, w których nie powinni się znaleźć, ma też powodować wypadki związane z wtargnięciami na cudzą posesję. Interesujący wydał nam się fakt, że polskie media nie donoszą o tego typu wypadkach w Polsce, a incydenty tego typu są odnotowywane głównie w Stanach Zjednoczonych. Uzasadnienie wydaje się jednak dość przyziemne. W Polsce, w przeciwieństwie do kraju Supermana i Batmana, za ten występ (określany za oceanem precyzyjnie jako *trespassing*) nie grożą poważne konsekwencje – gdy ktoś znajdzie się na cudzej posesji, może zostać wezwana do niego policja i, w najgorszym razie, może zostać aresztowany. Natomiast w wielu ame-

² Prowadząc badania wstępne, natknęliśmy się na liczne artykuły i wideoblogi, których autorzy, wypowiadając się na temat gry, zdradzali, że zupełnie nie rozumieją jej zasad i mechanizmów. Jedna z vlogerek mówiła np., że żyje w okolicy, gdzie nie ma ani jednego Pokemona, co technicznie rzecz biorąc, nie jest możliwe.

rykańskich stanach, zgodnie z „prawem zamku” (*Castle doctrine*), może zostać zwyczajnie zastrzelony. Stąd ekscytacja tym tematem.

„Pokemon GO” powoduje również zgoła inne zagrożenie – wiążące się nie tyle z naruszeniem „świętego prawa własności”, lecz znacznie poważniejszych reguł separacji przestrzennej, usankcjonowanych zwyczajem.

Idź w nieznane, czyli przekłete rewiry

„Pokemon GO”, wyciągając ludzi sprzed telewizorów, komputerów i innych ekranów używanych obecnie przez młodzież³, powoduje że niektórzy zapuszczają się na tereny niezbyt często uczęszczane przez mieszkańców miast, do których głównie adresowana jest gra. Są to na przykład strome zbocza, urwiska, w których znajdują się Pokemony. W dyskursie na ten temat pojawia się zagrożenie kontuzją – np. połamaniem rąk i nóg. Portal Cyanmod.pl przytacza tu nawet konkretne nazwiska pierwszych nieszczęśników. Chcąc zilustrować prawdopodobieństwo takiego zajścia, większość portali pisze o Meksykaninie, który spadł z mostu, próbując złapać Pokemona (Suchecka, Szostak 2016; Lech 2016, Maj 2016; Wykop. pl 2016a).

Inne niebezpieczne miejsca, które pojawiają się w analizowanych tekstach, to także opuszczone fabryki. Opuszczone, czyli niosące ze sobą pewną tajemnicę (Mrozek 2016). Z punktu widzenia siewców paniki moralnej można zaś wskazać potencjalne zagrożenia, którym miałyby być na przykład zawalenie się budynku. Inne zagrożenia, jakie czyhają w tego typu miejscach, to, jak można się domyślać, zbyt duży skok adrenaliny, gdy na przykład gracz znajduje coś, czego się absolutnie nie spodziewał. Bardzo często powtarza się historia odnalezienia zwłok. Dziewiętnastoletnia Shayla Wiggins w amerykańskim Riverton zamiast „wodnego Pokemona” znalazła zwłoki topielca (Pietrzycka 2016; Maj 2016; o2.pl 2016). W ten sposób staje się zupełnie jasne, że gra sprzyja odkrywaniu nieznanego i przełamuje pewne tabu kulturowe – w każdym mieście są okolice, w które się *nie warto* zapuszczać. Już sama transgresja stanowi wykroczenie. „Pokemon GO” nakazuje wyjść poza dom, naraża na spotkanie z tym, co obce, inne, a co za tym idzie, nieprzewidywalne i groźne. Zdarza się, co pokazują powyższe historie, że na strachu się nie kończy i gracz spotyka prawdziwie zakazany obiekt – taki jak zwłoki. Nieznanemu musi też towarzyszyć lęk. W rodzicach podsycą go np. portal Issa.org.pl, gdzie możemy odnaleźć współczesną wersję argumentu, że licho nigdy nie śpi. Zatroškany dziennikarz Andrzej Kasprzyk jako główne zagrożenie towarzyszące grze „Pokemon GO” wymienia możliwość spotkania przez dziecko obcych osób. Rozbudza niepokój, pytając: *możesz uruchomić wyobraźnię*

³ Niektóre badania marketingowe pokazują, że podczas gdy osoby urodzone w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku używają trzech „ekranów” (np. smartfona, laptopa i telewizora), młodszy, określane mianem pokolenia Z lub Alfa, używają aż pięciu ekranów (np. smartfona, telewizora, laptopa, komputera stacjonarnego i tabletu), por. Glum 2015.

rodzica, aby sobie odpowiedzieć, jakie zagrożenia pojawiają się na styku dziecko–obcy? (Kasprzyk 2016).

Podpisz cyrograf z diabłem, czyli opętani

Tytułowe określenie Pokemonów zaczerpnęliśmy z rozmowy Wojciecha Cejrowskiego i Andrzeja Rudnika, dostępnej w serwisie YouTube, która odbiła się głośnym echem w polskim Internecie (cytują ją i komentują m.in. portale Wpolarityce.pl, Wprost.pl, Pcworld, Metrocafe.pl, Fronda.pl). Idee zamknięte w haśle „Pokemon to demon” wyznaczają najbardziej radykalny fragment dyskursu wokół „Pokemon GO”, który stanowią bezpośrednie, nieskomplikowane porównania świata Pokemon do świata rządzonego przez czarną magię, a samej gry z magią. W świecie społeczeństw prostych było jasne, że to, co nieznanne, jawi się jako podejrzanego, a więc magiczne. W podobny sposób niektórzy współcześni komentatorzy mówią wprost, że Pokemony uczą dzieci magii (w domyśle czarnej). W Polsce są to głównie postaci związane instytucjonalnie lub ideowo z Kościołem katolickim. Jak donosi Wyborcza.pl:

Księży, którzy twierdzą, że gra zawiera wątki okultystyczne i demoniczne, nie brakuje. Na czarnej liście umieścił pokemony m.in. ksiądz doktor Andrzej Wolpiuk, którego analizę zagrożeń dla młodych ludzi poleca katolicki portal Fronda.pl (Suchecka, Szostak 2016).

Za granicą podobny dyskurs prowadzą również duchowni innych religii. Tak na przykład gry w swoim kraju chcą zakazać islamscy duchowni z Arabii Saudyjskiej (Polishexpres.co.uk 2016; Tvp.info.pl 2016).

Warto zajrzeć w tym kontekście do artykułu „Problem z Pokemonem” umieszczonego w portalu Czytelnia Chrześcijanin⁴. Lektura tego tekstu pokazuje bowiem, że aktualny dyskurs wokół „Pokemon GO” powtarza zarzuty o prowiniencji religijno-etycznej, jakie pojawiły się przed dekadą. Można tu bowiem przeczytać, że:

Wszystko to [tj. Pokemony] ma silnie okultystyczne zabarwienie. Jest jednak jasne z Biblii (5 Mo 18, 10–12), że mamy nie brać udziału, ani nie mieć nic wspólnego z działaniami okultystycznymi.

Pokemon przygotowuje je [dzieci – przyp. aut.] do przyjęcia humanistycznej „mądrości” i „okultystycznej duchowości”.

Dzieciaki noszą ze sobą swoje Pokemony jak magiczne talizmany (Brown bdw.).

⁴ Ten tekst jest wyświetlany przez wyszukiwarkę Google po wpisaniu hasła „Pokemon Go”, pomimo że dotyczy on wcześniejszej, analogowej wersji gry, do której potrzebne były papierowe karty z wizerunkami Pokemonów i ich krótkimi charakterystykami.

Widać, że już ponad 10 lat temu pojawiały się oskarżenia o promowanie przez Pokemony antybiblijnego przekazu, szerzenie czarnej magii czy promowanie okultyzmu⁵. Argumenty te, w przeciwieństwie do pozostałych, nie wiążą się więc z przekroczeniem granicy pomiędzy *offline* i *online*, lecz pewnym rodzajem ekstremizmu. Niezrozumienie pewnych zjawisk często prowadzi po przyjęcia postawy ofensywnej, zarzucającej przeciwnikowi konszachty z ciemną stroną mocy.

Swoją cegiełkę, już w kontekście „Pokemon GO”, dokłada także Wojciech Cejrowski, który mówi, że świat Pokemonów zasadniczo przypomina strukturę piekieł, z właściwą im hierarchią opartą na słabszych i silniejszych demonach, które mają różne moce. Ponadto – jego zdaniem – gra nakazuje podległość wobec *tajemniczego profesora*, któremu się odsyła swoje pokemony (Cejrowski 2016). Trudno nam było znaleźć jakikolwiek argument na obronę tej analogii – w podobny sposób do szatana można byłoby porównać np. Pana Kleksa. Chcielibyśmy zauważyć, że bezsilność i poczucie obcości może być kanalizowane przy użyciu bardziej racjonalnych argumentów (niektóre prezentujemy dalej). Naszym zdaniem jednak za wszystkimi argumentami (mniej lub bardziej podpadającymi pod pojęcie manipulacji) stoi metafizyczny strach przed tym, co nowe, który Bronisław Malinowski obserwował już na Wyspach Trobrianda. Z tego względu trzymamy się poetyki „magicznej”, analizując krytycznie inne argumenty. Byłoby jednak niesprawiedliwe powiedzenie, że osią dyskursu jest porównanie gry do obcowania z nieczystymi duchami. Ilościowo przeważają bowiem pozostałe argumenty. W kolejnych częściach tekstu analizujemy te linie argumentacyjne i sposoby, w jakie wiążą się one z szerszymi dyskursami węzłowymi.

Podnieś rękę na sacrum

Grając w „Pokemon GO”, można zbeczczyć też *sacrum* i jest to być może najważniejszy argument w całym dyskursie. Zacznijmy od faktów. Muzeum na terenie byłego niemieckiego obozu Auschwitz-Birkenau jest najbardziej znanym na świecie miejscem pamięci ofiar Holocaustu. Niestety to miejsce, jak każde inne posiadające swoje współrzędne na Ziemi, nie jest automatycznie wyłączone z obszaru gry. Spowodowało to, że naruszona została sfera *sacrum* – aktywni gracze na terenie obozu naruszają pamięć ofiar tego niemieckiego nazistowskiego obo-

⁵ Zob. tekst Mirosława Salwowskiego umieszczony w portalu niedziela.pl z 2001 roku: *bliższe przyjrzenie się specyficze „kieszonkowych potworów” pozwala wysunąć wniosek, iż mamy w tym wypadku do czynienia z precyzyjnym szkoleniem dzieci w dziedzinie magii i okultyzmu, wykorzystującym jedną z najefektywniejszych metod nauki najmniejszych, tj. zabawę [...]. Moce opisane na pokemonowych kartach to: gniew, trucizna, ogień, przekleństwo amnezji, zamieszania, paraliżu i ospałości, wywoływanie różnorodnych bólów fizycznych, hipnozy, czytanie cudzych myśli oraz teleportacja. Tym sposobem uczy się najmłodszych, ni mniej ni więcej, rzucania uroków, klątw i przekleństw – praktyk rodem z podręczników czarnej magii, po stokroć potępionych przez Boga i Kościół (Salwowski 2001).*

zu koncentracyjnego. Taki wypadek niestety zdarzył się naprawdę (Hołubowicz 2016; Niezależna.pl 2016a; Suchecka, Szostak 2016).

Działanie tego typu gier na terenie Miejsca Pamięci Auschwitz jest to bez wątpienia rzecz niestosowna – mówił rzecznik prasowy muzeum w Oświęcimiu. Dlatego prosimy producentów takich gier o wyłączenie z nich terenu Miejsca Pamięci Auschwitz i innych podobnych miejsc. Teraz i w przyszłości (Suchecka, Szostak 2016).

Z argumentacją taką trudno polemizować. Zresztą nie była to sytuacja odosobniona. Równie często opisywana jest też afera w waszyngtońskim Muzeum Holokaustu (Mrozek 2016; Wprost.pl 2016; Suchecka, Szostak 2016; niezależna.pl 2016b). Portal Eska szerzej opisuje ten incydent:

W internecie pojawiły się screeny z gry „Pokemon Go”, na których widać stworka przedstawianego jako Koffing, który stoi obok drogowskazu na Audytorium Heleny Rubinstein. Tam są przedstawione wspomnienia osób, które uniknęły śmierci w nazistowskich komorach gazowych w czasie II Wojny Światowej. Koffing jest tymczasem pokemonem, który... emituje trujące gazy! (Eska.pl 2016).

Dyskurs wokół negatywnych skutków dotyczących „Pokemon GO” uzupełniają incydenty na terenie miejsca pamięci zamachu z 11 września 2001 roku w Nowym Jorku czy w Iraku, bezpośrednio na linii frontu przeciwko Państwu Islamskiemu (Suchecka, Szostak 2016). Wskazuje się też, że niektórzy gracze naruszają niepisane zasady dotyczące niestosowności gry na cmentarzach, okazując brak szacunku wobec zmarłych oraz przeszkadzając w skupieniu i modlitwie (Eska.pl 2016; Wykop.pl 2016c). Gracze, świadomie lub nie, naruszają więc sferę sacrum. W pełni świadomy był z pewnością rosyjski vlogger (osoba prowadząca blog w formie filmów wideo) o pseudonimie Sokołowski, znany z licznych prowokacji (Hołubowicz 2016; Stodolny 2016). Tym razem Sokołowski został zatrzymany przez policję po tym, jak wybrał się do cerkwi, by łapać tam Pokemony. Stało się to na jego własne życzenie, bo rosyjska telewizja Rossiya24 informowała w lipcu, że osobom łapiącym Pokemony w świątyniach grozi do trzech lat więzienia. Sokołowski natomiast opublikował w Internecie nagranie, na którym gra w „Pokemon GO” w cerkwi. Ponadto dodał do tego stylizowany na śpiewy cerkiewne „podkład muzyczny”, składający się z wulgarnych przekleństw, a na końcu nagrania vlogger szydził z zasad chrześcijaństwa. Sokołowskiego w związku z tym oskarżono o obrazę uczuć religijnych oraz nawoływanie do nienawiści. Za ten czyn grozi mu nawet więcej niż przewidywane wstępnie trzy lata, ponieważ – jak stwierdził rzecznik policji w Jekaterynburgu, gdzie cała afera miała miejsce – z Sokołowskiego należy uczynić przykład i skazać na co najmniej pięć lat pozbawienia wolności (Reporters.pl 2016).

Oczywisty jest fakt, że gracze zachowujący się w sposób nieodpowiedni naruszają uczucia religijne wielu osób. Problem polega jednak na tym, że związek z grą jest tu jedynie pośredni. Osoby, które zachowują się nieodpowiednio w miejscach kultu lub miejscach pamięci, istniały zawsze, na długo przed pojawieniem się „Pokemon GO”. „Winą” aplikacji jest jednak to, że umożliwia takie

zachowania lub może do nich inspirować. W stosunkowo łatwy z technicznego punktu widzenia sposób można jednak je wyeliminować – blokując dostęp do gry w miejscach wrażliwych ze względu na pamięć historyczną bądź kult religijny. Pomimo tych zastrzeżeń, naszym zdaniem argument mówiący, że „Pokemon GO” może ułatwiać transgresje w tym obszarze jest jednym z najmocniejszych elementów całego dyskursu.

Licho nie śpi, czyli nie kuś losu albo teorie spiskowe

Dyskurs związany z krytyką „Pokemon GO” wiąże się z dyskursem węzłowym, jaki obecnie stanowi medialna refleksja nad terroryzmem. Na przykład wspomniany już prawicowy dziennikarz Wojciech Cejrowski próbuje bezpośrednio połączyć tę grę z zagrożeniami terrorystycznymi. W filmie zamieszczonym na swoim kanale na YouTube podróżnik mówi:

to jest bardzo niebezpieczna gra. Nie wiem, czy celowo wymyślona przez jakieś służby [...] ona zwołuje ludzi w jedno miejsce i można wyobrazić sobie sytuację taką, że nagle sto pięćdziesiąt tysięcy ludzi zostanie zwołanych w jedno miejsce przez arabskiego terrorystę z plecakiem dynamitu, który nie mógł wejść na paradę, bo były kontrole, ale wszedł do gry, wpuścił wirusa, zastosował swojego pokemona w takim miejscu, na przykład na łące, gdzie niby nic nie ma, zwołał tych sto pięćdziesiąt tysięcy ludzi i wysadził w powietrze (Cejrowski 2016).

Odwołując się do fenomenu „arabskich terrorystów”, Cejrowski gra na najpopularniejszych stereotypach i rysuje dość egzotyczny scenariusz, co sam zauważa. Pod koniec nagrania podróżnik powraca do zagrożenia terrorystycznego, łączącego się z „Pokemon Go”, które polega na możliwości zwołania szerokich mas ludzi w jedno miejsce, i dodaje, że ta gra umożliwia równocześnie ich kontrolę. Argumentuje, że przecież ta gra wymaga, aby mieć ją nieustannie włączoną, a że dzięki GPS-owi podaje naszą dokładną geolokalizację, nieustanna obserwacja graczy jest na wyciągnięcie ręki, i wreszcie twierdzi, że ta gra jest tak angażująca, że pozwala na całkowitą kontrolę zmysłów człowieka (Cejrowski 2016). W komentarzu Wojciecha Cejrowskiego, który znany jest ze swoich kontrowersyjnych, niekiedy wręcz obraźliwych wypowiedzi dotyczących różnych zjawisk i kręgów kulturowych, można odnaleźć cały zestaw argumentów, jakiego oczekivalibyśmy po osobie będącej wyznawcą teorii spiskowych. Bliżej nieznanego podmiot (być może znając inne lęki i uprzedzenia Cejrowskiego – pochodzący spoza europejskiego kręgu kulturowego) pragnie nas kontrolować po to, aby w dalszej perspektywie wyrządzić nam krzywdę.

Warto dodać, że polskie portale chętnie donoszą też o teoriach spiskowych dotyczących „Pokemon GO”, jakie snuje się za granicą. Przykładowo, portale Bankier.pl oraz Tvp.info informują, że Izrael zakazał żołnierzom grania w „Pokemon GO” na terenie tamtejszych baz wojskowych ze względu na zagrożenie możliwością wycieku tajnych informacji (Hołubowicz 2016; Tvp.info.pl 2016).

W drugim z tych źródeł znajdziemy również informację o tym, że policjanci w Indonezji dostali zakaz polowania na Pokemony w trakcie służby oraz że władze Iranu oficjalnie zabroniły używania „Pokemon GO” z powodu bliżej niesprecyzowanych „względów bezpieczeństwa”. Można się domyślić, że w dużej mierze chodzi o kwestie związane z cyberprzestępczością. Problem może się pojawić zawsze, gdy dane zostaną wykradzione (Rdc.pl 2016; Wp.pl 2016a; Golański 2016; Wykop.pl 2016b), np. w wyniku działania złośliwego oprogramowania. Początkowo problem ten wiązał się z brakiem możliwości zainstalowania oficjalnej dystrybucji gry poza Australią, Nową Zelandią i USA, co nie przeszkadzało miłośnikom japońskich stworów w instalowaniu gry na swoich urządzeniach przez pobieranie plików z Internetu. Niestety większość z nich była zarażona złośliwym oprogramowaniem (Dąbkowska 2016; Wp.pl 2016c).

Podsumowując ten wątek, warto wspomnieć o tym, że „Pokemon GO” to tylko pretekst do refleksji na temat różnych współczesnych zagrożeń. Często jest to zło niedookreślone, ponieważ zagrożenia wydają się mocno nierealne lub wyolbrzymione. Tak należy bowiem nazwać zarzut narażania gracza lub jego rodziców na dodatkowe koszty przez wbudowaną opcję płatności (PokéCoins), o czym pisze portal Issa.org.pl. Byłby to argument wart rozważania, gdyby nie to, że podobnych gier istnieją tysiące. Inne zarzuty z tej grupy można nazwać wprost insynuacjami. Portal Blastingnews sugeruje na przykład, że władza państwowa może nie mówić nam o wszystkich niebezpieczeństwach łączących się z „Pokemon GO” (Polski Informator Narodowy 2016).

Bądź zły, czyli etyka z piekła rodem

Pokemony jawią się również jako złe wzorce osobowościowe. Ten argument pojawia się w przywoływanej już kilkukrotnie rozmowie Cejrowskiego. Podróżnik mówi, że celem Pokemonów jest zabijanie, pożeranie i niszczenie. Ich działalność przynosi wyłącznie złe skutki, ponieważ Pokemony służą do tego, aby zaszkodzić przeciwnikowi, aby kogoś pokonać lub komuś coś odebrać. Zdaniem Cejrowskiego ta gra uczy agresji: jest się od razu atakowanym przez Pokemona, przed którym trzeba się bronić, a właściwe zaatakować oraz pochwyć⁶. Udoskonalony Pokemon, dodaje Cejrowski ze zgrozą, to zaś taki, który staje się coraz bardziej zabójczy. Podobnie jak w przypadku zarzutów religijno-mistycznych, również w tym przypadku powtarzane są zarzuty, które przed dekadą wysnuwali wobec analogowej, karcianej, wersji gry w Pokemony jej przeciwnicy.

W jednym z omawianych wcześniej artykułów możemy przeczytać, że te stworki to bohaterowie *twardogłowi, uparci, klótlivi, egocentryczni, mściwi,*

⁶ Zauważmy tylko, że nie jest do końca ścisły opis gry, ponieważ walka jest tylko jednym z elementów rozgrywki, choć starsze, karciane wersje opierały się rzeczywiście głównie na pojedynkach zgodnie z opisanymi na kartach zasadami, czemu jeden z autorów niniejszego tekstu zawdzięcza po części swoją znajomość języka angielskiego.

przykrzy w kontaktach z ludźmi, hormonalni, zaabsorbowani seksem, źli, kradnący, przebierający się za osobników płci przeciwnej, blażeńscy (Brown bdw). W tekście przedrukowanym przez Czytelnię Chrześcijan czytamy też: *Nie są to z pewnością biblijne wzorce postępowania* (Brown bdw). Oczywiście, że nie są, tak jak wiele innych wzorców występujących we współczesnym świecie. Trudno jednak, nie będąc fundamentalistą, z samej niezgodności jakichś wartości z nauką biblijną wyprowadzać wnioski o ich nieetyczności. Gra oparta na zbieraniu i pojedynkach pomiędzy kieszonkowymi potworami jest naszym zdaniem nie bardziej niebezpieczna (tj. ucząca zachowań agresywnych) niż niektóre planszowe gry „patriotyczne”, jak na przykład „303”, w której to *jeden z graczy dowodzi RAF broniącym Wielkiej Brytanii, a drugi atakuje niemieckim Luftwaffe* (zob. Bliiskopolski.pl bdw).

Bądź wyklety, czyli technologia osłabia więzi społeczne

Wreszcie gra w „Pokemon GO” miałyby powodować rozpad więzi. Ten zarzut pada w rozmowie Cejrowskiego, którego interlokutor dramatycznie zauważa, że przez nią *ludzie nie rozmawiają ze sobą, nawet matka z dzieckiem*. Przyklaskuje mu sam podróżnik-celebrity, który się żali, że przez „Pokemon GO” *dzieci nie są zainteresowane tym, co na zewnątrz, są wpatrzone tylko w ekran telefonu* i jako przykład podaje znajome dziecko, które dawniej chętnie w czasie podróży obserwowało drogę za oknem, a teraz całą uwagę poświęca grze (Cejrowski 2016). Ponownie jednak Cejrowski nie jest samotną latarnią i głoszone przez niego poglądy odnajdujemy w innych tekstach. Podobne oskarżenie pojawia się w opublikowanym na portalu magazynu *Newsweek* artykule, który kończy się następującym komentarzem:

Bez wątplenia ucierpią na rozszerzonej rzeczywistości nasze relacje z innymi ludźmi, nami samymi i światem, bo to, co dla jednych jest świetną zabawą, którą w każdym momencie mogą skończyć, dla innych jest ucieczką od wyzwań rzeczywistości w pogoń na Bulbasuarem (Vallati 2016).

Z kolei Wprost.pl cytuje włoskiego biskupa Antonio Stagliano, który stwierdził, że

Gra w Pokemony stwarza pewien rodzaj zależności. Powstaje „relacja”, która jest zbliżona do tych, jakie wytwarzały się w systemach totalitarnych. Ta aplikacja prowadzi do alienacji tysięcy młodych ludzi (Wprost.pl 2016).

Paniczny lęk przed „Pokemon GO”

Panika moralna nie bierze się znikąd i zazwyczaj jest wynikiem działania jakiegoś centralnego nastawienia, które przekłada się na co najmniej kilka dyskursów

węzłowych. Naszym zdaniem głównym problemem wiążącym się z „Pokemon GO” jest ostateczne zatarcie granicy pomiędzy realnym a wirtualnym, a mówiąc ogólniej, nastawienie antytechniczne. Znacząca ta problematyka, Tomasz Łach, wśród ruchów społecznych, które są sceptycznie bądź negatywnie nastawione do techniki, wymienia romantyzm, luddyzm, neoluddyzm oraz w pewnej mierze nurty ekologiczne (Łach 2012, s. 37). Fenomen lęku przed „Pokemon Go” daje się najlepiej uchwycić przez odwołanie do neoluddyzmu, czyli zwalczania idei technologii z perspektywy kultury informacyjnej (Jones 2006, s. 11). Jego przedstawiciele to osoby uzależnione od wykorzystywanych sprzętów, często stanowiących ich narzędzia pracy, którzy z różnych pobudek nie akceptują technologii w życiu codziennym. Andrzej Nowak słusznie podkreśla, że we współczesnej postaci ruch ten opiera się na apokaliptycznym lęku przed technologią i zasadach ekologii głębokiej (radykałnego nurtu ekofilozoficznego, podejrzanego o konspiracyjne z ekoterrorystami) (Nowak 2013, s. 172; Hoły-Łuczaj 2016, s. 43–44). W dyskursie, który badaliśmy, pojawiały się różne argumenty. Niektóre z nich można odnaleźć w niemal każdej wypowiedzi na temat zgubnego wpływu technologii, takie jak złe skutki dla zdrowia (co ciekawe część z nich miałyby być standardowe, byłyby to m.in. nadwyreżenie, wady postawy, wady wzroku, część jednak ma charakter całkowicie unikatowy⁷).

Lęk przed nieznanym (neofobia), czyli obawa przed przekraczaniem granic, oraz technofobia to podstawowe mechanizmy, które napędzają panikę moralną w związku z grą „Pokemon GO”. Badany przez nas dyskurs, choć obfituje w wiele różnych argumentów, hipotez i scenariuszy, jest stosunkowo ubogi, jeśli chodzi o fakty. Większość wypowiedzi bazuje na zaledwie kilku wydarzeniach, które opisaliśmy w niniejszym tekście. Jest tam wypadek z Auburn, a także sytuacje z Riverton, O’Fallon i kilku innych miejsc (głównie w Stanach Zjednoczonych). W Polsce wiadomości takie pojawiają się w najmniej prestiżowych działach portali internetowych – jako mało istotne ciekawostki, gdyż brakuje lokalnych wypadków. Panika moralna podnoszona na tych portalach wykracza jednak poza mało znaczące epizody. Co więcej, panika moralna ma to do siebie, że szybko znika – jej wybuch jest równie gwałtowny, jak proces odchodzenia w niepamięć. Z punktu widzenia badacza dyskursu istotne jest to, że pokazuje ona, jakie lęki tkwią w społeczeństwie i że stanowisko neoluddystów przystaje do tego stanu świadomości społecznej.

⁷ Trudności można się dopatrzeć zawsze i wszędzie, nawet gdyby się wydawało, że mówimy o pozytywnym wpływie gry na życie i zdrowie. W wypowiedzi dla jednego z portali przepytany lekarz stwierdza, że choć dobrym zjawiskiem jest to, że ludzie zaczęli podejmować wysiłek fizyczny, jednak „nagle zwiększenie aktywności fizycznej u osób, które do tej pory prowadziły statyczny tryb życia, może wiązać się z niebezpieczeństwami dotyczącymi układu sercowo-naczyniowego i narządu ruchu” [<http://pulsmedycyny.pl/4595122,23138,pokemon-go-lapanie-pokemonow-moze-byc-niebezpieczne>] (Pulsmedycyny.pl 2016).

Bibliografia

- Ang S. (2013). The Complete History of Pokémon. Mashable.com [http://mashable.com/2013/10/08/pokemon-history/#gallery; 21.09.2016].
- Bielecki A. (2001). Harry Potter i Kieszonkowy Potwór. *Milujcie się!*, nr 11–12.
- Bliskopolski [brak autora] (bdw). Gra planszowa „303”. Bliskopolski.pl [http://www.bliskopolski.pl/gry/303/; 20.10.2016].
- Brown D. (bdw.). Problem z Pokemonem. Czytelnia Chrześcijanin [http://czytelnia.chrzescijanin.pl/problem-z-pokemonem/; 20.10.2016].
- Cejrowski, W. (2016). Gra pokemony – trzy zagrożenia | Odcinek 860, 20.08.2016. YouTube.com [https://www.youtube.com/watch?v=sMfXsU_TdL0; 20.10.2016].
- Cohen S. (2002). *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of Mods and Rockers*. London.
- Czykwin E. (2007). *Stygmat społeczny*. Warszawa.
- Dąbkowska K. (2016). Pokemon Go – uwaga na fałszywe aplikacje w Sklepie Play. Tablety.pl [http://www.tablety.pl/android/2016-07-17/pokemon-go-szkodliwe-oprogramowanie/; 20.10.2016].
- Dobrzyński A. (2016). Pokémon GO. Świat oszalał. *Gazeta Wyborcza*, 11.07.2016 [http://wyborcza.pl/1,90535,20384230,pokemon-go-swiat-oszala.html; 20.09.2016].
- Eska.pl [brak autora] (2016). Pokemon Go: gra jest NIEBEZPIECZNA?! Zachęca do profanacji kościołów, cmentarzy i muzeów?! Eska.pl [http://www.eska.pl/hotplota/news/pokemon-go-gra-jest-niebezpieczna-zacheca-do-profanacji-kosciolow-cmentarzy-i-muzeow/n/95169; 20.10.2016].
- Fairclough N., Wodak R. (2006). Krytyczna analiza dyskursu, przeł. A. Ostolski. W: A. Jasińska-Kania, L.M. Nijakowki, J. Szacki, M. Ziółkowski (red.). *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 2 (s. 1047–1056). Warszawa.
- Gilbert B. (2016). Pokemon GO przestał być najbardziej dochodową grą na iOS. *Businessinsider.com.pl* [http://businessinsider.com.pl/wiadomosci/pokemon-go-nie-jest-juz-na-1-miejscu-rankingu-aplikacji-ios/scqx839; 18.09.2017].
- Glum J. (2015). Marketing to Generation Z: Millennials Move Aside as Brands Shift Focus to Under-18 Customers. *Ibtimes.com* [http://www.ibtimes.com/marketing-generation-z-millennials-move-aside-brands-shift-focus-under-18-customers-1782220; 20.10.2016].
- Golański A. (2016). Złośliwy Pokémon GO grasuje w Sieci. Gracze instalują go na własne życzenie. *Dobreprogramy.pl* [https://www.dobreprogramy.pl/Zlosliwy-Pokmon-GO-grasuje-w-Sieci.-Gracze-instaluja-go-na-wlasne-zyczenie,News,74664.html; 18.09.2016].
- Grabiec P. (2017). Karty Pokemon znów w Polsce. Spider’s Web [http://www.spidersweb.pl/rozrywka/2017/05/18/karty-pokemon-polska-sun-moon-tesco/; 7.09.2017].
- Hołubowicz M. (2016). „Pokemon Go” wzbudza religijne kontrowersje. *Bankier.pl* [http://www.bankier.pl/wiadomosc/Pokemon-Go-wzbudza-religijne-kontrowersje-7476541.html; 20.10.2017].
- Hoły-Luczaj, M. (2015). Piąta dekada ekologii głębokiej i jej miejsce na mapie współczesnego nonantropocentryzmu. W: D. Czakon, K. Kleczkowska, A. Kuchta, G. Matusiak (red.). *Kierunki badawcze w filozofii 2015. Jeśli coś można w ogóle zrozumieć, można to też zrozumiale wyłożyć* (s. 37–52). Łódź.
- Howarth, D. (2005). *Dyskurs*, przeł. A. Gąsior-Niemiec. Warszawa.
- Ihamäki P. (2013). Geocachers’ creative experiences along coastal road in Finland. *International Journal of Leisure and Tourism Marketing*, vol. 3, nr 3, s. 282–299.
- Jones S.E. (2006). *Against Technology: From the Luddites to Neo-Luddism*. New York.

- Kasprzyk A. (2016). Jak wygląda bezpieczeństwo i zagrożenia gry Pokemon Go? Issa.org [https://issa.org.pl/bezpieczenstwo-firmy/jak-wyglada-bezpieczenstwo-i-zagrozenia-gry-pokemon-go; 20.08.2016].
- Kirriemuir J. (2012). Geocaching – using multi-billion dollar satellites to find hidden items. *Clip Update*, nr 5, s. 17.
- Łach T. (2012). Strach przed postępowaniem – kilka uwag o nurtach antytechnicznych. *Kultura i Wartości*, nr 4, s. 33–43.
- Lech K. (2016). Pokemon GO: co to za gra, kiedy będzie w Polsce i czy jest... niebezpieczna? Peworld.pl [https://www.peworld.pl/news/Pokemon-GO-co-to-za-gra-kiedy-bedzie-w-Polsce-i-czy-jest-niebezpieczna,405792.html; 20.10.2016].
- Lindsey M.V. (2015). The Politics of Pokémon. Socialized Gaming, Religious Themes and the Construction of Communal Narratives Online. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 7, s. 107–138.
- Lisowska-Magdziarz M. (2007). Analiza tekstu w dyskursie medialnym. Kraków.
- Maj M. (2016). Pokémon Go. Dlaczego policja ostrzega użytkowników tej aplikacji? Di.com.pl [http://di.com.pl/pokemon-go-dlaczego-policja-ostrega-uzytkownikow-tej-aplikacji-55177; 18.09.2016].
- Meyer D. (2016). Pokémon Go Creator Is Now the Most Popular Game Publisher in the World. *Fortune*.com [http://fortune.com/2016/08/12/niantic-pokemon-go-popularity/; 13.10.2016].
- Miejski Słownik Słangu i mowy potocznej (2008). Pokemon [https://www.miejski.pl/slowo-Pokemon; 20.10.2016].
- Mrozek J. (2016). Pokemon Go: świat oszalał na punkcie gry. *Kulturaonline.pl* [http://kulturaonline.pl/pokemon,go,swiat,oszalal,na,punkcie,gry,titul,artykul,25805.html; 20.10.2016].
- niezależna.pl [brak autora] (2016a). Chodzą po ulicach i szukają stworków. Szaleństwo Pokemon GO dotarło do Polski. *Niezależna.pl* [http://niezalezna.pl/83230-chodza-po-ulicach-i-szukaja-stworkow-szalenstwo-pokemon-go-dotarlo-do-polski; 13.10.2016].
- niezależna.pl [brak autora] (2016b). Gra Pokemon GO na terenie Auschwitz. *Niezależna.pl* [http://niezalezna.pl/83292-gra-pokemon-go-na-terenie-auschwitz; 13.10.2016].
- Nowak A. (2013). Demokratyzowanie czy neoludyzm – reforma uniwersytetu wobec wyzwania technonauki. *Praktyka Teoretyczna*, vol. 7, nr 1, s. 169–193.
- o2.pl (2016). Szukała wodnego Pokémona, znalazła ludzkie zwłoki [https://www.o2.pl/artykul/szukala-wodnego-pokemona-znalazla-ludzkie-zwloki-6013112184579201a; 20.09.2016].
- Pch24.pl [brak autora] (2016) Pokemon GO zbiera żniwo wśród uczestników. Przybywa ofiar popularnej gry. *PCh24.pl – prawa strona internetu* [http://www.pch24.pl/pokemon-go-zbiera-zniwo-wsrod-uzytkownikow--przybywa-ofiar-popularnej-gry,44762,i.html; 21.09.2016].
- Pietrzycka G. (2016). Pokemon Go prowadzi do poważnych zagrożeń. *Cyanmod.pl* [https://cyanmod.pl/pokemon-go-prowadzi-powaznych-zagrozen/; 13.10.2016].
- PL.sputnik.news [brak autora] (2016). Pierwsze ofiary Pokemon GO. *PL.sputnik.news* [https://pl.sputniknews.com/swiat/201607213535600-pierwsze-ofiary-pokemon-go/; 13.10.2016].
- PolishExpres.co.uk [brak autora] (2016). Pokemmon GO nie dla muzułmanów: „To szkodliwa mania”. *PolishExpres.co.uk* [http://www.polishexpress.co.uk/pokemmon-go-nie-dla-muzulmanow-szkodliwa-mania; 17.10.2016].
- Polski Informator Narodowy [pseudonim] (2016). Pokemon Go. Wspaniała rozrywka czy niebezpieczna zabawa? *Pl.blastingnews.com* [http://pl.blastingnews.com/felietony/2016/07/pokemon-go-wspaniala-rozrywka-czy-niebezpieczna-zabawa-001014793.htm; 8.09.2017].
- Pruett C. (2010). The Anthropology of Fear: Learning about Japan through Horror Games. *Loading*, vol. 4, nr 6, s. 1–14.

- Pulsmedycyny.pl [brak autora] (2016). Pokemon Go: łapanie Pokemonów może być niebezpieczne. Pulsmedycyny.pl [http://pulsmedycyny.pl/4595122,23138.pokemon-go-lapanie-pokemonow-moze-byc-niebezpieczne; 13.10.2016].
- Rdc.pl [brak autora]. (2016). Pokemon GO! „Z grą wiąże się kilka zagrożeń dotyczących bezpieczeństwa w sieci”. Radio dla Ciebie [http://www.rdc.pl/informacje/pokemon-go-z-gra-wiaze-sie-kilka-zagrozen-dotyczacych-bezpieczenstwa-w-sieci-posluchaj/; 20.09.2016].
- Reporters.pl [brak autora] (2016). Idiota uznany za więźnia sumienia w Rosji! Wsadzili go za... Pokemon Go. Reporters.pl [http://reporters.pl/2198/idiota-uznany-za-wieznia-sumienia-w-rosji-wsadzili-go-za-pokemon-go/; 8.09.2017].
- Salwowski M. (2016). Pokemony wciąż atakują. Niedziela.pl [http://www.niedziela.pl/wydruk/67775/nd; 20.10.2016].
- Skawińska M. (2003). Zniekształcony obraz rzeczywistości lansowany przez katolickie pisma młodzieżowe. Analiza treści periodyków *Milujcie się, Droga i Źródło. Occasional paper No. 18, Polish Studies School of Languages, Cultures and Linguistics Slavic Studies Monash University*, Clayton.
- Stanisławska A. (2016). Pokemon GO – co o tej grze mówi nauka? Crazynauka.pl [https://www.crazynauka.pl/pokemon-go-co-o-tej-grze-mowi-nauka/; 27.09.2016].
- Stodolny B. (2016). W kościele szukaj tylko Boga. Bo za Pokemony cię aresztują. Polygamia.pl [http://polygamia.pl/w-kościele-szukaj-tylko-boga-bo-za-pokemony-cie-aresztuja; 24.09.2016].
- Suchecka J., Szostak N. (2016). „Pokemon GO”. Inwazja potworów na Polskę. Kościoły, lotniska, wieże ciśnień... Wysokieobcasy.pl [http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,115167,20419725,inwazja-potworow-zalewa-kraj.html; 8.09.2017].
- Tobin J. (red.) (2004). *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Durham 2004.
- Turner V. (2010). *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*. Warszawa.
- Tvp.info.pl [brak autora] (2016). Pokemon Go już nie dla Irańczyków. Pierwszy oficjalny zakaz używania gry. TVPinfo.pl [http://www.tvp.info/26437699/pokemon-go-juz-nie-dla-iranczykow-pierwszy-oficjalny-zakaz-uzywania-gry; 20.09.2016].
- Vallati M. (2016). Jak Pokemon Go zmieniło nasze życie? Newsweek.pl [http://www.newsweek.pl/swiat/pokemon-go-zmieniła-nasze-zycie,artykuly,391894,1.html; 7.10.2016].
- Wargacki S.A. (2009). Zjawisko paniki moralnej jako wyznacznik granic moralności. *Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie*, vol. XVIII, s. 7–20.
- Warzecha A. (2014). Krytyczna analiza dyskursu (KAD) w ujęciu Normana Fairclougha. Zarys problematyki. *Konteksty Kultury*, vol. 11, nr 2, s. 164–189.
- Wileczek A. (2011). O języku młodego Internetu. *Zeszyty Prasoznawcze*, nr 3–4, s. 82–99.
- Wp.pl [brak autora] (2016a). Pół miliona ofiar guide for pokemon go [https://tech.wp.pl/pol-miliona-ofiar-guide-for-pokemon-go-6039819829236865a?ticaid=117cdf; 11.10.2016].
- Wp.pl [brak autora] (2016b). Pokemon to gra pełna zagrożeń. Tech.wp.pl [https://tech.wp.pl/pokemon-go-to-gra-pelna-zagrozen-6034812820841601a; 11.10.2016].
- Wp.pl [brak autora] (2016c). Kolejne zagrożenia w grze Pokemon GO – mogą wykraść poufne dane z twojego smartfona. Na co trzeba uważać? Tech.wp.pl [https://tech.wp.pl/kolejne-zagrozenia-w-grze-pokemon-go-moga-wykrasc-poufne-dane-z-twojego-smartfona-na-co-trzeba-uwazac-6034857842422913a; 13.10.2016].
- Wprost.pl [brak autora] (2016). Powstanie prawo zakazujące gry w Pokemony? Wprost.pl [https://www.wprost.pl/swiat/10020025/Powstanie-prawo-zakazujace-gry-w-Pokemony-Ta-gra-stwarza-zagrozenie-dla-stabilnosci-spoecznej.html; 19.10.2016].
- Wsumie.pl [pseudonim] (2016). Cejrowski porównuje pokemony do demonów i przestrzega przed Pokemon Go. wSumie.pl [https://wpolityce.pl/gwiazdy/307493-cejrowski-porow-

- nuje-pokemony-do-demonow-i-przestrzega-przed-pokemon-go-to-bardzo-niebezpieczna-gra; 8.09.2016].
- Wykop.pl [brak autora] (2016a). Nowa religia – Pokemonizm zdobywa coraz więcej wyznawców! Wykop.pl [https://www.wykop.pl/link/3273349/nowa-religia-pokemonizm-zdobywa-coraz-wiecej-wyznawcow-pokemon-go/; 29.09.2016].
- Wykop.pl [brak autora] (2016b). Kolejne zagrożenia w grze Pokemon GO. Wykop.pl [https://www.wykop.pl/link/3286187/kolejne-zagrozenia-w-grze-pokemon-go-moga-wykrasc-poufne-dane-z-twojego/; 18.09.2016].
- Wykop.pl (2016c). Pokemony na cmentarzu. Kościół: to obraza uczuć religijnych! [https://www.wykop.pl/link/3272031/pokemony-na-cmentarzu-kosciol-to-obraza-uczuc-religijnych/; 20.09.2016].
- Zielińska I. (2004). Media, interes i panika moralna. Nowa kategoria socjologiczna i jej implikacje. *Kultura i Społeczeństwo*, vol. XLVIII, nr 3, s. 161–177.

STRESZCZENIE

Niniejszy artykuł prezentuje analizę jednego z głównych dyskursów wokół gry „Pokemon GO”, która zdobyła w drugiej połowie 2016 roku niespotykaną dotąd popularność. Dzięki wykorzystaniu tzw. poszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*) gracze zaczęli przemierzać miasta na całym świecie w poszukiwaniu „Pokemonów”, czyli kieszonkowych stworków znanych z japońskich filmów *anime*. Oprócz entuzjastycznych opinii, wraz ze wzrostem popularności gry zaczęła zbierać też krytyka pochodząca z różnych stron, począwszy od raczej liberalnych portali, przejętych troską o bezpieczeństwo danych osobowych, aż do stron fundamentalistów chrześcijańskich. Gra była oskarżana o deprawowanie młodzieży i promowanie magii, a także o narażanie ludzi na niebezpieczeństwo. Analizujemy najpopularniejsze argumenty, którymi posługują się przeciwnicy gry, do których należą: zagrożenia związane z bezpieczeństwem, ryzyko nieodpowiedniego zachowania w miejscach pamięci i kultu, a także ryzyko narażenia na szwank zdrowia. Krytyczna analiza pozwala wyprowadzić wniosek, że za krytyką gry stoją nie tyle racjonalne argumenty, ile silny metafizyczny lęk przed sferą liminalną, której istota zasadza się w tym przypadku na zakwestionowaniu granicy pomiędzy tym, co realne, i tym, co wirtualne. Tak też „hejt” wyrażany w serwisach internetowych wobec gry „Pokemon GO” traktujemy jako przykład paniki moralnej – zjawiska społecznego zdiagnozowanego przez Jocka Younga w latach 70. XX wieku. W naszej analizie koncentrujemy się zwłaszcza na dominujących w dyskursie wątkach magicznych, jakie można dostrzec w wybuchu paniki moralnej spowodowanej popularnością „Pokemon GO”.

Słowa kluczowe: Pokemon, dyskurs w mediach, KAD, technosceptycyzm