



# Pokémon Go ja PAKO TODELLISUUDESTA

*Pian olemme kaikki lukittautuneita koneisiin,  
emmekä edes halua sieltä pois.*

JUHA LEINIVAARA

**U**UDENLAINEN MOBIILIPELI valloitti maailman, kun Pokémon Go julkaistiin heinäkuun alkupuolella. Ilmaiseksi ladattava peli nousi välittömästi kaikkien aikojen suosituimmaksi mobiilipeliksi.

Pelin tarkoituksena on kerätä ja kouluttaa keinotodellisuudesta löydettäviä olentoja. Olennot ovat nähtävissä matkapuhelimen kameran kautta arkisissa maisemissa: kävelykaduilla, olohuoneessa tai kirjastossa. Pokémon Go käyttää hyväksi GPS-paikannusta, jossa pelaajan on käveltävä ympäriinsä etsien olentoja. Kartta

vastaa oikeita teitä ja kaupunkien muotoja. Pelikartalla näkyy myös pysäkkejä, joista kerätään lisää varusteita. Etenemistä helpotetaan ja nopeutetaan ostamalla oikealla rahalla valuuttaa pelimaailman sisällä, jolla vuorostaan ostetaan virtuaalisia varusteita.

Pelin hyödyt ovat selkeät monelle nuorelle ja jopa heidän vanhemmilleen. Väki lähti pitkästä ajasta liikkeelle omin jaloin. Ihmisiä kokoontui ja vaelsi pitkin katuja ja puistoja. Harvinaisten pokémonien perässä juoksi kokonaisia väkijoukkoja. Enää ei nyhjetetty kotona tietoko-

neen äärellä. Vanhempien ei tarvinnut marmattaa siitä, etteivät lapset käy haukkaamassa raitista ilmaa. Moni keuhui kuntonsa parantuneen pelattuaan peliä vain pari viikkoa. Ihmiset saivat uusia ystäviä tavatessaan pelin aikana uusia ihmisiä.

## YKSITYISYYS MENETETÄÄN?

**KUN PELI LEVISI LÄHES KAIKKIIN KÄNNYKÖIHIN** ja uutiset kertoivat väkijoukoista juoksemassa virtuaalisten olen-  
tojen perässä, myös pörssissä innostuttiin Pokémonista. Nimi yhdistettiin pelin alunperin julkaisseen japanilaiseen Nintendo-pelifirmaan. Nintendon kurssi lähti kovaan nousuun: osakkeen arvo nousi jopa 50 prosenttia viikossa. Sitten Nintendo muistutti, että Pokémon Go on mobiilipelifirma Nianticin kehittämä, eikä Nintendo ole edes pelin julkaisija – pelin myyntituloista vain pieni murto-osa päätyy Nintendon tilille. Nintendon kurssi palasi alkuperäiseen suuntaan. Käytännössä tämä väärinkäsityksestä johtuva heilahtelu pörssissä muutti firman arvoa muutamalla miljardilla eurolla. Se kertonee siitä, millä tuntumapohjalla pörssimaailma toimii.

Yleinen huolenaihe mobiilipelin vaaroista liittyy pelaajien yksityisyyden menettämiseen. Pelaaminen edellyttää käyttäjäehtojen hyväksymistä. Niissä annetaan Nianticille pääsy käyttäjän Google-tilille. Turvallisuusriskinä on henkilötietojen vuotaminen pelifirman ulkopuolelle, sillä esimerkiksi iPhonen käyttäjät joutuvat kirjautumaan peliin Google-tilinsä kautta, eli samalla he käytännössä antavat Nianticille oikeuden kirjautua samalle tilille. Näin firmalla on pääsy käyttäjän Maps-navigaattoriin, selaushistoriaan, sähköposteihin sekä mahdollisuus sähköpostien kirjoittamiseen käyttäjän nimellä.

Kun näistä seikoista huolestuttiin, Niantic antoi lausunnon, jossa todettiin, ettei yhtiö kerää mitään muuta kuin pelaajien profiilista julkisesti saatavat yhteystiedot. Google vahvisti lausunnon pitävän paikkansa. Alunperin pelin mukana tulleet käyttäjäehdot sisälsivät liian monipuolista tekstiä siitä, mitä yhtiö oikeasti keräisi.

Itse tein pelkästään peliä varten uuden Google-tilin, jolla latsin ja kirjaudu peliin. En käytä tiliä mihinkään muuhun kuin pelaamiseen. En siis menetä mitään tärkeää, jos joku hakeroi Nianticin tietojen kautta tilini.

Tiedonvälitystä on mitattu. Mobiilipeli vastaanottaa huomattavasti enemmän tietoa internetin välityksellä kuin lähettää takaisin, joten Pokémon Go ei lähetä puhelimen kameralla kaapattuja kuvia peliyhtiölle.

Pelin toimiminen edellyttää kuitenkin käyttäjän paikannustietojen luovuttamista Nianticin käyttöön, eihän peli muuten tietäisi, kuinka pitkiä matkoja pelaajat liikkuvat. Kävelemällä haudotaan pelissä saatavia munia, joista kuoriutuu vaikkapa viiden kilometrin lenkin jälkeen joku uusi olio.

## VIRTUAALISIA KYBERDEMONEJA?

**KUN POKÉMON GO'N SUOSIO LISÄÄNTYI**, myös muut tahot kiinnostuivat pelistä. Kaikki kulttuurin ajankohtaiset ilmiöt saavat tulkintoja salaliittoteorioita kehittävien tahojen parissa, ja Pokémon on ollut aina jossain muodossa jonkinlaisen skandaalinhakuisen tarinankerronan kohde. Ensimmäisen pelin ilmestyessä 1990-luvulla sen väitettiin olevan haitaksi nuorille. Näitä perusteluja ilmestyi pienten uskonnollisten ryhmittymien suunnalta, sillä pelissä kerättävät hirviöt nähtiin demonisina otuksina, joilla lapset vietettiin huomaamatta pahojen asioiden piiriin.

Helpointa oli syyttää peliä materialismin edistämisestä. Vuonna 2001 Saudi-Arabiassa Pokémonin korttipeli julistettiin haitalliseksi yhteiskuntarauhalle. Pelissä oli viitteitä evoluutioon ja polyteismiin, ja sitä sitä voitiin käyttää uhkapeliin. Samaa julistusta ei ole vielä annettu virallisesti maan uskonnollisilta tahoilta Pokémon Go:n kohdalla.

Tämän vuoden heinäkuussa yhdysvaltalainen pastori Rick Wiles varoitti Trunews radio-ohjelmassa, että Pokémon Go -pelissä on nähtävissä kristittyjen kirkkojen sijainnit, ja jihadistit voivat käyttää tätä tietoa suunnitellakseen iskuja. Uusi ilmiö on varmasti monelle teknologiaan vihkiytymättömälle pelottava asia. Wiles ei ymmärtänyt, että terroristit ovat päässeet jo pitkään tarkkoihin karttoihin matkapuhelimillaan.

Wiles myös kuvaili pelin olentoja virtuaaliksi kyberdemoneiksi. Peli on hänen mielestään magneetti, joka vetää puoleensa pimeitä voimia. Ihmiset voivat ampua toisiaan metsästäessään pokémoneja.

Eniten sosiaalisessa mediassa kiersi varoittavia videoita Pokémon Go'n ja salaisen maailmanhallituksen välisestä yhteydestä. Pelin suosio tarkoittaa sitä, että kansalaisia ollaan huomaamatta ohjaamassa keinotodellisuudesta riippuvaiseksi massaksi. Pelin virtuaalitodellisuus asettuu matkapuhelimen kautta katsottuna oikean maailman nähtävyyksien ja reittien päälle. Näin pelaajat tottuvat keinotodellisuuteen arkipäiväisenä asiana. Seuraavaksi on luvassa entistä enemmän riippuvuutta aiheuttavia pelejä.

Transhumanismin nimessä nähdään vain hyvänä asiana tällainen edistys, jossa ihmisten elämät sitoutuvat virtuaalitodellisuuteen. Seuraavaksi työ ja vapaa-aika muuttuvat digitaalisiksi. Pian olemme kaikki lukittautuneita koneisiin, emmekä edes halua sieltä pois. Näin ihmiskunta orjuutetaan asteittain virtuaalisiin kahleihin. Onneksi tämä hurja visio on vielä toistaiseksi kaukana toteutumisestaan.

Olen seurannut suurella mielenkiinnolla, miten viatomaalta vaikuttava mobiilipeli onnistui herättämään niin suuria pelkoja ja huolia ihmisissä. Aion pelata Pokémon Go:ta kyllästymiseen asti. En kuitenkaan sijoita siihen oikeaa rahaa. Pelin käyttäjämäärät ovatkin lähteneet laskuun alkuinnostuksen jälkeen. Niin tapahtuu kaikille peleille, sillä jostain ilmestyy pian seuraavan huumen aiheuttava viihdepaketti.