

## Ämnesdidaktiska hörnet

### – Pokémon Go

I somras slog Pokémon Go igenom. Ett spel som bygger på rumslig uppfattning, rörlighet och geografiska informationssystem. Vi har sett en hel del olika reaktioner på spelet, både positiva och negativa. Att ungdomar rör sig mer och kommer ut är en sak som faller in i det positiva, medan att utveckla något slags beroende och fixering är något som kopplas till det negativa. I utbildningssammanhang har ämnets berörts på flera håll. Håkan Fleischer (se länk i reflista) har uttalat sig om att det inte är något som lärare nödvändigtvis ska fokusera på. Han menar att många andra didaktiska frågor måste besvaras innan läraren plockar in en aktuell fluga i klassrummet. För oss geografilärare är dock Pokémon Go mer än en fluga utan det kan även ses som en del i ett kunskapsområde kring geografiska informationssystem. Andra uttalar sig om att kritiken mot Pokémon Go grundar sig på ett alarmistiskt synsätt och delvis felaktiga påståenden om digitalisering och undervisning (se artikel av Dunkelz och Kardefelt-Winther).

Det som vi tycker är intressant, utifrån ett ämnesdidaktiskt perspektiv, är att detta fenomen som kan kopplas till geografiska informationssystem fått så stort genomslag över större delen av världen. Individuer som inte ens skulle ta i en karta med pincett, ger sig nu ut i timmar och läser kartan, exempelvis i grundläggande fenomen såsom att passa karta, indirekt förstå kom-

passen, tolka symboler. Ett fenomen av detta slag skapar underlag för diskussion i skolan, inte minst med tanke på att dessa fenomen återfinns i kurs- och ämnesplaner.

Vi tycker inte att det är nödvändigt att ta ställning till om Pokémon Go är dåligt eller bra att använda i skolan. Det som betyder något i sammanhanget är hur det i så fall används. Vi kan komma på många bra användningsområden till skolan men också några eventuella problem. Valet att använda Pokémon Go behöver inte motiveras utifrån att eleverna väljer vad de ska lära sig, snarare från att läraren kopplar saker som står utanför elevernas erfarenheter till något som de har erfarenhet av. I detta möte mellan skolämne och elevernas erfarenheter skulle geografiska informationssystem och en hel del intressanta geografiska frågeställningar och begrepp bli aktuellt. Dessutom kan läraren lättare bygga på den relationella kontakten till eleverna genom att utgå från något välbekant för eleven. Relationen mellan lärare och elev kan även stärkas genom småprat om vilken nivå eleven ligger på eller genom att fråga eleven om råd kring hur läraren själv ska höja sin nivå i spelet.

Vi har tagit fram några olika diskussionsfrågor för att visa på intressanta utgångspunkter som sammanför geografiamnet med Pokémon Go.

## **Kartor – vad visas och vad visas inte i kartorna?**

Utgå från ett område som eleverna är bekanta med och projicera det så att alla ser. Ett enkelt sätt är att plocka fram en karta området runt skolan. Ta även fram samma område med Pokémon Go (använd skärmdump om du inte väljer skolans område). Låt eleverna jämföra de bägge kartorna och diskutera vad färger och tecken symboliserar. *Vilka fördelar finns det med att kartan i Pokémon Go är så avskalad och bara visar vatten, land, vägar och placeringen av Gym och Pokéstops?* Hus visas bara som ytor på Pokémonkartan vilket oftast gör det lättare att navigera. Här blir det möjligt att överföra kunnandet till tematiska kartor som till exempel kartor över naturresurser.

## **Vilka risker och möjligheter finns det med att gå och samtidigt läsa kartan på skärmen?**

Med yngre barn ingår även trafikregler i ämnesinnehållet. Då är det naturligt att ta upp säkerhet i trafiken utifrån aktuella händelser där olyckor har skett på grund av att någon har spelat samtidigt. I samband med detta kan man gå igenom grundläggande trafikregler som när höger- respektive vänsterregeln gäller. Fråga även eleverna vilken erfarenhet de har att navigera efter en digital karta i mobilen. En fördel med dessa är att man kan zooma in och ut på kartan. Det går inte att göra i spelet Pokémon Go och detta kan försvåra navigationen. Dessutom kan GPS-signalen vara fördröjd så att kartans platsangivelse inte stämmer överens med verkligheten.

## **Pokéstop – på vilket sätt väljs dessa?**

*”Vissa platser har en speciell energi som inte bara lockar människor utan som även lockar händelser”* (ur trailer för Ingress)

Niantic ägs av Google och är det företag som står bakom spelet Pokémon Go. Således är det de som bestämmer var det ska finnas Pokéstops. Detta spel är i sin tur baserat på ett av Niantics tidigare spel, Ingress. Det är ett GPS-baserat spel där du interagerar i den verkliga världen. Det går ut på att söka upp portaler och dessa portaler är platser som är betydelsefulla för människorna. *”Ingress är som ett gigantiskt spel med Risk, där jordens yta är spelplanen”* (ur trailer från Ingress). Ofta finns portalerna vid offentliga konstverk eller andra kända landmärken. Även i Ingress finns två olika typer av portaler. Från vissa portaler kan du hämta föremål som behövs i spelet medan andra portaler ska vinnas genom en attack.

När Pokémon Go skapades så överförde man bara dessa portaler till det nya spelet. Frågan var dock hur lokaliseringen av platserna för portaler har bestämts? Det visar sig att Ingress lät sina spelare föreslå var portalerna skulle vara utifrån vissa kriterier. Spelaren skickar även in en bild som de måste ha tagit själva och markerar platsen på kartan. Dessutom kan spelaren skriva en kort presentation av platsen. Om Niantic sedan anser att förslaget uppfyller kriterierna så placeras en portal på platsen. I områden där många har spelat Ingress finns därför även fler Pokéstops. Kriterierna för en portal är enligt nianticlabs.com att det ska vara en plats med *spännande kulturell eller historisk bakgrund eller med*

*ett utbildningsvärde. Det kan även vara ett häftigt konstverk eller unik arkitektur eller en dold juvel eller superlokal plats.*

I Botkyrka kommun fick ungdomar sommarjobbba med att skapa en guide till intressanta platser i kommunen. Varför inte göra detsamma med elever i skolan. Det kan leda till en intressant diskussion kring vilka platser som är betydelsefulla för oss.

### **Gränser – var är det tillåtet och otilåtet att vara?**

Finns det Pokéstops placerade vid platser som kan vara farliga? I media har det rapporterats om att människor har varit ute på järnvägsspår för att fånga Pokémon. I vissa fall har Pokéstops placerats vid kyrkogårdar. Huruvida det är lämpligt eller inte att spela på alla platser och vid alla tillfällen kan vara en bra utgångspunkt i en diskussion. Dessutom kan diskussionen kring hur man får gå och röra sig överallt i samhället byggas vidare med vilka rättigheter och skyldigheter medborgare har när de rör sig i samhället. Trots att det finns få Pokéstops ute i naturen så kan man även lyfta in allemansrätten i denna diskussion.

### **Varför finns inte Pokémon Go i alla länder?**

Vissa länder har förbjudit spelet av ideologiska skäl eller av geopolitiska skäl. Iran och Saudiarabien anser att spelet strider mot Islam. I Sydkorea går det inte att spela då landet inte tillåter Google Maps att visa landet då det fortfarande formellt befinner sig i krig med Nordkorea. Även i Sverige

finns det militära skyddsområden som är suddiga på Google Maps karta och där spelet inte heller går att spela.

### **Vem äger vår data?**

Vad många lätt glömmer bort efter att ha installerat en app är att appen hela tiden samlar information om dina förehavanden. Genom att godkänna villkoren så godkänner du även att företaget bakom appen äger denna information. Här finns en av riskerna med digitaliseringen och det är ett viktigt ämne att lyfta till diskussion med eleverna. Ett exempel på detta är att personal på Pentagon, amerikanska militärens högkvarter, inte får ha appen installerad på sina mobiler. Genom appen skulle information om på vilka platser olika personer befinner sig kunna hamna i fel händer.

### **På vilka sätt kan medborgare bidra till att samla in viktiga geografiska data?**

Många kommuner har idag en app för felanmälan där du direkt kan ta en bild och ange plats och skicka dina synpunkter till kommunen. Det är geografiska data som kommuninvånarna hjälper kommunen att samla in. Precis som Pokéstopsen är föreslagna av spelarna, så kan människor bidra till att rapportera in data och information kring platser. Ett annat exempel på inrapportering av data står Naturens kalender för. Där skolelever och andra frivilliga har kunnat observera när trädens blad slår ut eller ändrar färg för att sedan rapportera in det. Låt eleverna diskutera vilka data som är en fördel med att individer samlar in och vilka nackdelar det finns. Det ger utrymme

för en källkritisk granskning kring vad som sker när många människor deltar i skapandet av en produkt. Vilken app skulle de själva önska att den fanns?

Så frågan om Pokémon Go ska användas i skolan och på lektionstid är egentligen relativt enkel att besvara. Med utgångspunkt i geografens viktigaste verktyg, kartan, så går det att knyta geografins ämnesinnehåll till spelet på ett enkelt sätt. Att spela spelet bör däremot givetvis ske på fritiden. Då detta är ett spel som även ger viss motion och gör att människor samspekar med varandra så kan läraren istället ge uppgiften att spela Pokémon Go som en hemuppgift.

## Källförteckning

<http://www.fleischer.se/2016/07/22/pokemon-golarares-iver-och-barns-larande/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ss-Z-QjFUio>

<https://www.youtube.com/watch?v=Y6-JAm3N-CAk>

<https://support.ingress.com/hc/sv/articles/207343987-Kriterier-f%C3%B6r-portalf%C3%B6rslag>

<http://www.natureskalender.se/skola.php>

Dunkelz och Kardefelt-Winther: <http://www.dn.se/kultur-noje/kulturdebatt/pokemon-gohotar-knappast-barnens-halsa/>

*Författare av artikeln:*

*Åsa Colliander Celik, David Örbring och Magnus Grahn*