

# **Cazando pokemones en Bogotá: Las interacciones en el espacio público de los grupos de jugadores de Pokémon Go.**

Santiago Ernesto Alga Angulo, Carlos Andrés Ardila Ortiz y Geraldine Oriana Mantilla Nuñez.

Cita:

Santiago Ernesto Alga Angulo, Carlos Andrés Ardila Ortiz y Geraldine Oriana Mantilla Nuñez (2019). *Cazando pokemones en Bogotá: Las interacciones en el espacio público de los grupos de jugadores de Pokémon Go*. XXXII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Lima.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-030/178>



## Cazando pokemones en Bogotá: Las interacciones en el espacio público de los grupos de jugadores de Pokémon Go

Santiago Ernesto Alga Angulo  
Carlos Andrés Ardila Ortiz  
Geraldine Oriana Mantilla Nuñez

### Resumen

El objetivo de esta investigación fue describir las interacciones en el espacio público de grupos de jugadores de Pokémon Go en Bogotá. Ya ha habido aproximaciones científicas a las interacciones sociales que este juego para celular, que obliga a los jugadores a desplazarse por la ciudad, produce en el espacio público. Sin embargo, estas aproximaciones han sido por lo general cuantitativas o únicamente teóricas que, por un lado, han permanecido distantes de las interacciones de los jugadores y que, por el otro, no han tratado la relevancia que los grupos organizados de jugadores tienen en la interacción. Para avanzar en el conocimiento sobre el tema utilizamos una metodología cualitativa basada en la observación participante que fue complementada con entrevistas conversacionales y análisis de contenido de las redes sociales que los grupos de jugadores utilizan para comunicarse. Como resultados obtuvimos que las interacciones en el espacio público, que se realizan con preparaciones que comienzan desde semanas hasta minutos antes del momento de jugar en conjunto, están posibilitadas por las relaciones entre tres planos espaciales distintos: el plano del espacio físico; el plano del mapa del juego y el plano de las redes sociales en que los grupos se organizan. El descubrimiento de este último plano es un aporte a la literatura sobre el tema ya que hasta el momento solo los otros dos planos habían sido identificados. Para concluir se reflexiona, tomando como ejemplo el caso estudiado, sobre los fenómenos grupales de ocio en el espacio urbano que utilizan nuevas tecnologías.

### Palabras clave

Interacciones, espacio público, espacio físico.

### Introducción

El lanzamiento del juego para celular Pokémon Go fue noticia en todo el mundo a mediados del 2016 por la gran cantidad de personas que descargaron la aplicación para jugar. Sobre el tema se realizaron diversas reflexiones e investigaciones sobre todo cuando el juego fue noticia y en los meses posteriores. En esta ponencia, producto de



una investigación realizada más de dos años después del lanzamiento del juego, reportamos nuestro acercamiento a los jugadores de Pokémon Go en Bogotá. Estos jugadores distan mucho de las masas que corrían por los grandes parques de las ciudades globales en el 2016. Los jugadores de hoy son tan pocos que, salvo cuando se concentran en ciertas zonas de la ciudad, nadie los nota. Además, como el juego ya no es noticia, el público se ha olvidado de su existencia y al comentar sobre nuestra investigación a otros estudiantes de sociología era común encontrarnos con preguntas como “¿todavía hay gente que juega a eso?” y “¿eso todavía existe?”. Rápidamente, al principio de la investigación, confirmamos que los jugadores de Pokémon Go en Bogotá siguen existiendo y que todos los días juegan de formas individuales y grupales en distintas zonas de la ciudad.

### **Fundamentación del problema**

Ya ha habido aproximaciones científicas a las interacciones sociales que este juego para celular, que obliga a los jugadores a desplazarse por la ciudad, produce en el espacio público. Sin embargo, estas aproximaciones han sido por lo general cuantitativas o únicamente teóricas que, por un lado, han permanecido distantes de las interacciones de los jugadores y que, por el otro, no han tratado la relevancia que los grupos organizados de jugadores tienen en la interacción. Este trabajo comprende una aproximación directa a la forma en que los jugadores interactúan con el espacio público y con la aplicación, dada la necesidad de un aporte a la literatura de este tema desde una perspectiva cualitativa. Hemos dado respuesta a nuestras interrogantes a través de un marco teórico fundamentado en la sociología de las movilidades de John Urry (2005) y en la Actor-Network Theory expuesta por Farías (2010).

### **Metodología**

En oposición a la mayor parte de los estudios que se han realizado sobre Pokémon Go, no nos hemos mantenido distantes de la interacción real de los jugadores a través de cuestionarios que los jugadores responden cuando no están jugando, ni a través de reflexiones fundamentalmente teóricas que contemplan las características generales del juego y no las formas en las que efectivamente es jugado, sino que hemos optado por un acercamiento cualitativo al fenómeno. Principalmente, para ser más específicos, desde octubre de 2018 hasta febrero de 2019 hemos observado el jugar y participado en él en distintas salidas de grupos de jugadores. En algunas salidas hemos optado también por decirle a algunos jugadores que nos encontrábamos haciendo una



investigación sobre el juego y así, en entrevistas conversacionales, aprendíamos detalles no directamente observables sobre las dinámicas de los jugadores. Está claro que la participación a la que nos referimos incluye el haber jugado el juego mientras investigábamos. Si no lo hubiéramos hecho hubiera sido imposible comprender el funcionamiento real de buena parte de las prácticas de los jugadores. Por otro lado, también estuvimos presentes en distintos grupos de redes sociales o plataformas de chat (Facebook, Whatsapp y Discord) observando cómo la interacción en esos lugares se relaciona con la interacción en el espacio físico y participando en la planeación de algunas salidas a jugar. Durante este proceso hablamos, observamos y jugamos con personas que viven en todas las zonas geográficas de Bogotá. Sin embargo, la observación en el espacio físico de los grupos de jugadores se limitó a zonas del centro norte y del norte de la ciudad: la Universidad Nacional, el jardín Botánico, el parque de los novios, la zona del parque de la 93 y las zonas alrededor de los barrios El Recuerdo, Galerías, Nicolás de Federmán, y Usaquén. Por último, hay que agregar que la mayoría de los jugadores, y también la mayoría de los jugadores con quienes hablamos, son hombres que están entre su adolescencia y sus cuarenta años.

### **Resultados**

Para exponer los resultados de esta investigación atendiendo al principio de relacionalidad radical y con un enfoque de movilidades es necesario componer las interacciones de los grupos de jugadores con los objetos y el espacio público de forma relacional. Por tanto, la descripción no partirá de los grupos de jugadores, ni de sus movilidades, ni de los objetos, ni del espacio público para después ir al encuentro de los otros ítems, sino que mostraremos los procesos relacionales que configuran el jugar Pokémon Go grupalmente. De este modo el orden de exposición, forzosamente esquemático, que tomaremos será comenzar por las relaciones que entre personas y objetos crean el juego de Pokémon Go en tanto objeto junto con los requerimientos objetuales que este tiene, para continuar, posteriormente, con la formación de los grupos de jugadores, que siempre está relacionada con lo que ocurre en el juego, y las especificidades de sus interacciones grupales en el espacio público.

### **Generalidades del juego**

El juego para celular Pokémon Go, que hace parte de la franquicia global de Pokémon y es administrado por la compañía de software Niantic, está basado en mapas digitales del espacio físico. A partir de estos mapas Pokémon Go produce y muestra a sus



jugadores una versión del espacio físico, a la que llamamos el mapa del juego, por la que estos se pueden desplazar moviéndose por el espacio físico sosteniendo sus smartphones equipados con GPS. Sobre este mapa del juego se encuentran, en lo fundamental, tres tipos de elementos con los que los jugadores pueden interactuar: pokeparadas, gimnasios y pokemones. A diferencia de los pokemones<sup>1</sup>, que pueden aparecer en cualquier parte del mapa, las pokeparadas<sup>2</sup> y los gimnasios<sup>3</sup> están fijados en puntos del mapa por lo que interactuar con ellos exige desplazamiento por el espacio físico. Estos dos últimos elementos llevan el nombre de otros objetos que se encuentran en el espacio correspondiente en el mundo físico y sus nombres suelen corresponder a esos objetos. Así, el gimnasio “Virgen del parque” se encuentra ubicado en la parte de un parque en el que hay una pequeña estatua de la virgen María.

El anterior párrafo hace referencia a múltiples entrecruzamientos entre lo humano y lo material. En cuanto a la creación humana de los objetos hay que decir, en primer lugar, que el juego en tanto objeto tecnológico es producido por personas que trabajan en empresas y que tienen altas capacidades técnicas. También por el lado de la producción, hay que decir que los gimnasios y pokeparadas fueron, en un primer momento, establecidos por jugadores de Ingress, un juego similar a Pokémon Go también administrado por Niantic, que creaban sobre puntos en el mapa del juego de Ingress ciertos objetos de ese juego que Niantic convirtió después en Pokémon Go. Recientemente, después de haber concluido esta investigación, Niantic ha permitido que en Colombia los jugadores puedan crear pokeparadas. Ahora, en cuanto a la modificación de las acciones humanas por parte de los objetos, hay que empezar diciendo que no es posible jugar Pokémon Go sin un smartphone de gama media o alta ya que las exigencias técnicas del juego son elevadas. Al cumplirse este requisito aparece otro casi igual de importante que es disponer de un plan de datos que permita jugar en cualquier lugar en el que haya señal de celular. Estas dos condiciones fuerzan a los jugadores a tener una relación activa de cuidado y mantenimiento de objetos que, por lo demás, cuestan dinero. También es frecuente, ya no un requisito, el uso de baterías externas para poder jugar por más tiempo y el portar ropa cómoda y artículos como gorras y sombrillas que facilitan las salidas a jugar más largas.

### **Interacciones grupales**

Para continuar con el tema de los grupos, ya que lo que se ha dicho hasta ahora podría aplicar para jugadores solitarios (si los hay), hay que decir primero que el juego presenta acontecimientos y retos a los jugadores que estos no pueden cumplir de manera



individual o que se facilitan considerablemente si se juega con otros jugadores. Los dos tipos más comunes de estos acontecimientos son las incursiones de nivel alto y los eventos tipo “día de la comunidad”. Por ahora hablaremos de las incursiones. Una incursión es un combate entre los pokemones de uno o varios jugadores contra un pokemon salvaje (llamado jefe de incursión) que aparece en un gimnasio. Los jugadores participan en incursiones ya que el lograr derrotar al jefe de incursión les dará la oportunidad de atraparlo. Esto es especialmente relevante ya que en las incursiones (sobre todo en las de nivel alto) suelen aparecer pokemones que son imposibles o muy difíciles de atrapar de otra manera (un objetivo de la mayoría de los jugadores es atrapar a todos los pokemones). Ahora, entre más alto es el nivel de la incursión, mayor es la necesidad de que haya varios jugadores en la misma incursión, y debido a que los jugadores no saben exactamente cuándo va a aparecer una incursión y a que la duración del tiempo que se tiene para jugarla es de una hora y 45 minutos, los jugadores han desarrollado formas de organización que les permiten jugar exitosamente en las incursiones en el poco tiempo del que disponen.

El desarrollo de las incursiones tiende a ser el siguiente: una vez que aparece una incursión y algún jugador se interesa por ella, este lo informa en algún grupo de redes sociales (por lo general de WhatsApp) basado en algún barrio o sector de la ciudad. En este grupo dice que vio una incursión en cierto gimnasio, el nivel o el jefe de la incursión y propondrá una hora de inicio en la que se espera que todos los jugadores interesados hayan llegado al lugar del mundo físico en el que se encuentra el gimnasio. Con el paso de los minutos otros jugadores dirán si quieren participar y, si confirman suficientes jugadores para que se crea que se puede vencer en la incursión, entonces los jugadores efectivamente irán al lugar de la ciudad en el que se encuentra el gimnasio. Allí los jugadores por lo general forman un óvalo con sus cuerpos, se aseguran de que todos estén allí y entran al gimnasio con sus celulares. En este momento los jugadores ven a sus pokemones rodear al jefe de incursión y presionan la pantalla repetidamente para que lo ataquen. Una vez el jefe es derrotado, los jugadores tienen la oportunidad de atraparlo lanzándole pokebolas<sup>4</sup>. Con las incursiones del nivel más alto es frecuente que el jefe no sea atrapado por lo que el jugador se sentirá obligado a seguir jugando ese tipo de incursiones. Una vez que los jugadores logran, o no, atrapar al jefe de incursión, suelen despedirse y separarse.

La descripción que acabamos de hacer es una ejemplificación del lugar como lo entiende Urry. El gimnasio y el lugar al que corresponde en el mundo físico son durante



las incursiones un lazo entre la proximidad (la que tienen hombro a hombro jugadores que ya estaban en una misma zona de la ciudad) y los flujos rápidos (que llevan los jugadores individualmente en quehaceres cotidianos que por lo general no se dan en un mismo barrio). También pueden verse como un conjunto de espacios donde distintas redes y flujos relacionales se interconectan: los flujos de las personas que ocupan una zona geográfica, las redes virtuales de jugadores de Pokémon Go que se generan en redes sociales y los flujos de las representaciones de los jugadores en el mapa del juego que interactúan al mismo tiempo, de la misma forma y con el mismo objeto (Urry, 2005, p. 143). Por otro lado, los grupos en redes sociales que sirven para organizar el jugar en incursiones son un buen ejemplo de los grupos tipo Bund que también conceptualizó Urry: los grupos son de libre asociación, no tradicionales e implican nuevas formas de habitar, en este caso, de habitar lúdicamente un sector de la ciudad (Urry, 2005, p. 145-146).

En cuanto al entrecruzamiento entre lo humano y lo material, este está presente durante todo el proceso de las incursiones. En primer lugar, las incursiones son en el largo plazo gestionadas por Niantic. Son personas en Niantic las que deciden qué pokémones irán apareciendo en las incursiones de distintos niveles con el paso de los meses. En segundo lugar, el objeto de las redes sociales está presente constantemente sirviendo como único medio de comunicación hasta que los jugadores se encuentran cara a cara. El estar atento de las redes sociales (por lo general a través del celular) es algo que caracteriza el tiempo previo a jugar en una incursión. En tercer lugar, este entrecruzamiento alcanza su forma física y visualmente más interesante durante la incursión misma ya que, al ponerse en posición de óvalo con las caras y los celulares hacia adentro, los jugadores replican la posición que sus pokémones toman al interior del gimnasio alrededor del jefe de incursión. No hay ninguna razón por parte del juego para que esto sea así. Los jugadores perfectamente podrían orientar sus cuerpos hacia afuera o dispersarse varios metros en el espacio para jugar. El entrecruzamiento, o incluso, la sintonía, entre lo material-técnico-virtual y lo humano físico-social alcanza en esa postura su grado más alto.

Ahora hablaremos de los eventos “día de la comunidad”. Estos eventos consisten en que un día del mes (por lo general sábado o domingo), entre ciertas horas, aparece por todo el mapa del juego una gran cantidad de pokémones de la misma especie y hay una probabilidad aumentada de atrapar la versión “shiny”<sup>5</sup> de esa especie. Como los pokémones suelen salir más en zonas en que hay más pokeparadas, los jugadores



suelen decidir desplazarse a un área de la ciudad que corresponde a un área en el mapa del juego con gran cantidad de pokeparadas. Estas salidas a jugar suelen estar mediadas por grandes grupos que buscan tener un alcance no local, como los grupos que sirven para organizar incursiones, sino de toda la ciudad. Dos de los grupos de este tipo más relevantes son Pokémon Go Team Bogotá y Pokémon Go Bogotá. Ambos grupos tienen presencia tanto en Facebook como en WhatsApp y ambos se preocupan por ir a jugar grupalmente durante el tiempo que dura el día de la comunidad. La diferencia más notoria entre los dos grupos es que mientras que Pokémon Go Team Bogotá cambia constantemente el lugar en que va a los días de la comunidad, Pokémon Go Bogotá va en todas las ocasiones a la Universidad Nacional. Los dos grupos rara vez se encuentran porque hay conflictos personales entre los administradores.

En cualquier caso, el desarrollo de los días de la comunidad es a grandes rasgos siempre el mismo: el juego avisa como “noticia” la fecha, hora y especie de pokemon que estará en el próximo día de la comunidad con unas cuantas semanas de antelación. Posteriormente los jugadores deciden a qué lugar irán. A algunos jugadores les gusta ir siempre al mismo lugar, otros prefieren variar e ir al sitio al que vaya Pokémon Go Team Bogotá que suele ser decidido a través de votación por WhatsApp. Al lugar se llega antes de la hora de inicio y se comienza a caminar y a jugar más intensamente justo cuando comienza el evento. A partir de ese momento los jugadores comienzan a caminar de forma más o menos ordenada siguiendo las pokeparadas por cercanía. Al respecto es importante decir que, aunque el caminar de los jugadores es directamente observable, los caminos que toman sólo tienen sentido si se tiene acceso al mapa del juego y se ve que caminan siguiendo pokeparadas. En relación con esto es fuertemente notable en el mapa del juego en las zonas en las que se está jugando el día de la comunidad, el que todas las pokeparadas estén “cebadas”. Cebear una pokeparada significa ponerle un “cebo”, ítem que hace que alrededor de una pokeparada aparezcan más pokemones, y que tiene una duración fija que durante el evento se alarga. Por este motivo tan pronto como comienza el evento todas las pokeparadas se comienzan a cebear. Este fenómeno es visualmente observable en el mapa del juego ya que las pokeparadas cebadas sueltan una lluvia de pétalos rosados. Cuando una zona entera está llena de pokeparadas cebadas, por tanto, el mapa del juego se ilumina con este color. Cuando el evento se acaba los jugadores se dispersan, algunos dejan la zona de inmediato, otros se relajan en algún restaurante o local de la zona, y otros participan en actividades de integración promovidas por los administradores de los grupos grandes como fotos de grupo o premiaciones por logros durante el evento. Lo que es común es





que no se sigue jugando intensamente ya que se considera que lo que se iba a ganar en el día ya se ganó.

Lo que dijimos sobre la manera en que las incursiones crean lugar en el sentido de Urry también aplica para el caso de los días de la comunidad. La diferencia es que el lugar que se forma no se da entre un gimnasio y la zona de la ciudad en la que se encuentra, sino entre una zona de la ciudad y la ciudad en su conjunto. De ese modo, la proximidad es menos densa pero más masiva en cantidad de personas que juegan juntas y los flujos y redes que el lugar concentra provienen de un área geográfica mucho más grande. La unión de ambos fenómenos se da, lógicamente, cuando se juegan incursiones durante un día de la comunidad. En esas ocasiones las incursiones no concentran simplemente las proximidades y flujos propias de los jugadores de la zona, sino las proximidades y flujos provenientes de jugadores provenientes de distintas partes de la ciudad que en ese momento ya se habían concentrado en cierta zona. El resultado de esto es una gran cantidad de personas concentradas en pocos metros cuadrados que forman óvalos con sus cuerpos y juegan la incursión con gran facilidad (como dijimos, a mayor número de jugadores más fácil es derrotar al jefe de incursión).

Tratando el tema de las relaciones entre los objetos y las personas hay que recordar que, al igual que sucede con los pokemones que aparecen en las incursiones, los momentos y pokemones de los días de la comunidad también son gestionados por Niantic. Por otro lado, debido a la gran cantidad de personas que se concentran en una zona de la ciudad durante un día de la comunidad, es posible que muchos objetos de la infraestructura física queden fuertemente ocupados por jugadores de Pokémon Go. Esto lo vimos con más claridad en varios lugares del jardín botánico, como puentes y senderos, cuando los jugadores de Pokémon Go Team Bogotá fueron allí para el día de la comunidad de octubre. En lo que respecta al tema de los grupos tipo Bund queda claro que los grupos de jugadores de alcance distrital se inscriben en esta categoría solo que los movimientos que gestionan son más amplios y menos frecuentes. Los dos tipos de grupo Bund, además, están conectados. En sus páginas de Facebook, por ejemplo, los grupos de alcance Bogotá publican las listas de grupos de WhatsApp que hacen incursiones en distintas zonas de la ciudad. Tales conexiones facilitan aún más la concentración a nivel ciudad en los días de la comunidad de las concentraciones constantes que hay en todas las zonas en las que se juega Pokémon Go.



### Interacciones públicas

Para finalizar estos resultados nos referiremos a aspectos de las interacciones entre los grupos y el espacio público que hasta el momento no hemos mencionado pero que están presentes en las dinámicas de juego de las que ya hemos hablado. En primer lugar, los jugadores poco se fijan en el espacio físico en el cual juegan. En las incursiones que se hacen normalmente en zonas de la ciudad en las que se encuentran frecuentemente esto no es sorprendente. Lo interesante es que tampoco se fijan en las características de los lugares en los que se juega durante los días de la comunidad. A pesar de que muchos de ellos ofrecen cosas que podrían considerarse interesantes, y que de hecho son el atractivo para los demás visitantes de esos lugares (e.g. las plantas del jardín botánico, los restaurantes de Usaquén, las tiendas de objetos de lujo de El Chicó y El Retiro), los jugadores no se interesan por ninguna de ellas. Las características físicas del espacio público sólo empiezan a ser relevantes en las dinámicas del juego cuando se toman fotografías de “AR”<sup>6</sup>. A través de ellas se observa el espacio físico pero el foco de atención es el pokémon al que se le toma la foto.

En segundo lugar, el espacio público mediado por Pokémon Go permite que se formen relaciones entre personas que de otra forma no existirían. No nos referimos con esto simplemente a los grupos que se organizan para jugar sino a que a través del juego es posible crear lazos de amistad con personas con quienes se comparte un espacio en la ciudad y con quienes, de otro modo, no habría tal relación. Testimonio de lo anterior es un grupo de jugadores de Bosa que jugaban individualmente y que se conocieron en su barrio gracias al juego. El día que hablamos con ellos se habían desplazado como grupo para jugar el día de la comunidad en la Universidad Nacional.

Por otro lado, el concepto de espacio público está ligado al de esfera pública en el que los ciudadanos expresan opiniones y actúan de forma política frente al estado (Pardo, 2008, p. 38). De lo anterior no vimos nada en nuestra investigación. Los espacios de interacción entre jugadores están fuertemente centrados en el juego y no demuestran tener preocupación por temas externos a Pokémon. Es más, la política, junto a otros temas, puede llegar a estar formal y oficialmente excluida de la dinámica del juego. En este sentido, cuando a alguien, en un instante, menciona algún tema político, los otros le piden que se mantenga en el tema de Pokémon. Del mismo modo, entre las reglas del grupo de WhatsApp de Pokémon Go Bogotá se encuentra que “no se puede compartir material político, religioso u otros materiales que se salgan de contexto”. Esta aversión hacia la política no quiere decir que los jugadores sean ciegos a problemas



urbanos que suelen ser objeto de debate político. Lo que implica es que no se interesan en ellos como fenómenos sobre los que pueden actuar o al respecto de los cuales pueden presentar exigencias. En este sentido, las marchas universitarias que dificultaron fuertemente el tráfico entre octubre y diciembre del 2018 fueron consideradas como un obstáculo en el que había que evitar caer y las zonas y lugar inseguros son contemplados como lugares en los que simplemente es mejor no jugar o hacerlo con cuidado. Sabemos, por ejemplo, de un gimnasio ubicado en una zona considerada peligrosa en el que solo se juegan incursiones cuando estas son muy valiosas y la cantidad de jugadores es lo bastante elevada como para que se sientan seguros.

### Discusión

La descripción del jugar en común que acabamos de hacer nos permite discutir con autores que se han aproximado al tema de Pokémon Go o a temas cercanos. En primer lugar, las interacciones que observamos muestran que la dicotomía indicada por Chaparro, según la cual las nuevas tecnologías o van en detrimento de los espacios públicos o se usan en su favor, no encierra todas las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen (Chaparro, 2017, 120-122). Las interacciones que observamos no afectan de manera negativa el espacio público, ni tampoco alejan a las personas del mismo. Sin embargo, tampoco las hace proponer mejorarlo o transformarlo. Los jugadores de Pokémon Go se acomodan a su manera al espacio urbano, no lo deterioran, pero tampoco lo mejoran. Lo habitan en movimiento a pesar de que su foco de atención esté en un espacio virtual.

En segundo lugar, frente a autoras que han tratado el tema de Pokémon Go, De Souza e Silva y Nowak, tenemos que resaltar que una dinámica que pasaron por alto en sus análisis fue el rol de las redes sociales en las interacciones entre los jugadores. Esto es algo comprensible si se tiene en cuenta que cuando escribieron (2016 y principios de 2017) no existían las incursiones y que los grupos de juego permanentes apenas debían estarse formando. De Souza e Silva, en particular, consideró que la interacción en los “espacios híbridos” se quedaba corta por lo poco que el juego permite comunicarse e interactuar con otros jugadores (De Souza e Silva, 2017, p. 22). Si bien es cierto que todavía hoy esa interacción es limitada (aunque se ha ampliado muy considerablemente), la interacción en espacios híbridos físicos y virtuales sí se da en la dinámica del juego de forma constante. Para verla, y es parte de lo que nuestra investigación aporta, hace falta considerar el rol activo que tienen los grupos en redes



sociales que existen para salir a jugar grupalmente. Lo que el juego Pokémon Go no aporta, los jugadores lo construyen a través de otras herramientas que también generan una conexión entre el espacio físico y el mundo digital.

En otras palabras, investigaciones anteriores habían establecido la existencia de un plano físico y de un plano virtual que es el propio del juego en tanto aplicación para celular. Lo que no habían observado es la existencia de un tercer plano materialmente virtual, que no pertenece al juego y que es fundamental para poder jugarlo en grupo: el plano de las redes sociales donde se planifica el jugar.

### Conclusiones

Hemos visto que las múltiples interacciones simultáneas que los jugadores tienen entre ellos y con el juego ilustran la mutua constitución y el entrecruzamiento entre lo humano y lo material. También hemos señalado que las interacciones de los jugadores en el espacio público se dan constantemente solo que estas poco se fijan en las características físicas del espacio o en las posibilidades transformativas que puede tener y lo habitan con referencia a un mundo digital al que acceden a través de sus celulares. Queda por señalar, que hemos omitido muchos aspectos del juego que estructuran la cotidianidad de los jugadores. Entre ellos se encuentran, entre otros, las estadísticas de los pokemones, las luchas por el control de los gimnasios, la tienda del juego en el cual se pueden comprar items con dinero real, los conflictos que pueden darse entre jugadores que no se llevan bien. En particular sería interesante investigar las dinámicas de los jugadores “fly”, es decir, jugadores que utilizan softwares para desplazarse por el mapa del juego sin tener que hacer desplazamientos correspondientes en el mundo físico. Durante nuestra investigación constantemente nos enfrentamos a este tema y consideramos que si se investigara más a fondo se encontrarían formas de relación entre lo urbano y lo virtual que se diferencian de las que caracterizan el juego de los jugadores que no son fly.

### Notas

<sup>1</sup>Criaturas ficticias del universo pokemon que pueden ser atrapadas por “entrenadores pokemon” (los jugadores) y forzadas a luchar contra otros pokemones.

<sup>2</sup>Objeto en el mapa del juego a través del cual los jugadores obtienen ítems necesarios para jugar.

<sup>3</sup>Objeto en el mapa del juego que se encuentra en menor medida que las pokeparadas y en el cual los jugadores pueden hacer pelear sus pokemones, dejar allí un pokemon



hasta que este sea completamente derrotado, y, en ocasiones específicas de las que se hablará más adelante, obtener pokemones especialmente deseados.

<sup>4</sup>Objeto del universo pokemon y de Pokemon Go que sirve para capturar y almacenar pokemones.

<sup>5</sup>Un pokemon “shiny”, o “variocolor” en español, es un pokemon fundamentalmente idéntico a los otros pokemones de su misma especie solo que tiene un color diferente a lo habitual que por lo general es más brillante. Estos pokemones son mucho más difíciles de conseguir y por lo tanto son mucho más deseados por los jugadores.

<sup>6</sup>Fotografías de “augmented reality”, realidad aumentada. Con ellas es posible ver a través de la cámara de celular a los pokemones (solo uno a la vez) de manera que parece que estos se encuentran en el espacio físico.

### Referencias bibliográficas

Farías, I. (2010). Introduction. Descentring the object of Urban Studies. En Farías, I & Bender, T. Urban Assemblages. How Actor-Network Theory Changes Urban Studies (pp. 1-24). London & New York: Routledge.

Urry, J. (2005). Sociologie des mobilités. Une nouvelle frontière pour la sociologie? (Noël Burch, trad.). Paris: Armand Colin.

Chaparro, J. (2017). La dispersión urbana y las tecnologías digitales de la información y la comunicación. En un mundo digital. Territorio, segregación y control a inicios del siglo XIX. (PP. 91-133) Bogotá D.C. Facultad de ciencias humanas. Universidad Nacional de Colombia.

Souza e Silva, A. (2017). Pokemon go as an HRG: mobility, sociability and surveillance in hybrid spaces. Móvil medio & communication. Vol 5(1), pp 20-23

Pardo, M. F (2008) el espacio público y la cultura urbana: aproximaciones conceptuales. En territorialidades cívicas: espacio público y cultura urbana en Bogotá (pp. 29-53). Bogotá: Universidad Externado de Colombia