

# EMERGENȚA UNUI MIT CONTEMPORAN: JOCUL *POKÉMON GO* – O PERSPECTIVĂ JUNGIANĂ

LIDIA CALCIU

„Mitul este mai individual și exprimă viața mai precis decât o face știința. Știința lucrează cu conceptul de medie, care este mult prea general pentru a putea face dreptate varietății subiective a vieții unui individ.”

(C.G. Jung, *Amintiri, vise, reflecții*)

**Emergence of a Contemporary Myth: A Jungian Perspective on *Pokémon Go*.** It is with great disconcert and supercilious criticism that many people met the universal success achieved by the creators of *Pokémon Go*. Notwithstanding the well-thought and founded concern of parents and psychologists, we sought to ascertain the archetypal dimension of the game. In exploring the profound facets of the characters and the ritualistic aspects of playing the game, we aim at substantiating the emergence of a contemporary myth. Moreover, we look at the resemblance with the Hero Myth and attempt to identify the important stages that are missing in the virtual adventure proposed by *Pokémon Go*. Finally, we argue that a plausible significance of the game is closely related to the Jungian individuation impetus: it is an attempt to break free from the cozy, but smothering universe of a *puer aeternus*.

**Key words:** hero myth, *puer aeternus*, analytical psychology, archetype, initiation rites, *Pokémon Go*.

Îl privesc curioasă: se proptește hotărât pe călcâie, urmărind atent ecranul smartphone-ului, se încruntă și mijește ochii, transfigurat de solemnitatea momentului. Apoi butonează cu gesturi reflexe, ca și cum ar urma întocmai un ritual familiar. Și, în sfârșit, văd înflorind pe chipul până atunci de-o seriozitate cenușie, un zâmbet larg și jucăuș de copil. „L-am prins!” Profit de momentul de grație ludică și îl întreb: „Cum ai început să joci *Pokémon Go*? Ce ți-a plăcut în mod deosebit?” Tânărul din fața mea – mult prea firav, cu cerceș de os în urechea dreaptă și câteva șuvițe verzi răspândite cu măiestrie stilistică în podoaba capilară impresionantă – mă privește lung, pe sub ochelarii cărora le bănuiesc doar o utilitate estetică și îmi răspunde fără ezitare: „Pur și simplu am plecat într-o mare călătorie. Și vreau să ajung *Pokémon Master*!”<sup>1</sup>. Iar dincolo de aerul candid, de veritabil „*puer aeternus*”<sup>2</sup>, tânărul din fața mea pare implicat într-o reală cruciadă, cu gravitasul și dedicarea de rigoare.

---

<sup>1</sup> Jucătorii trebuie să exploreze diverse locuri, să viziteze anumite obiective pre-stabilite (*Poké-Stops*) și săli de antrenament virtuale. Atunci când întâlnesc un *Pokémon*, jucătorii îl capturează prin aruncarea unei bile (*Pokéball*). Scopul final este obținerea titlului de *Pokémon Master*, conferit celui sau celei care reușește să prindă toți *Pokémonii* dintr-o anumită zonă geografică.

Prezentul eseu își propune să exploreze dimensiunea arhetipală a jocului Pokémon Go, încercând să argumenteze emergența unui mit contemporan, ca reiterare modernă a mitului eroului. Ne vom raporta în acest demers la concepția jungiană conform căreia mitul este un proces psihologic în care se exprimă, prin intermediul proiecției, condițiile interne ale psihicului<sup>3</sup> și vom analiza câteva aspecte ce ne par revelatoare: *dimensiunea arhetipală*, *asemănările cu mitul eroului* și *aspectul ritualist al jocului*. Nu în ultimul rând, vom propune un rol și o semnificație a mitului, adaptate la contextul psihologic actual.

Pentru a analiza aspectele arhetipale ale jocului este îndeajuns să consultăm dicționarul oficial al personajelor: Pokédex<sup>4</sup>. Regăsim reprezentări ale arhetipului Tricksterului<sup>5</sup>, capabile să inducă în eroare, să pună în pericol, dar și să însufle elanul schimbărilor benefice. *Mr Mime*, de pildă, este un maestru al pantomimei ale cărui gesturi și mișcări persuasive sugerează existența unui obiect invizibil; odată ce privitorul este convins, obiectul respectiv capătă contur și consistență și poate deveni periculos. O bună reprezentare a laturii primitive a arhetipului sus-menționat este personajul *Primeape*, vestit pentru forța fizică neobișnuită. El este însă un nepriceput, un neghiob a cărui inteligență se diminuează de îndată ce se înfurie și face apel la superioritatea fizică. *Tornadus*, un drăcușor cu piele verzuie și coadă de dragon, întruchipează mai degrabă aspectul pozitiv, mobilizator al Tricksterului, de vreme ce este isteț, asemeni lui Păcală, și își învinge adversarii prin păcăleli măiestre.

Femininul este reprezentat într-o gamă vastă de nuanțe: de la *Meloetta*, o veritabilă sirenă a cărei metodă specială de vocalizare îi conferă control asupra afectelor auditoriului, până la *Arbok*, o cobră înspăimântătoare care, asemeni maternității negative uroboreice, își cuprinde victima neștiutoare și o sufocă într-o îmbrățișare diabolică. *Zygarde* ne amintește de o zeiță htoniană nemiloasă, căci sălășluiește într-o peșteră adâncă, de unde supraveghează bunăstarea ecosistemului și plănuiește să-i pedepsească pe cei care nesocotesc legile Mamei Pământ. Aceleiași sfere a feminității agrare îi aparține triada *Floette*, *Flabébé* și *Florges*, personaje care valorifică energia plantelor și în special a bobocilor înfloriți.

*Milotic*, șarpele acvatic de o frumusețe divină, evocă un tip de mamă elementară pozitivă, așa cum apare aceasta în taxonomia lui Neumann<sup>6</sup>: energia pe care o emană

<sup>2</sup> Puerul este un bărbat care „rămâne prea mult într-o psihologie adolescentină; adică, toate caracteristicile ce sunt normale în cazul unui tânăr de șaptesprezece, optsprezece ani sunt conservate în viața adultă.” (Marie-Louise von Franz, *The Problem of the Puer Aeternus*, Toronto, Inner City Books, 2000.)

<sup>3</sup> C.G. Jung, *Opere Complete* (O.C.), vol. 9/1: *Arhetipurile și inconștientul colectiv*, București, Editura Trei, 2014.

<sup>4</sup> [www.pokemon.com/us/pokedex](http://www.pokemon.com/us/pokedex) (accesat la 26.11.2016).

<sup>5</sup> Tricksterul „reprezintă o structură psihică complexă, extrem de arhaică. În cele mai limpezi manifestări este o reflectare fidelă a unei conștiințe umane nediferențiate, corespunzătoare unui psihic care abia a părăsit nivelul animal” (C.G. Jung, O.C., vol. 9/1, par. 465).

<sup>6</sup> „Prin caracter elementar desemnăm acel aspect al Femininului care (...) tinde să păstreze ceea ce emerge din ea însăși, înconjurându-și creația ca o substanță eternă.” (Erich Neumann, *The Great Mother*, New York, Princeton University Press, 1974, p. 25.)

aduce calm și serenitate, iar rolul său este prin excelență unul protector, conținător. Pe de altă parte, *Gardevoir*, o frumoasă nimfă eterică, reprezintă aspectul transformator al femininului, ea fiind o abilă clarvăzătoare. Gândind în paradigma ipostazelor femininului elaborată de Tony Wolff, *Gardevoir* este Magiciana, feminitatea mediatoare, cuprinsă, absorbită și modelată de efectul inconștientului constelat. Ea dă glas, traduce pentru ceilalți „ceea ce este în aer”, ceea ce prezentul nu poate admite, adică germeii viitorului revelat<sup>7</sup>. În aceeași cheie putem descifra natura surorii lui *Gardevoir*, *Gallade*, care aparține neamului zânelor, dar puterea sa constă în combativitate, în esența războinică: ea este rapidă, nemiloasă, feroce. Putem conchide că avem de-a face cu o altă fațetă a femininului: Amazoana cea independentă și suficientă sieși, absorbită de protestul masculin<sup>8</sup>. Ea mizează pe attribute masculine, este ambițioasă și își dorește să triumfe în orice încercare.

*Roserade* cea seducătoare întruchipează ipostaza feminității transformatoare, dar negative, o Circe care își atrage prada cu mireme dulci, ca apoi s-o otrăvească fără cea mai mică remușcare.

Deosebit de interesante sunt o serie de personaje seducătoare, reprezentări teriomorfe ale Animei. Iepurașul *Lopunny* sau cățelușa *Sylveon* par desprinse din lumea păpușilor Barbie. Cu toate acestea, dicționarul jocului ne avertizează că dacă întâlnești unul dintre Pokémonii sus-menționați, ești în mare pericol: ele posedă „cute charm”, care se traduce în jargonul Pokémon prin capacitatea de a induce dragoste pasională sau nebunie. Fiind purtătoarea funcției inferioare și realizând medierea dintre conștient și inconștient, luarea în posesie de către Anima este deosebit de periculoasă. Jung precizează că în experiența afectivă a bărbatului, acțiunea acestui arhetip se poate manifesta „ca fascinație, supraevaluare și orbire”<sup>9</sup>. *Illumise* este personajul care ne vine în ajutor în acest caz, de vreme ce constituie o frumoasă reprezentare a Sophiei, stadiul final de evoluție a Animei în viziunea lui Jung. *Illumise* protejează personajele de seducție și de alte capcane perfide, la fel cum Sophia funcționează ca un ghid pentru viața interioară a bărbatului, realizând medierea între conștiință și conținuturile inconștiente.

Arhetipul Umbrei, ca aspect întunecat, nedevoltat sau respins al psihicului, pare bine reprezentat în acest joc. *Shuppet*, de pildă, o arătare fantomatică, este atrasă de sentimente vindicative sau de gelozie, pe care le transformă în hrană. *Magikarp*, un peștișor mult prea cuminte și inofensiv, „a pathetic excuse for a Pokémon”<sup>10</sup>, a reușit să-și trăiască prin proiecție întreaga distructivitate, plasată în tovarășul său *Gyarados*, un monstru violent cu înfățișare de dragon. *Aggron* este un dinozaur cu platoșă de fier dominat de un ascuțit simț teritorial: ucide fără milă pe oricine îndrăznește să-i încalce proprietatea. *Haunter* este un alt personaj periculos, care plutește prin obscuritate, pândind și încercând să fure elanul vital al jucătorilor. Relevator este însă că aceste personaje malefice, deosebit de periculoase, devin aliați de nădejde odată ce jucătorul

<sup>7</sup> T. Wolff, *Structural forms of the Feminine Psyche*, Zurich, C.G. Jung Institute, 1985, p. 11.

<sup>8</sup> *Ibidem*, p. 9.

<sup>9</sup> C.G. Jung, O.C., vol. 9/1, ed. cit., p. 87.

<sup>10</sup> <http://www.pokemon.com/us/pokedex/> (accesat la 26.11.2016).

i-a câștigat în propria sa echipă, i-a acceptat, deci, în terminologie jungiană, *i-a integrat*. În acest sens, Jung afirma în studiul *Psihologie și religie*:

„Umbra este doar parțial inferioară, primitivă, neadaptată, și ciudată; nu este în întregime rea. Chiar conține calități copilărești sau primitive pe care convențiile le interzic, însă care ar putea într-un fel vitaliza și înfrumuseța existența umană!”<sup>11</sup>

Astfel, brutele nemiloase, monștri violenți și ignoranți, devin asistenți, ajutoare, surse de energie și vitalitate.

Arhetipul Spiritului, ghidul spiritual înțelept ce apare în basme în momente de cumpănă, atunci când eroul are nevoie de ajutor în încercările cele mai cumplite, se manifestă plenar și în acest joc. *Alomomola*, de pildă, este o versiune a binecunoscutului peștișor auriu, care are puterea de a salva pe cineva de la înec, de la cufundarea iremediabilă în meandrele inconștientului.

*Aegishash* este o ciudată creatură, amalgam însuflețit format dintr-un scut aurit și o coroană regală, ce servește drept sfătuitor înțelept al regilor. Iar *Shaymin* este un arici cu țepi îmbobociți, ale cărui capacități curative îl fac unul dintre cei mai doriți Pokémoni.

Exemplele sus-menționate demonstrează cu precădere existența unui filon arhetipal și o încercare de utilizare a elementelor mitologice. Nimic mai mult, ar spune psihologii preocupați de caracterul adictiv sau părinții îngrijorați de iresponsabilitatea cu care adolescenții și copiii plonjează în lumea virtuală! Fără intenția de a combate aceste opinii, de altfel adesea bine întemeiate, suntem de părere că *mai există ceva aici* – dincolo de caracterul viral, de starea de fluentă cognitivă indusă jucătorilor și de dozele constante de adrenalină și dopamină. Iar acel ceva transgresează intențiile mercantile ale creatorilor și comercianților, precum și raționalizările jucătorilor, apropiind jocul Pokémon Go de *marea călătorie a eroului*, atât de fascinant descrisă de Joseph Campbell.

Eliade vorbea deja în anii '70 despre structurile mitologice ale imaginilor și comportamentelor impuse colectivităților prin intermediul mass-media, enunțând exemplul *comic strips-urilor* de tipul *Superman* sau al romanelor polițiste, în care se joacă aceeași dramă a confruntării dintre Bine și Rău<sup>12</sup>. Iar succesul multor producții cinematografice poate fi explicat, la nivel mai profund, prin fascinația numinoasă a elementelor arhetipale<sup>13</sup>. În mod asemănător, Pokémon Go propune imersiunea într-o lume magică, arhetipală, ce nu este însă complet scindată de realitatea cotidiană. Să nu uităm un element relevant: personajele virtuale apar în *decorul familiar* al jucătorilor, se ascund prin parcuri, hoteluri, baruri, obiective turistice sau cartiere rezidențiale, dar nu pot fi văzute de ne jucători, adică de *neinițiați*; ele se revelează doar inițiaților sau, cel mult, neofiților – chiar dacă prima ceremonie a inițierii nu-i altceva decât un gest

<sup>11</sup> C.G. Jung, *Opere Complete*, vol. 11: *Psihologia religiei vestice și estice*, București, Editura Trei, 2014, par. 134.

<sup>12</sup> M. Eliade, *Aspecte ale mitului*, București, Editura Univers, 1978, pp. 173–174.

<sup>13</sup> Comentariile jungiene asupra materialului arhetipal înglobat în celebra serie cinematografică *Star Wars* fac referire la călătoria inițiativă a eroului care a pornit pe calea individuirii.

banal și lumesc (descărcarea aplicației pe telefonul mobil). Așadar, de ce nu ne-am afla în acest caz în fața unui *complex mitico-ritualic viu*? Unul în care eroul (jucătorul) este chemat la aventură – nu prin intermediul unui element sau al unei întâmplări magice, cum postulează Joseph Campbell<sup>14</sup>, ci prin exemplul semenilor sau prin atracția mesajelor publicitare. Urmează separarea și plecarea, inițierea propriu-zisă și, în sfârșit, potențiala întoarcere și reintegrare în societate<sup>15</sup>, etape pe care vom încerca să le identificăm în jocul Pokémon Go.

Descărcând și rulând aplicația, jucătorul se separă de realitate, se cufundă în acel timp paralel, dilatat și magic, nesupus capriciilor lui Chronos, și se avântă în călătorie. Aici beneficiază de „Ajutorul supranatural”. Așa cum eroul legendar primește de la un personaj magic, binevoitor, amulete sau învățături menite să-l protejeze de mânia balaurului<sup>16</sup>, jucătorul de Pokémon Go este dotat de la bun început cu o serie de instrumente esențiale: un incubator în care își va crește armata sau mingile cu ajutorul cărora poate captura alte personaje.

Eroul lui Campbell este nevoit să treacă apoi de „primul prag”, „aflat la intrarea în tărâmul unde se găsesc puteri nebănuite”<sup>17</sup>, păzit de un vajnic gardian, un cerber, un dragon ori un balaur. Jocul oferă multiple astfel de praguri, ce coincid cu trecerea de la un nivel la altul, din ce în ce mai complexe și mai dificile. Vom reveni la acest aspect în final, căci el atentează, în opinia noastră, la ceea ce am putea numi esența unei veritabile inițieri.

Intrarea în „burta balenei”, în tărâmul divin, se desfășoară conform tuturor regulilor:

„credinciosul suferă o metamorfoză. Caracterul său secular rămâne afară. El se va lepăda de el, la fel cum un șarpe își leapădă pielea”<sup>18</sup>.

Tot astfel, jucătorul își alege *alias*-ul virtual, dotat cu acele atribute pe care le consideră esențiale în propria ființă. Urmează inițierea, întâlnirea cu Marea zeiță, Magna Mater<sup>19</sup> – în ipostază pozitivă (*Milotic*) sau negativă (*Zygarde*), și cu femeia ca ispită<sup>20</sup> – personaje de tipul *Lopunny* sau *Sylveon*. Etapa „reconcilierii cu tatăl”<sup>21</sup>, esențială în întemeierea unui eu autonom, comportă aspecte multiple în cadrul jocului. Întâlnim, de pildă, personaje de tipul Tatălui atotputernic, Mistagogul, stăpânul focului – ca leul *Pyroar*, maiestuosul conducător al clanului, sau Tatăl Teribil, de sorginte uraniană – dinozaurul *Tyrantrum*, cu platoșă metalică și înfățișare feroasă. *Pangoro* este o reprezentare teriomorfă a tatălui protector, un urs cu forță fizică miraculoasă

<sup>14</sup> Prima etapa în călătoria eroului este chemarea la aventură. (J. Campbell, *Eroul cu o mie de fețe*, București, Editura Herald, 2015, p. 54.)

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 40.

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 72.

<sup>17</sup> J. Campbell, *Eroul cu o mie de chipuri*, București, Editura Herald, 2004, p. 80.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 94.

<sup>19</sup> *Ibidem*, pp. 117–128.

<sup>20</sup> *Ibidem*, pp. 129–133.

<sup>21</sup> *Ibidem*, pp. 133–156.

care, în ciuda unui temperament violent, își apără familia și prietenii. Un aspect ce merită amintit este posibilitatea jucătorului de a deveni el însuși antrenorul personajelor capturate. Prin acest mecanism, el „a devenit el însuși tatăl”, fiind „pregătit să preia rolul celui care inițiază”<sup>22</sup>. În terminologie freudiană, băiatul depășește complexul oedipian prin identificarea cu tatăl și consolidarea unei identități mature, stabile.

Ca etape finale ale inițierii, „Apoteoza” și „Darul final”<sup>23</sup> par să consistă tocmai în câștigarea aceluia titlu de Pokémon Master, obținut în urma capturării tuturor personajelor aparținând unei zone geografice. Problematice sunt tocmai cupiditatea cu care se succedă acumulările de personaje și revărsarea violentă și nesfârșită de noi Pokémoni. Astfel, neofitul rătăcește printre noi capcane, noi întâlniri și niveluri de măiestrie, *neputincios în încercarea de a reveni cu adevărat în lume*, spre deosebire de eroii legendari care, odată încheiat miticul *descensus ad inferos*, revin în tărâmul luminii și își reiau existența, la un nivel superior de conștientizare. Jucătorul nostru însă pendulează între lumi, trăiește când în lumea cotidianului, când în cea magică, neizbutind să finalizeze aventura. Mai mult, rămâne captiv într-o goană a vânătorii, într-o lume labirintică din care lipsește firul Ariadnei.

Cu toate acestea, nu putem contesta faptul că jucătorul are experiența unui sacru mascat (în sensul lui Eliade), căci magia unui personaj nou aduce cu sine trăiri de natură religioasă. Eliade afirma:

„Gnosticul nu aștepta cu mai multă nerăbdare revelația oracolului decât așteaptă adoratorul automobilului primele zvonuri în legătură cu noile modele.”<sup>24</sup>

În același sens, jucătorii împătimiți își trăiesc aventura în cheia aceluia „ca și cum” ce aparține timpului și spațiului sacru. Vorbim cu siguranță despre o *participation mystique* ce îi înlesnește individului accesul *formal* la o experiență a sacrului. Jucătorul își asumă un *alias* virtual, capabil să condenseze energiile necesare încercărilor la care se supune, se reunește cu alți adepți în locuri menite să asigure noi revelații – capturarea unor personaje – și își trăiește aventura cu entuziasmul unui zelot. Devine uneori „erou civilizator”, crescându-și și evoluându-și personajele, sau „erou cuceritor”, lansându-și forțele armate în confruntări virtuale sângeroase.

Este destul de dificil să privești cu indulgență mulțimile de jucători care se îmbulzesc, gravitează în jurul unui centru de interes virtual, așteaptă cu răbdare infinită și apoi se năpustesc entuziasmați să vâneze creaturile magice. Este poate și mai dificil să găsești o motivație relativ acceptabilă pentru vagabondajul lipsit de noimă al adolescenților care ies din casă sub impulsul vânătorii și se întorc „Dumnezeu știe când”, în cuvintele unei mame îngrijorate. Totuși, este folositor, în acest caz, să ne amintim cuvintele lui Tolkien din *Stăpânul inelelor*: „Nu toți cei care rătăcesc sunt pierduți”, căci am putea vedea în rătăcirile jucătorilor un sens care transcende banalitatea unui joc cu accente gregare, o semnificație care trimite, mai degrabă, la o dimensiune ritualistă saturată de elemente mitice.

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 144.

<sup>23</sup> *Ibidem*, p. 40.

<sup>24</sup> M. Eliade, *Aspecte ale mitului*, București, Editura Univers, 1978, p. 175.

În discutarea acestei semnificații, am recurs la scrierile lui Joseph Campbell, care, în *Occidental Mythology*<sup>25</sup>, vorbea despre patru funcții ale mitului: funcția metafizică, ce asigură contactul cu transcendentul, implicând trăirea numinoasă; funcția cosmologică, ce înlesnește crearea unei imagini coerente a ordinii universale; funcția sociologică, prin intermediul căreia sunt legitimate norme și criterii morale; funcția psihologică, cu rol pedagogic. Aceasta din urmă ne interesează în mod special:

„cea de-a patra (funcție), care stă la baza celorlalte ca fundament și suport, este cea psihologică: și anume aceea de a forma individul, (...) de a-l conduce de la naștere până la moarte de-a lungul întregului curs al vieții”<sup>26</sup>.

În acest sens, mitul însoțește individul prin diversele etape și crize ale vieții, de la dependența copilăriei la responsabilitatea maturității și, apoi, la reflecția înțeleaptă a senectuții, până la trecerea în neființă. Inițiază individul în ordinea realităților intrapsihice, ghidându-l spre realizare, dezvoltare și îmbogățire spirituală. Riturile de trecere ale pubertății, de pildă, se bazează cu precădere pe această funcție a mitului.

Ar putea fi vorba în acest caz despre un rit de trecere, unul care asigură inițierea într-o nouă etapă a vieții? Propunerea pe care o înaintăm este că nu avem de-a face cu o dublare facilă a mitului eroului, ci cu o încercare de resuscitare a călătoriei sale inițiatice, esențială în trecerea de la dependența copilăriei la asumarea deplină a maturității. Este adevărat că suntem departe de riturile de inițiere primitive, al căror ceremonial include adesea torturi sângeroase sau izolare în condiții de minimă subsistență; totul pentru ca individul să moară în ipostaza de copil și să renască în cea de adult.

Așa cum explică Howitt despre populația Kurnai:

„Intenția tuturor actelor ceremoniei este să antreneze o schimbare în viața novicelui; trecutul său trebuie separat (*cut-off*) printr-un interval irepetabil. Legătura infantilă cu mama este ruptă brusc și, începând din acel moment, inițiatul aparține lumii adulților.”<sup>27</sup>

Or, Marie-Louise von Franz explica expansiunea nevrozei de tip *puer aeternus* în societatea contemporană tocmai prin prisma dispariției ritualurilor de trecere, atât de benefice în universul societăților tradiționale. De vreme ce puțini bărbați tineri posedă individualitatea necesară separării de mamă fără aport extern, importanța ritualurilor de trecere, așa cum erau ele concepute în mod tradițional, devine vitală. Separarea fizică impusă și afirmarea masculinității prin intermediul unor încercări vitejești sau prin „moarte și renaștere” constituiau premisele ruperii legăturii simbiotice cu imago-ul matern și începutul vieții de bărbat adult. Un astfel de rit liminar poate fi considerat și jocul Pokémon Go, tocmai prin impulsul de ieșire în lume pe care îl imprimă. Metaforic vorbind, plecarea de acasă, rătăcirea printre străini, departe de protecția căminului parental, traduce o nevoie de autonomizare, de maturizare.

<sup>25</sup> J. Campbell, *Occidental Mythology (Masks of God)*, New York Penguin Books, 1991.

<sup>26</sup> J. Campbell, *Mythological Themes in Creative Literature and Art. The Mythic Dimension: Selected Essays 1959–1987*, New York, HarperCollins Publishers, 1997, p. 58.

<sup>27</sup> A.-W. Howitt, *The Native Tribes of South and South-East Australia*, London, 1904, p. 532.

Dacă privim prin prisma jucătorului, trebuie să remarcăm trezirea unui elan vital ce împinge spre ieșirea din starea puberă de dependență. Interesant este că jocul invocă mai degrabă o încercare de individuare masculină, căci pentru femei, așa cum arată von Franz, călătoria presupune suportarea unor suferințe și învățarea umilinței, în timp ce bărbatului îi este dat să-și demonstreze bravura și forța fizică<sup>28</sup>. Cert este că impulsul spre individuare își face simțită prezența și caută o cale de manifestare. Ar putea fi aceasta o șansă de ieșire din nevroza de tip *puer aeternus*? Teoretic am putea da un răspuns pozitiv.

Singura problemă este că aventura pare fără sfârșit, iar eroul parcurge etapă după etapă, cufundându-se tot mai adânc, colectând tot mai multe personaje, hrănindu-și setea de acumulare și viziunea hedonistă și infantilă asupra existenței. Lumina conștientizării nu reușește să străpungă obnubilarea unei perspective avide, iar cuceritorul eșuează în încercarea de a înțelege sensul tainic al încercărilor. Căci lupta cu monstrul este doar încleștare violentă, alegerea unui drum sau al altuia este capriciu, iar plecarea în aventură devine un caraghioslâc donquijotesc, dacă nu sunt dublate de câștigarea sensurilor absconse.

Asemeni lui Ghilgameș cel întovărășit de Enkidu<sup>29</sup>, jucătorul rătăcește pe străzi împreună cu personajele deja capturate. Și tot asemeni eroului babilonian, care eșuează în încercarea de a învinge somnul, încercare echivalentă cu transmutarea condiției umane, jucătorul se lasă prins în mrejele unei aventuri perpetue. Tânărul ale cărui cuvinte le-am evocat la începutul articolului și-ar fi putut dori să devină nu *Pokémon Master*, ci *Master of his own life*, Stăpân al propriei vieți; dacă ar fi fost pregătit să recunoască, în impulsul care-l mână, manifestarea individuării, a dobândirii conștientă și asumate a sensului profund și individual al vieții. Dar cine vrea cu adevărat să înțeleagă într-o lume racordată la clișee autorizate, oarbă și surdă la experiențele interioare? Din păcate, jocul rămâne o simplă dramatizare – e drept, fascinantă – a unei inițieri ratate.

\*\*\*

**Notă.** Acest articol a fost conceput în perioada de glorie a jocului Pokémon Go, când sute de jucători rătăceau pe străzi și prin parcuri în căutarea figurinelor colorate. În timp, magia jocului s-a stins, căci nicio aventură nu poate continua *ad libitum* fără conștientizare, fără creștere. Rămasă la un nivel superficial, încercarea ratată de inițiere și-a pierdut parfumul noutății și puerul se îndreaptă acum spre alte ținte, spre alte călătorii. N-a reușit să scape de plictiseală, căci jocul nu i-a oferit o cale de manifestare completă și sănătoasă a impulsului spre maturizare. Nu ne rămâne decât să sperăm că următoarea aventură fascinantă va fi completă și asumată.

---

<sup>28</sup> M.-L. von Franz, *Animus and Anima in Fairy Tales*, Ontario, Inner City Books, 2002.

<sup>29</sup> M. Eliade, *Istoria credințelor și ideilor religioase*, București, Editura Științifică, 1999, pp. 59-61.