

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



**POKEMON GO: REALIDAD Y FANTASÍA EN LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL
DE LA REALIDAD AUMENTADA.**

Tesis para optar el grado de Magíster en Antropología Visual

Autor:

Marco Antonio Vidal Alegre

Dirigido por:

Gisela Cánepa Koch

Miembros del Jurado:

Alexander Huerta Mercado

Gisela Cánepa Koch

Raúl Castro

Lima, mayo del 2017.



Para Adrián

RESUMEN

En el año 2016 se lanzó en varios países del mundo el juego de realidad aumentada Pokémon Go, y con ello pudimos ver una gran cantidad de personas ocupando las calles en espacios y horarios de manera no convencional, generando diversas reacciones en la ciudad.

La presente investigación tiene como propósito entender y problematizar la construcción social de la realidad aumentada desde la antropología, a través del juego Pokémon Go en un contexto particular en Lima con la comunidad Sabiduría.

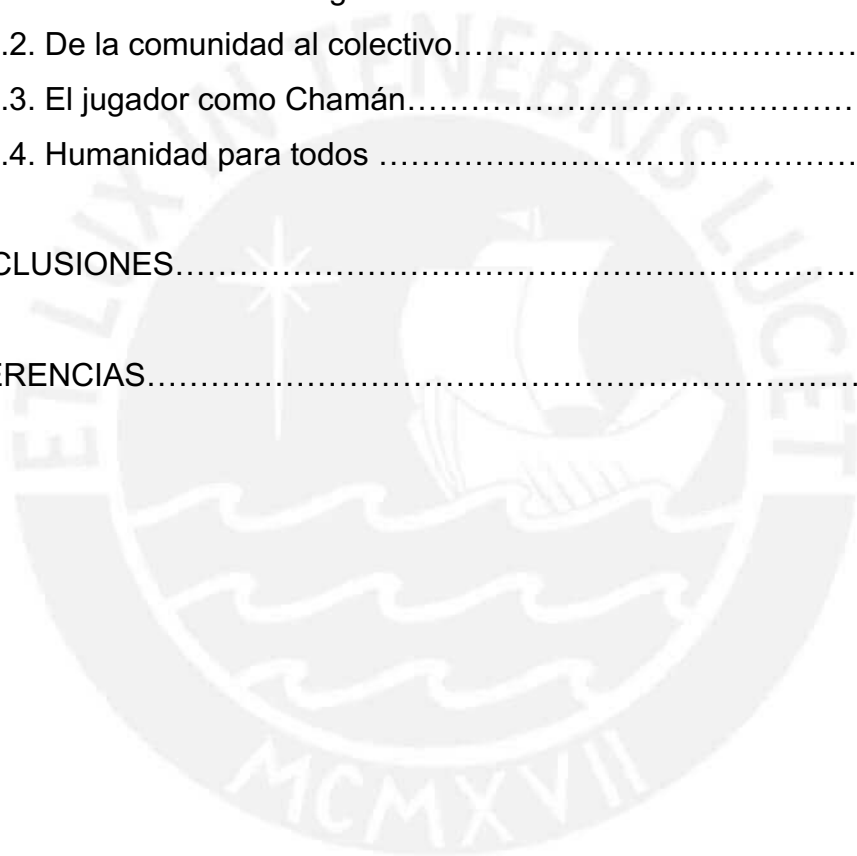
Para ello, se exploró el significado del juego para los jugadores de dicha comunidad, así como las tensiones, estrategias y aprendizajes que resultaron del encuentro del juego con la realidad cotidiana en determinados parques de la ciudad de Lima.

A través de un seguimiento etnográfico y una intervención experimental se encontró que la realidad aumentada puede ser nueva como tecnología, sin embargo, no lo es tanto como construcción social. Se pudo observar cómo se construye permeable a los conflictos y problemas sociales que ya existen en la cotidianidad de la ciudad de Lima, y cómo estos dificultan la eficacia de los mandatos del bienestar en su performatividad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. El problema de investigación.....	3
1.1.1. Pregunta principal.....	4
1.1.2. Preguntas específicas.....	4
1.2. El marco teórico.....	5
1.2.1. La ontología ciborg.....	5
1.2.2. Performance.....	9
1.2.3. Juego y cultura.....	13
1.2.4. Sensorialidad.....	19
1.2.5. Actor red y perspectivismo.....	23
1.3. El diseño metodológico.....	27
1.3.1. El sujeto y campo de investigación.....	27
1.3.2. El método performativo.....	28
1.3.3. El método netnográfico.....	29
1.3.4. El método multi-local.....	30
1.3.5. El experimento.....	31
1.3.6. Las técnicas de recojo de información.....	33
2. LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA REALIDAD AUMENTADA.....	34
2.1. Exploración previa: Atrapado por casualidad.....	34
2.2. Performance Go: De la cotidianidad al espacio liminal.....	37
2.2.1. Pokémon Grow: El actor que construye la historia	37
2.2.2. Pokémon Play: La performance del juego y los comportamientos restaurados.....	42
2.2.3. Pokémon Show: El mostrar jugar y la restauración doble.....	59
2.2.4. Pokémon Rules: El mandato en conflicto.....	64

2.2.5. Pokémon Pause: El espacio liminal dentro del drama social.....	66
2.3. Materialidad Digital: De datos y otras cosas que conectan	69
2.3.1. La recolección material.....	69
2.3.2. La recolección informática.....	71
2.3.3. El cazador es la presa.....	72
2.3.4. Sensorialidades Múltiples del Cíborg	73
2.4. <i>Sèver la odnum le</i> : El mundo al revés.....	76
2.4.1. Una inversión arriesgada.....	80
2.4.2. De la comunidad al colectivo.....	82
2.4.3. El jugador como Chamán.....	82
2.4.4. Humanidad para todos	83
3. CONCLUSIONES.....	85
4. REFERENCIAS.....	90



LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de parques recorridos	28
Figura 2: Usuario creado para jugar. Marcopologo1.....	28
Figura 3: Facebook de la comunidad Sabiduría en Perú, octubre 2016.....	29
Figura 4: Boceto del Experimento en La Punta – Callao.....	31
Figura 5: Jóvenes en parque. California, julio 2016.....	35
Figura 6: Letrero de Iglesia.....	36
Figura 7: Tarros de propina en tienda.....	36
Figura 8: Joven entrevistado en California, julio 2016.....	36
Figura 9: Jugadores ocasionales en parque Kennedy, agosto 2016.....	38
Figura 10: Comentario en Facebook sobre el juego, agosto 2016.....	39
Figura 11: Jugadores ocasionales La Punta, setiembre – octubre 2016.....	40
Figura 12: Padre e hijo jugando Pokémon Go, agosto 2016.....	41
Figura 13: Óvalo de Miraflores, setiembre 2016.....	42
Figura 14: Parque Kennedy – Miraflores 12:30 am, setiembre 2016.....	43
Figura 15: Pileta en Agua Dulce - Chorrillos, setiembre 2016.....	44
Figura 16: Pileta en Agua Dulce - Chorrillos, setiembre 2016.....	44
Figura 17: Pileta del óvalo de Miraflores, setiembre 2016.....	45
Figura 18: Captura de pantalla. WhatsApp <i>Team Mystic</i> , setiembre 2016.....	46
Figura 19: Miembros de la comunidad Sabiduría, setiembre 2016.....	47
Figura 20: Participantes del experimento, La Punta, noviembre 2016.....	48
Figura 21: Diversos jugadores en La Punta, octubre 2016.....	49
Figura 22: Zona de botes con jugadores, La Punta, octubre 2016.....	49
Figura 23: captura de pantalla, organización para ir en Uber, octubre 2016...	50
Figura 24: captura de pantalla, organización para ir en auto, octubre 2016...	51
Figura 25: Captura de pantalla, Facebook Pokebus, agosto 2016.....	51
Figura 26: Pokeparada en La Punta, octubre 2016.....	52
Figura 27: Jugadores caminando en La Punta, octubre 2016.....	53
Figura 28: Captura de pantalla, coordinación por WhatsApp, octubre 2016...	54
Figura 29: Captura de pantalla, mapa de radar. La Punta, octubre 2016.....	55
Figura 30: Captura de pantalla, comunicación digital, octubre 2016.....	55
Figura 31: Informante. Experimento en La Punta, noviembre 2016.....	56
Figura 32: Captura de pantalla, coordinación por Facebook, octubre 2016.....	57

Figura 33: Enfriando celular con helado, experimento, noviembre 2016.....	58
Figura 34: Comunidad Sabiduría en Campo Marte, setiembre 2016.....	59
Figura 35: Captura de pantalla, <i>Haters</i> en Facebook, setiembre 2016.....	61
Figura 36: Captura de pantalla, Post en Facebook, setiembre 2016.....	63
Figura 37: Captura de pantalla, Imagen en Facebook, setiembre 2016.....	63
Figura 38: Letrero de Municipalidad de La Punta, octubre 2016.....	66
Figura 39: Vendedor de peluches de Pokémon en la pista, setiembre 2016...	67
Figura 40: Vendedor de “Pokechicha” en La Punta, setiembre 2016.....	68
Figura 41: Vendedor de pines en Parque de la Reserva, setiembre 2016.....	69
Figura 42: Jugador invitado, experimento en La Punta, noviembre, 2016.....	70
Figura 43: Captura de pantalla, cuerpo digital, La Punta, noviembre, 2016.....	71
Figura 44: Captura de pantalla de Pokedex, noviembre, 2016.....	72
Figura 45: Jugadores expertos caminando, La Punta, octubre, 2016.....	73
Figura 46: Jugador con cargador solar, Campo de Marte, octubre, 2016.....	74
Figura 47: Jugador con celulares sobre patín, setiembre, 2016.....	75
Figura 48: Mensaje del juego al iniciar la aplicación, setiembre, 2016.....	76
Figura 49: Participantes sin experiencia.....	77
Figura 50: Participantes con experiencia.....	77
Figura 51: Inicio del juego en experimento, La Punta, noviembre, 2016.....	77
Figura 52: Jugadores en experimento, La Punta, noviembre, 2016.....	78
Figura 53: Jugadores interactuando, La Punta, noviembre, 2016.....	78
Figura 54: Jugadora señalando espacios, La Punta, noviembre, 2016.....	80
Figura 55: Foto elicitación, experimento en La Punta, noviembre, 2016.....	81
Figura 56: Terminando el experimento, La Punta, noviembre, 2016.....	84

INTRODUCCIÓN

El ser humano ha hecho uso de la tecnología desde los inicios de la historia, desde el fuego y la escritura, pasando por la imprenta y el internet, hasta las actuales tecnologías digitales o artefactos “inteligentes”. Sin importar cuán rudimentaria o desarrollada sea, ésta le ha servido para extender los bordes de su naturaleza corporal y mental, y en últimas instancias llegando a convertirse en una suerte de ente con organismo cibernético o cibernético (acrónimo en inglés de *cybernetic organism*), operando de forma tecnológicamente protésica y en espacios donde se mezcla la ficción con la realidad.

Así, la evolución del artefacto tecnológico y su incorporación en la vida del ser humano parecen estar difuminando cada vez más las fronteras de las dicotomías como persona y máquina, o realidad y fantasía. Esto lo podemos observar, no sólo desde el mundo de la ficción sino también en la misma cotidianidad o realidad diaria.

La realidad aumentada cumple con las características para encajar en esa mezcla. Según Ronald T. Azuma, ingeniero reconocido como pionero en su desarrollo y conceptualización, la define como un sistema que combina lo real con lo virtual, interactuando en un registro tridimensional en tiempo real, donde el usuario ve el mundo real con objetos virtuales superpuestos. Por lo tanto, la realidad aumentada complementa la realidad en lugar de reemplazarla (como lo hace la realidad virtual, por ejemplo) (Azuma, 1997).

Sin embargo, este trabajo no se trata de un estudio desde las ciencias de la tecnológica ni tiene el ánimo de proponer ningún diseño, rediseño o programación de las interfaces entre el hombre y la máquina. Se trata de la problematización y del entendimiento de la construcción de la realidad aumentada desde la antropología, mediante la construcción y constitución social que la performa en un contexto particular de juego en Lima.

Mi interés nace por la curiosidad en el futuro y las posibilidades de nuevas formas de relación social mediante la interacción humano-máquina con la

intermediación de la realidad aumentada. Para ello me he servido del juego Pokémon Go lanzado en el mes de julio del 2016 en Estados Unidos y su posterior llegada y desarrollo en la ciudad de Lima, como campo de investigación para explorar, entender, y experimentar mediante la etnografía, dichas formas de relación social. Así mismo, he realizado un experimento cuyo resultante es mi producto audiovisual el cual describo en la sección metodológica.

Sin bien se han realizado algunos estudios cuantitativos para describir demográficamente a los usuarios del juego Pokémon Go en Perú, y otros estudios un poco más profundos para entender los beneficios del juego en otras partes del mundo, a la fecha no he encontrado una publicación de algún estudio desde la antropología sobre el tema en la ciudad de Lima.

Espero con ello aportar, sin ánimos o pretensiones de pronosticar el futuro de manera determinante ni mucho menos alarmista, en la reflexión sobre el impacto tecnológico en y desde la sociedad, visibilizando las diferentes narrativas, mandatos, performatividades, sensorialidades, tensiones y resoluciones en el surgimiento de un aparente nuevo espacio tecno-social. Finalmente, que sirva para dar luz a mayores investigaciones en la comprensión de este campo y motivar responsabilidad en sus actantes.

1. PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. El problema de investigación.

Es importante para este estudio problematizar el hecho de que la tecnología es creada por las personas y al mismo tiempo las personas son moldeadas por la tecnología, al menos aparentemente. Entonces, parece formarse un ciclo constante entre el ser humano que es modificado en alguna dimensión por una tecnología creada, a su vez, por él mismo. Es decir, el hombre crea tecnología para desarrollar a su vez una máquina que produce tecnologías que “aumentan” o “transforman” al hombre, generándose así la relevancia de entender quién moldea a quién.

Se dice que el uso de las tecnologías digitales está beneficiando la vida cotidiana en las personas, pero también está causando rupturas en las relaciones sociales. Deseo explorar dichos efectos donde se pueden estar entretejiendo otras formas de relacionamiento, facilitadas por la gestación de ciertos micro-ambientes tecnológicos que van forjándose alrededor de las personas entre la realidad cotidiana y la fantasía digital.

Es necesario aclarar que para esta investigación se tomaron en cuenta dos conceptos básicos como punto de partida para la discusión: La realidad cotidiana vista como aquel momento compuesto por personas, objetos tangibles, lugares y paisajes que suceden como verdad, por lo menos desde una cosmovisión científica y occidental, por ejemplo, un parque con personas caminando en un atardecer. Y la fantasía digital, como parte de aquella ficción que aparece en plataformas y medios digitales como los personajes de Pokémon y la serie animada que la precedió.

Entiéndase también al micro-ambiente tecnológico como el ambiente digital o tecno-atmósfera que se construye alrededor de un momento de la vida de la persona. Éste se encuentra configurado por las diferentes funciones e interacciones de uno o más programas aplicativos o software. Es decir, por el momento y espacio en el que un sujeto puede realizar actividades o funciones

con la ayuda de un programa ejecutado hacia y desde diversos objetos a su alrededor, interactuando con ellos de manera continua.

Considero que la construcción social de la realidad aumentada en el juego de Pokémon Go, puede ser un espacio donde suceden diferentes formas de relaciones sociales. En él, suceden elementos visuales, materiales y performativos que pueden ayudar a problematizar sus prácticas, conflictos, aprendizajes y disposiciones. La etnografía, a su vez, nos permite lograr visibilizar los impedimentos y oportunidades que existen en el proceso de construcción de una estructura social para el futuro, evidenciando así la relevancia antropológica.

1.1.1. Pregunta principal.

El problema de investigación se expresa con la siguiente pregunta:

¿Cómo las interacciones sociales entre los jugadores de Pokémon Go de la comunidad Sabiduría construyen el espacio de realidad aumentada en un circuito de parques de Lima Metropolitana?

1.1.2. Preguntas específicas.

Las preguntas específicas para el entendimiento de la realidad aumentada como construcción social son:

¿Qué significa el juego para los jugadores de la comunidad Sabiduría?

¿Qué tensiones, estrategias y aprendizajes resultan en el encuentro del juego con la realidad cotidiana?

1.2. El marco teórico.

Los conceptos a continuación sirven como marco lógico para entender el desarrollo de la investigación y dan entrada a los hallazgos y análisis del mismo. Sin embargo, deseo resaltar que este proceso no ha sido lineal, sino por el contrario, he removido y seleccionado algunos conceptos regresando del trabajo de campo, y guiándome desde los hallazgos y la experimentación.

1.2.1. La ontología cibernética.

Un Cibernético es un ser formado o conformado por materia viva y dispositivos electrónicos. El término fue acuñado por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en 1960 para referirse a un ser humano mejorado que podría extender sus capacidades naturales para sobrevivir en entornos extraterrestres. Sin embargo, para el presente trabajo me sirvo de este concepto para reflexionar sobre las personas que hacen uso de la tecnología en su cotidianidad y así extienden los límites de su cuerpo y mente dentro de una práctica de realidad aumentada.

Es relevante cuestionar aquel paradigma inerte donde la tecnología nos disminuye, por el contrario, vamos a explorar cómo se expanden las personas y a qué terrenos socioculturales estamos ingresando en esta extensión protésica adquirida en este momento tecnológico.

Más allá de entender a la tecnología como artefacto, es importante entenderla como una forma y manifestación de la cultura (Andoni e Iñaki, 2003), que se presenta tanto como realidad, así como proyecto y sueño de un determinado grupo y sociedad. Entonces, la tecnología afecta directamente en la creación de productos culturales y estos a su vez modifican la cultura. Bajo este concepto es que nos es posible explicarnos qué somos, dentro de una sub-especie tecnológica a través de la tecnología.

Los estudios antropológicos sobre el cibernético colocan a la práctica etnográfica en los límites entre los humanos y las máquinas, y en cómo las personas entienden las diferencias que crean esas fronteras, (Downey, Dumit, Williams, 1995).

Según Downey, Dumit y Williams (1995) existen tres áreas de estudio para la antropología cibernética. Una de las áreas de estudio se centra en entender a la ciencia contemporánea y la tecnológica desde las actividades culturales, es decir, entenderla como productos o fenómenos culturales en lugar de productos desarrollados desde su propia lógica científica o técnica. Entonces un interés de este estudio es explorar cómo las personas construyen su espacio tecno-social para hacerlo relevante en su cotidianidad.

Otra de las áreas de estudio se encuentra en la crítica del hombre como el único sujeto de cuestionamiento antropológico. Pero, si el hombre se produce a sí mismo y a sus máquinas como parte humana y parte máquina, entonces, es posible aproximarse al cibernético como ente y producto cultural.

Finalmente, una tercera área de estudio se centra en el reconocimiento de nuevos espacios de campo para la etnografía, donde las tecnologías participan como agentes produciendo vida social.

Como ya he mencionado previamente, el cibernético es un organismo cibernético, una especie de híbrido entre la máquina y el organismo, donde a primera vista parece ser una dualidad, sin embargo, esa frontera es una ilusión (Haraway, 1995). En *Ciencia, cibernéticos y mujeres: La reinención de la naturaleza*, Donna Haraway nos menciona algunas rupturas en la aparición o aumento del cibernético en la sociedad, de las cuales coloco dos: La ruptura que se da en la frontera entre el organismo y la máquina donde se sostiene que antes las máquinas intentaban imitar al ser humano, y ahora están aumentando su autonomía, mientras que los humanos nos estamos volviendo más autómatas e inertes desde la tecnología electrónica. Sin embargo, en esta investigación podremos reflexionar acerca de dónde y/o cuándo somos más autómatas, y en qué podemos estar despertando mayor conciencia al llegar a estas fronteras difuminadas como el juego de Pokémon Go.

La otra ruptura que menciona Haraway se encuentra entre lo físico y lo no físico, mediante la cada vez más presente o casi omnipresencia de las máquinas, donde se observa una suerte de evaporización de la interface (Case, 2012), llamada también la miniaturización de los artefactos, una clara tendencia hacia la portabilidad, la movilidad y la ligereza, efecto que coloca a los artefactos en un concepto material y político de invisibilidad y de poder, una agencia que se teje en las relaciones sociales (Gell, 1998).

El cibernético como metáfora nos ayuda a entender a un ser que puede escapar del dualismo, que no necesita de una totalidad orgánica para definirse como un ser categorizado en un rol social, sino que permite reinventar realidades sociales (Haraway, 1995). Resulta interesante como movimiento político que cuestiona las dualidades y la apropiación del cuerpo bajo los sistemas de control, busca más bien el equilibrio en un nuevo mundo de realidades sociales y corporales, sin miedo a la relación con las máquinas o a las identidades parciales (Haraway, 1995). Veremos en esta investigación si el cibernético encuentra realmente dicho equilibrio en un mundo aparentemente nuevo de realidad aumentada.

Para entender mejor qué es una identidad parcial, es importante revisar el concepto de identidad un momento, y recordar que existen varios usos, algunos más amplios y difusos y otros más restrictivos y cortos que incluso entran en contradicción entre ellos (Brubaker and Cooper 2000). Para este marco tomaré dos de esos usos y los colocaré en tensión entre ellos con el fin de provocar una reflexión que nos prepare a ir más allá del concepto de rol social bajo una mirada monóticamente estructuralista, y nos acerque al concepto de actor social bajo una mirada post-moderna, ésta última será retomada con mayor profundidad en el capítulo de performance.

La Identidad como mandato, desde el régimen tecnológico y del neoliberalismo nos intenta formar bajo los imperativos del bienestar o del desarrollo de habilidades sociales para el progreso (McKenzie, 2002), y busca persuadir a determinado grupos de personas, argumentando que forman una sola entidad, por ende, un grupo solidario y distintivo de otros.

Por otro lado, está la identidad como una singularidad múltiple, aquella que cuestiona y va más allá de la identidad como universalidad imaginada. Se trata de una identidad contemporánea, post-modernista y post-estructuralista, un producto inestable de múltiples discursos, fluctuantes y fragmentados en constante renegociación. Este tipo de identidad será probablemente mejor entendida bajo un acercamiento etnográfico móvil y multi-local (Marcus 1995), el cual también desarrollaré más adelante.

Siguiendo con la postura de identidad como concepto post-estructuralista, la socialidad parte de la renuncia ante la imposición de una estructura monótona, y se basa en la vitalidad de la imaginación, reivindica la creatividad que quiebra la realidad cotidiana (Maffesoli, 1993). Este tipo de identidad realza la importancia de las emociones vividas en común y del sentimiento compartido, lo que Maffesoli argumenta como un paradigma tribal, y lo señala como el diagnóstico nuclear de la sociedad postmoderna.

Dicha socialidad aparece después de la vida mecanizada donde todo entró en el orden de la razón, con regímenes estructurados bajo una visión dominante y codificada. La socialidad más bien, se sirve del emocionalismo, el predominio del presente y lo cotidiano, donde la fantasía de la tecnología construye la vida social. Veremos al cibernético en la plataforma del juego de realidad aumentada encontrando tensión entre el régimen dominante con aquella fantasía que intenta construir una realidad cotidiana.

La socialidad se evidencia en el deslizamiento hacia una lógica de identificación, donde el sujeto no tiene una identidad estable, sino que se expresa de manera diferente mediante múltiples facetas dependiendo del lugar y de las oportunidades que se le presenten. Por ello, la importancia de abordar al sujeto desde el juego y lo que para él significa en un momento particular y no en otro.

Esto nos servirá también para reflexionar las diferencias entre comunidad y colectivo en el capítulo donde se desarrolla el concepto de actor red en el giro de ontologías planas.

1.2.2. Performance.

Los estudios de la performance son muy útiles para abordar una investigación como ésta, pues brindan una variedad de entradas para analizar el campo y permite mover las posiciones del etnógrafo de manera experimental para la reflexión.

Una de las entradas para acercarnos al campo es el entendimiento del “hacer” en el juego, o mejor dicho el jugar como una práctica cultural cotidiana que está compuesta por una serie de conductas restauradas (Schechner, 2013). Es decir, los comportamientos en el juego de realidad aumentada, que supuestamente es un espacio nuevo, son traídos y accionados desde un repertorio existente, que habitan previamente en un repositorio de cuadros o piezas instauradas por regímenes de poder, tradiciones, o experiencias anteriores entre otras influencias. Este marco nos dará luz para explorar que tan nuevo, vacío, o virgen es ese espacio de realidad aumentada y si los comportamientos en ese espacio están importando, por no decir contaminando, una serie de conductas y problemáticas en un supuesto mundo nuevo que promete ser diferente.

Por otro lado, es interesante abordar el campo desde la mirada “como performance” (Schechner, 2013). Desde esta mirada es posible entender la práctica de juego escenificado y su comportamiento doblemente restaurado en diferentes lugares, como tecnología instrumental de algunos actores para preparar y educar a otros jugadores u otro tipo de audiencia. Esto nos permite visibilizar los intereses políticos que pueden estar en juego.

Para comprender la performance del juego nos es útil y clave la presencia de las diferentes audiencias, sobre todo aquellas que tienen una posición de juicio social en contraposición (Kirschendblatt, 1999). En la medida que exista una audiencia en contraposición, la performance del juego podrá ser visibilizada con mayor claridad y su sentido se refuerza, si no hubiese audiencia alguna probablemente dejaría de tener una razón para existir. Por tanto, veremos cómo las audiencias también ayudan visibilizar aquello que está en juego.

A esta altura podemos ya ir conectando los conceptos de socialidad y colectividad con la propuesta performativa donde la vida social se entiende como un evento y no como una estructura. La intención es entonces entender los procesos que desencadenan la práctica y por ende reconocer su propio poder constitutivo y su eficacia, en lugar de categorizarla o peor aún, intentar explicar su representación.

Víctor Turner fundamenta el poder constitutivo de la performance en contraposición al estructuralismo y la estabilidad social, cuestionando su carácter clasificatorio, lo ubica más bien en el movimiento y la inconformidad de quedarse solamente con el texto ordenado y que encaja en una convención. El poder constitutivo empieza con la búsqueda y recuperación de aquello que quedó fuera del marco convencional y del texto etnográfico, y lo usa como insumo. Nuestro insumo está justamente en lo que se ha generado como no convencional.

Se procura recuperar al sujeto y la historia que tiene detrás incorporándola, por medio de sus discursos, de lo que hace y cómo esto constituye su práctica en lugar de asumirla por sentado. Al sujeto entonces se le entiende como actor social y no como un rol social, pues ya no se le ubica dentro de una estructura sino en un drama social (Turner, 1987).

La realidad cotidiana es el flujo constante de la vida y se constituye como una performance con roles, normas, y leyes, una convención establecida que nos permite entender el mundo bajo ciertos parámetros. Sin embargo, al presenciar el juego en una situación de conflictos entre la fantasía y la realidad cotidiana, podemos entenderlo como un drama social (Turner, 1987). Esta situación ha causado un proceso de ruptura de la cotidianidad, y está atravesando un momento de crisis en un espacio liminal donde el orden está en suspensión temporal aguardando acciones correctoras, para finalmente reintegrarse mediante algún tipo de resolución, como práctica digerible y aceptable. En ese sentido, el “mostrar hacer” (Schechner, 2013) cobra más sentido en la búsqueda de su eficacia apelando a la reflexividad del otro como mecanismo corrector.

También se aborda a la performance como mandato para intentar evidenciar las intenciones de poder, aunque los mandatos en la postmodernidad son cada vez más explícitos. Es interesante colocar sobre la mesa los mandatos para entender qué es lo que está en juego y si aquello depende de la eficacia bajo una performance cultural para lograr un cambio desde un espacio liminal, o de la eficiencia como una performance organizacional (McKenzie, 2002).

Este último tipo de performance nos demanda lograr algo, de lo contrario estaríamos cayendo como sujetos en un estado debilitado o peor aún, inerte. El imperativo de la performance de la eficiencia visto desde su dimensión organizacional convierte al sujeto en un ser medido por su rendimiento en todo momento, alienándolo y manipulándolo bajo los intereses de la propia corporación y sustrayéndolo de la institucionalidad democrática (McKenzie, 2002).

Más aún, si analizamos la performance desde su dimensión tecnológica (McKenzie, 2002), el mandato demanda además de ser eficiente, lograr eficacia bajo la promesa de la efectividad del artefacto tecnológico. Éste intenta constituirse como la literatura que guía la vida para no caer en obsolescencia.

Sin embargo, el poder constitutivo va en ambas direcciones (Conquergood, 2002), lo local es influido por lo global atravesando una suerte de mimesis y se tropicaliza en el micro-contexto, pero al mismo tiempo lo global es influenciado por la producción local de alguna manera y las fuerzas globales se vuelven a refractar en lo local con fines específicos formando un constante ciclo de construcción alimentado por ambas partes.

Una metáfora interesante para entender el espacio social de esta realidad aumentada es el acto de caminar como performance, el cual encaja bien en este estudio pues es uno de los mandatos más resaltantes que construyen el espacio lúdico. El caminante involucra lo histórico en el acto de caminar y lo performa para mantenerlo o para que no se termine (Sach, 2014). Los vestigios del pasado se mantienen vivos en el cuerpo mientras uno camina, se define el caminar como una especie de encapsulador o estrategia para mantener vivo algo del pasado,

que en nuestro caso estaría relacionado con la emoción prolongada del juego, los valores que el juego contiene y las expectativas y significados de los jugadores.

Para entender el caminar como performance es importante traer el concepto de De Certeau quien diferencia entre las formas usadas en un sistema versus las formas de usar el sistema, un contraste aquí entre el estructuralismo y el postmodernismo; y de los conceptos de lugar estable, como un lugar fijo de significado singular, en oposición al espacio como algo fluido, un sitio donde los elementos móviles se intersectan en un vector corporizado, es decir el espacio como un lugar practicado. Entonces menciona que el espacio ocurre como efecto producido por las operaciones que suceden en él, lo sitúan, temporalizan, y lo hacen funcionar (De Certeau, 1984). Así, el caminar es un acto que produce significado sobre el lugar, usa la metáfora del significado que se produce entre el primer paso y el segundo como corchetes que elaboran significado en ese momento de movimiento. La forma como se camina en una ciudad puede visibilizar placeres individuales contrapuestos a las expectativas oficiales, es decir, el caminar tiene el poder performativo de transformar un lugar en un espacio con significado diferente a ese lugar o incluso en contraposición del mismo.

Y desde el otro lado, es decir desde la empresa diseñadora, el caminar se trata también de la construcción de la experiencia a través del espacio, como un acto estratégico hacia el performer desde una intención neoliberal para mantenerlo coreográficamente dentro de un ritmo y flujo constante, que le impide darse cuenta de sí mismo en contraste con el otro y salir de esta alienación (Peterson, 2014).

Por tanto, el estar cansado y detenerse pone en riesgo la estrategia dominante y evidencia la construcción performativa donde el mandato propone un ciudadano ideal que se mueve para evitar el sedentarismo bajo el imperativo del bienestar, pero veremos otros motivos para detenerse más allá del físico, que pondrán en peligro dicho mandato.

1.2.3. Juego y cultura.

Según Huizinga (1972), la presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla, es decir, el juego existe previamente a la cultura, y la acompaña desde sus inicios hasta su extinción, por tanto, el juego cumple una función social.

Para Huizinga el juego no se transforma en cultura, sino, la cultura se desarrolla con elementos lúdicos. La cultura surge como juego, es decir, al principio la cultura se juega. El juego sirve para expresar la interpretación de la vida y del mundo (Huizinga, 1972).

Lo que sucedió con Pokémon Go, no era solo un juego, era la cultura desarrollándose de manera lúdica. Es necesario entender aquella interpretación, es decir, lo que el jugador quiere expresar con el juego, lo que significa para él, ya que todo juego significa algo. Por eso es importante para los jugadores que el juego resista en su primera etapa, que dure lo suficiente para que se instale en la sociedad y logre un significado en la cultura.

Entonces, el juego al ser performado se constituye en forma, y como forma cultural cobra una sólida estructura que puede ingresar al repositorio del recuerdo cultural, por tanto, puede ser repetido y retransmitido en cualquier momento (Huizinga, 1972). Ser repetible es una característica esencial del juego, y ser repetido es necesario para que el significado que el jugador interpreta del mundo logre eficacia en la sociedad. Así, los participantes del juego tienen un rol que desempeñar, cada uno performa su papel en el juego, por ello el jugador es una pieza clave para poder entender la estructura social del juego.

Pokémon Go es un juego que se ejecuta sobre la ciudad, y su naturaleza de yuxtaposición de objetos digitales con la realidad ha empujado a la calle la performatividad de un juego digital visibilizando a los jugadores y permitiendo observar el rol de los mismos. El juego en sí ha sido un facilitador de la performatividad de aquello que está en juego, pero debemos entender y

profundizar entonces qué es lo que está en juego. Para ello es necesario entender el campo del juego.

El campo del juego se desarrolla en un mundo temporario dentro del mundo habitual, por tanto, el juego es algo superfluo, es una función que se puede abandonar en cualquier momento (Huizinga, 1972). No se realiza por una necesidad física ni moral, aunque luego veremos el discurso del juego y cómo este promueve la actividad física y moral en la calle, no como necesidad sino como oportunidad. Entonces, se juega en tiempo de ocio, y uno es libre de jugarlo o no, el juego se encuentra en constante libertad.

Pero todo juego tiene un inicio y un fin, y debido a su duración y su lugar, el juego se aparta de la vida corriente, se encuentra encerrado en sí mismo, es decir se juega dentro de sus propios límites de tiempo y espacio (Huizinga, 1972). Sin embargo, veremos cómo los límites del espacio y tiempo de este juego de realidad aumentada se difuminan y en esta confusa demarcación se generan conflictos en lo que se dice que es juego y en lo que no, entrando y saliendo de la vida corriente o cotidiana.

El juego en general es ejecutado “como si fuese” algo, pero no lo es en realidad. Se sitúa fuera de la vida corriente pero dentro de la cultura, en un determinado tiempo y espacio, sometido a reglas y orden, y genera asociaciones para diferenciarse del mundo habitual. Si entendemos que el juego tiene su propio tiempo y espacio, entonces no es algo de la vida corriente, se trata sino de escapar de ella a una especie de esfera o espacio temporal, una plataforma que funciona como escenario donde se asumen roles supuestos, y el “como si fuese” sirve para instrumentalizar un significado social (Huizinga, 1972).

Entonces si el juego se presenta regularmente como recreo intercalándose con la vida cotidiana, complementando la vida en sí, por tanto, la hace parte de la vida, imprescindible como una función cultural (Huizinga, 1972), o mejor dicho es cultura. Solo que, en nuestro caso, aquel intercalado es más complicado cuando se trata de realidad aumentada pues sus fronteras pueden ser borrosas cuando se performa intercalándose en la vida corriente.

Todo juego se desenvuelve en su campo, marcado de antemano (Huizinga, 1972), pero en Pokémon Go, el campo no se terminó de marcar previamente, sino que se va construyendo a medida que el juego se performa, es un mundo que está en construcción y que mientras se construye entra conflicto con el mundo que lo alberga. Al no jugarse en un dominio o terreno totalmente cercado y separado del mundo cotidiano, sus reglas entraron en conflicto con las reglas de la realidad. Para que el contenido lúdico sea culturalmente creador debe presentarse puro, pero Pokémon Go no nació puro, sino que se “contamina” de la realidad mientras se performa y construye.

Huizinga menciona que el juego crea orden, sin embargo, Pokémon Go no está separado totalmente de la realidad, y su propio orden entra en tensión con el orden de la vida cotidiana de la sociedad. En ese momento de conflicto justamente se desestabilizó la perfección de las reglas que un juego debe tener, la vida cotidiana y su imperfección desestabiliza el orden del juego, corriendo el riesgo de anularlo o quitarle la posibilidad de seguir, así el juego entra en estado de supervivencia. Entonces, cuando se ve o parece que el jugador traspasa las reglas del juego hacia la realidad, este se acaba y se regresa al mundo habitual, se acaba la broma y se ingresa a lo serio (Huizinga, 1972).

Adicionalmente, en nuestra cultura el juego es contrario a lo serio, sin embargo, el juego puede ser por momentos algo serio, y lo serio se puede volver juego también (Huizinga, 1972). Pokémon Go parece vivir ciertas tensiones entre su naturaleza de juego y sus momentos de seriedad, como cuando apela a los beneficios serios del juego relacionados al bienestar, a la salud a través del caminar, o al conocer la ciudad, pero el jugador termina concentrándose más en la Pokeparada de un monumento para capitalizar Pokebolas perdiendo de vista el paisaje cotidiano de la ciudad.

Por otro lado, veremos cómo se ha visto enfrentado por un juicio social de falta de seriedad, incluso por momentos de desprestigio como algo “inútil” o “tonto” desde un sector de la población. Este movimiento entre lo serio y lo no serio le ha ocasionado cierta inestabilidad en la instalación de su significado social, sobre todo al haber aparecido con tanta intensidad. La intensidad del juego nos puede

proveer tensión, alegría y broma, pero en definitiva ha sido inéditamente intenso en el mundo y en nuestra ciudad.

La industria del juego recogió desde sus inicios el argumento sobre la importancia educativa en la aplicación de los mismos, gracias a sus propiedades movilizadoras de aprendizaje, esto impulsó el desarrollo de diferentes tipos de juegos digitales (Ito y Bittanti, 2009), bajo la promesa de facilitación del aprendizaje en la práctica.

Así, el juego digital se instrumentaliza con un fin cultural y surgen diferentes expectativas en la sociedad, además de deseos y miedos sobre el resultante del juego en los jóvenes y niños.

Ito y Bittanti proponen enfocar la atención de la investigación en lo que realmente hacen los jóvenes con los juegos en la cotidianidad. Es decir, centrarse en el contexto cultural y el desarrollo del evento social, así como en su práctica dentro dicho contexto, en lugar del contenido y representación del juego, o de lo que se supone debe suceder como resultante, que para nuestro caso serían los mandatos de Pokémon Go.

El enfoque de la actividad en contexto versus la actividad aislada refiere a prestar atención a la diversidad dentro del contexto y cómo los diferentes elementos contextuales estructuran la forma de jugar. A esto, Ito y Bittanti le llaman la ecología social y cultural, la que determina la forma y significado del juego, contrastándola con las disposiciones psicológicas y cognitivas esperadas del juego.

En ese sentido, entendemos que el discurso y la cultura constituyen la práctica diaria, pero al mismo tiempo la misma práctica constituye la cultura (Ito y Bittanti, 2009). El explorar los argumentos y puntos de vista de los jugadores y sus acciones e inversiones, probablemente nos llevará a encontrar diferencias y contrastes con el discurso del juego desde sus desarrolladores, pero sobre todo con aquellos supuestos resultantes de la práctica del juego. Lo aprendido no necesariamente es aquello que propone el juego, ni lo que los vecinos, padres u

otros actores pronostican, puede ser algo totalmente diferente o inesperado. Es posible que los jugadores puedan encontrar otro valor en el juego, diferente a lo que los proponentes mencionan.

Entonces, si bien existen diferentes tipos o líneas de juegos, éstas no determinan necesariamente la práctica del juego ni su significado. El significado debe ser entendido desde la etnografía, desde la práctica.

Algunos de las líneas de juego digitales que menciona Ito y Bittanti en su estudio con diferentes juegos en niños, tienen características que nos ayudarán a explorar la diversidad que puede haber dentro de un mismo juego y en nuestro caso de Pokémon Go.

Los juegos para “matar el tiempo” por ejemplo suelen ser de naturaleza solitaria, y los jugadores llenan tiempos vacíos, pero de formas diferentes a las propuestas por los diseñadores, el fin sigue siendo “matar el tiempo” pero el guion del juego es aplicado de forma diferente. Veremos cómo estos jugadores encontraron su propia forma de “matar el tiempo” en nuestro campo.

Los juegos para compartir con otras personas, se juegan de manera ligera, y son más democráticos y accesibles. Pero el centro no es el juego en sí, sino el compartir un momento con otras personas, el juego es secundario, sin embargo, facilita la interacción entre personas de diferentes edades como padres e hijos. Las familias son el contexto más común en este tipo de juego, y es un movilizador para acercarse entre ellos. También se tejen diversas habilidades de juego entre sus participantes al cruzar diferencias generacionales, y facilita la participación de aquellos que están fuera del estereotipo demográfico.

Algo que impulsa a jugarlo colectivamente es cuando se vuelve el tema de conversación social, esto da pie a conversaciones nuevas que trascienden el juego, es ahí donde se entablan amistades, se enfoca más en hacer amistades que en el interés del juego en sí. Veremos esta línea en los jugadores ocasionales que entraron para socializar y que más adelante por algún motivo lo abandonaron.

Los juegos recreativos, a diferencia del anterior, sí se centran en el interés mismo del juego y la habilidad que se logra delante de otros. El virtuosismo y performance tejen las relaciones sociales y se produce mayor compromiso con el juego. Se trata entonces de jugar por jugar y de encontrarse con otros para mejorar en el juego. Históricamente se ven más jugadores hombres y jóvenes. En esta línea veremos a aquellos que se quedaron más tiempo en el juego y de hecho jugaban otros juegos antes.

Los juegos organizadores y movilizadores, forman clubes, son socialmente más estructurados, operan en redes y plataformas donde los jugadores registran sus rendimientos, reputación, y estatus. Requiere de cierto capital, logística y recursos más exigentes para mantenerse en práctica, como espacios dedicados, conexiones de internet y aparatos más potentes.

Pero lo más resaltante de esta línea de juego es la complejidad que se forma en su organización social, que opera bajo la aparición de jerarquías y movilización de políticas dentro de su estructura social, y de cómo estas difieren en el contexto *offline*. La idea de “fusión conceptual” (Thomas y Seely, 2007) propone que los jugadores mezclan su entendimiento del mundo *online* y *offline*, y que es desde esa fusión donde crean nuevas disposiciones de comunicación e interacción en dicho contexto, y no desde un espacio virtual para ser llevadas al mundo físico. Este jugador es clave para entender Pokémon Go como espacio liminal.

Sin embargo, la movilización va más allá del rendimiento, conocimiento y habilidades casi profesionales de estos jugadores. Las disposiciones que promueven surgen en un contexto de tan alto compromiso que las trasladan a otros contextos y mundos no virtuales, o a sus amigos y familiares. Este es un grupo de jugadores que politizan las disposiciones creadas en un mundo de realidad fusionada con lo *online* y *offline*, como en el mundo de realidad aumentada. Dichas disposiciones representan entonces oportunidades para llevar a cabo acciones colectivas y para ejercer agencia en un contexto sociocultural (Ito y Bittanti, 2009). Veremos en esta línea a los administradores y líderes de las llamadas comunidades del juego.

Finalmente, los juegos aumentados, son aquellos donde se realizan producciones secundarias como los textos periféricos. Estos textos son producciones culturales alrededor del juego, que buscan y promueven el desarrollo del conocimiento del mismo. Suelen ser recomendaciones, trucos, trampas, o guías de estrategia, que aparecen en blogs o fansites, y que se transforman en una especie de capital del juego a ser negociado (Consalvo, 2007). En nuestro caso son los mapas digitales no oficiales que ayudan a capturar pokémons esporádicos.

Esta explosión de conocimientos recorre el contexto del juego, y los participantes negocian e intercambian aprendizajes, sin embargo, el interés etnográfico buscará comprender qué es aquello que se ha aprendido más allá del texto, y qué se devela en la circulación y práctica de estos conocimientos.

Para Malaby, los juegos tienen una relación poderosa con la práctica del ser y los procesos sociales, se enfoca en la experiencia del jugador para entender el significado más allá de los aspectos de materialidad y representación del juego (Malaby, 2012, en Horst y Miller, 2013). Pero, a medida que los jugadores se comprometen con algo, y que ese algo los conduce a tener experiencias más allá del juego en sí, se involucran en proyectos más amplios, esos proyectos no distinguen de una realidad virtual o no virtual, (Golub, 2010). Entonces tendremos en consideración aquellas experiencias que van más allá del juego y que no se encasillan entre el mundo digital y el análogo.

1.2.4. Sensorialidad.

El juego de realidad aumentada sucede en un espacio donde se pueden ver objetos superpuestos en la realidad cotidiana a través de una pantalla, sin embargo, suceden y aparecen otras cosas que no son visibles y que podemos llegar a ellas a través de la exploración de otros sentidos y sensaciones para entender mejor el concepto en cuestión.

La experiencia sensorial propone un giro basado en la percepción del ambiente y la relación emocional con la micro-atmósfera digital que nos rodea desde que son parte integral del ambiente en el que vivimos. Busca entender cómo se forma lo que va a suceder, y cómo se siente estar en el mundo mientras se construye el mundo (Pink 2015).

Desde el enfoque y técnica multi-local (Marcus, 1995) la cual desarrollaré más adelante en el capítulo de metodología, he propuesto el seguimiento (entre otras cosas) de la metáfora. En este caso la metáfora de la cacería, donde el jugador es un cazador y el pokémon es la presa, o al menos así lo plantea el juego inicialmente. Esta metáfora, que a la vez incluye un mandato analizado desde la performance, sirve para detectar la existencia de algún tipo de materialidad que a su vez involucran emociones y sentimientos.

Para enmarcar esta situación me serviré del análisis de Pokémon Go que realizó Nick Seaver sobre la dinámica de la captura como objeto de estudio antropológico, donde menciona 3 tipos de captura (Seaver, 2016) y aparece el concepto de materialidad digital que nos ayuda a entender las sensorialidades entre la realidad cotidiana y la fantasía digital.

La metáfora de la cacería se evidencia con el imperativo del juego: “Tienes que atraparlos a todos”, pero entonces surge la pregunta ¿Qué es lo que estamos atrapando? y ¿Quién atrapa qué? Si bien la cacería ha sido una práctica naturalizada desde hace siglos en el ser humano y pareciera ser evidente que el cazador tiene agencia predominante sobre la presa, al abordar el tema de manera ontológica podemos problematizar esta organización de la realidad. Entender qué se captura es vital para comprender el espacio de realidad aumentada en esta práctica lúdico-social.

La materialidad digital como concepto se presenta en la recolección de diversos cuerpos (pokémons) y herramientas que servirán como una especie de ejército para combatir (Seaver, 2016). La acumulación de objetos constituye la experiencia de un jugador versus otro.

Seaver menciona que también se recolectan datos o información (los pokémons son de diferentes tipos, y tienen diferentes medidas de fuerza y salud), haciéndose el jugador un recolector de amplia data en su travesía.

Y una tercera captura, probablemente la más interesante, es cuando el cazador se vuelve presa (Seaver, 2016) de diferentes fuerzas que atraviesan tanto la realidad como la fantasía. Este concepto también será desarrollado desde las ontologías planas y el perspectivismo más adelante.

Por ahora, es interesante y curioso como menciona Seaver, darnos cuenta como la recolección de objetos y datos nos hace recordar la práctica del antropólogo clásico que levanta y registra datos de las personas del mundo y captura objetos materiales en una suerte de “Pokedex Euro-Americano” (Seaver, 2016), como conocimiento a ser usado por colonizadores para ejercer poder. Pero la posibilidad de entender dicha recolección para cuestionar un mundo estructurado, clasificado y jerarquizado con posiciones dominantes resulta desafiante.

Parte importante de este estudio se desarrolla en las plataformas digitales de comunicación e interacción social. Plataformas que componen la experiencia del juego y por ende donde se ha realizado una etnografía digital también.

Al realizar una etnografía digital estamos en contacto mediatizado y no directamente con el participante, sin embargo, las plataformas de interacción digital son parte de la vida cotidiana y crean una atmosfera de sensorialidades y relaciones sociales donde es posible encontrar momentos gratos o de satisfacción en dichas interacciones. Para entender la práctica del juego en la realidad aumentada es importante entender el concepto de la experiencia.

Es vital aclarar que al entender la experiencia como concepto no se trata de una búsqueda representacional de algún sujeto o significado sino del entendimiento de los momentos de realización y satisfacción (o insatisfacción) dentro del flujo de la vida cotidiana (Dewey, 1934) y de las estructuras o marcos esenciales de aquella experiencia vivida (Detmer, 2013).

La experiencia se entiende también como formas de producir conocimiento etnográfico y entender a otros (Harris 2007; Pink, 2015). Entonces, además de encajar esta definición para la práctica etnográfica como investigador, es adecuada también pensarla en la práctica del juego mismo como la forma en que los propios jugadores aprenden lo que tienen que hacer en ese espacio de realidad aumentada corporizándolo, viviéndolo y conociendo a otros jugadores, a través de diferentes sensorialidades como la visión, las emociones, o el desarrollo de la imaginación.

Howes habla de la estructuración jerarquizada de los sentidos en una cultura, sin embargo, se pondrá a prueba esta teoría en un espacio nuevo de dinámicas de interacción en la realidad aumentada donde las convenciones y normas se encuentran en proceso de legitimación. Si bien lo visual parece ser lo predominante, también se crean paisajes sonoros, el cuerpo desarrolla nuevas posturas y habilidades, el tacto se encuentra en constante interacción digital con el espacio cotidiano por medio de una pantalla móvil, y la materialidad de lo virtual aparece dentro de la cotidianidad sobre un parque.

Parece ser más provechoso para este estudio el abordaje de lo que Grasseni llama como visión experta (*skilled visión*), una especie de mezcla multi-sensorial para entender la construcción de la experiencia alrededor. Pink menciona que no hay un sentido dominante en la experimentación de una cultura. Entonces, la construcción de los conceptos culturales se abordará a través de la mezcla de todos los sentidos y no de uno en particular.

La estructuración de la experiencia tiene un principio de orden que se produce y a la vez es reproducido por la misma práctica, esta práctica forma y a la vez es formada por un trayecto construyendo un espacio o paisaje al rededor. Así, la importancia de los sentidos como arquitectos del paisaje son claves en el entendimiento del mismo, en cómo se producen paisajes sensoriales en espacios públicos (Law, 2005), en los días libres o momentos cotidianos, y si estos evocan un sentido de familiaridad incluyendo elementos de la historia, los personajes del dibujo, y la memoria con relación a sus narrativas previas.

La multi-sensorialidad planteada nos da la oportunidad de entender el ambiente de juego como concepto (Hjorth y Richardson, 2014) refiriéndose de manera integral a la textura del contexto, la emoción y el afecto que crean un sentimiento y corporeidad particular dentro del juego en movimiento. Una vez entendido el ambiente de juego, es importante comprender el concepto de co-presencia (Hjorth y Richardson, 2014), es decir, la forma en la que los jugadores se juntan con otros, cómo se aproximan en planos más íntimos a través de las intersecciones físicas y virtuales y qué resulta de esta interacción.

De este modo, estos conceptos nos deben ayudar a dar como respuesta el cómo es “estar” en aquel mundo de realidad aumentada a través del juego, una construcción sensorial de la experiencia entre la realidad y la fantasía.

1.2.5. El actor red y el perspectivismo.

Para introducir estos conceptos es importante darles una entrada desde el entendimiento y giro postmoderno. Previamente el etnógrafo tenía el propósito de escribir siendo un observador científico fiable que buscaba crearse autoridad y de instalar un punto de vista en la historia y un orden en el caos (Geertz, 1989).

En la antropología postmoderna el etnógrafo aparece como autor y no como el director, experimenta y trae variedad de voces, incluso las que están en conflicto entre ellas. Evita la esencialización de la cultura de un pueblo. Por el contrario, la entiende como una dinámica en constante construcción y no como un texto monolítico y rígido.

El etnógrafo recoge las diferentes voces, incluso las subalternas buscando reconocer agencia en ellas, lo que denota que ya no hay una sola cultura dominante y conservadora sino culturas en movimiento, temporales y emergentes. Esta heteroglosia mencionada como la incorporación de voces diferentes ayuda a entender a la etnografía como un proceso dinámico de dialogo, el cual por supuesto incluirá tensiones y rupturas. Entonces se trata de visibilizar la voz activa y propia del jugador, y dejar ese texto más abierto.

Se reconoce agencia en el sujeto de investigación, y que su poder de negociación se encuentra en una posición dinámica, en un nodo de red que desplaza lo estructural de la institucionalidad.

También nos ha permitido entender la construcción de la otredad desde diferentes aspectos, como una estructura de dominación construida por el saber y poder, la narrativa y el discurso, y esto no necesariamente es o se mantiene impenetrable, sino que el poder del individuo dentro de una estructura dinámica genera espacios liminales e intersticios que no encajan en los cánones, y evidencian la agencia del subalterno. Esto último, puede dar pie a las diferentes posibilidades de posición entre el etnógrafo y el sujeto de investigación, al que Marcus llamaría socio epistémico, quien puede ser un observador de su propio campo o experimento y genera otro tipo de miradas al proceso social. Esta dinámica donde el sujeto de investigación observa y comenta su propia actuación será desarrollada en el experimento propuesto y explicado en el capítulo metodológico.

Entonces, las ontologías planas cuestionan la filosofía occidental que da por sentada a la naturaleza y al ser humano. Contrario a la ontología jerárquica, ésta es una ontología relacional que propone romper las dicotomías asimétricas de sujeto y objeto, material y social, discurso y realidad. Se menciona que no existen seres en realidades separadas, sino en la misma dimensión funcionando dentro de redes y no en estructuras. Pone al ser humano como par a los otros seres, de manera simétrica y cuestiona que la naturaleza está al servicio del hombre.

Se propone también que el cuerpo es el puente que une un universo animado y uno inanimado, la importancia de la materialidad y de la relación humano y no humano tiene su epicentro en el cuerpo. Si alineamos esto con lo discutido sobre sensorialidad y materialidad digital, entenderemos que los cuerpos digitales funcionan como puente entre ambos mundos.

Según Latour, la modernidad, la naturaleza y la sociedad están separadas (Latour, 2007), pero al separarlas se deja de lado a los híbridos como una construcción artificial que parece ser humana, pero que no llega a ser un

producto nuevo sino la mezcla de sus originarios en constante tensión (Bhabha, 1990).

Para esta investigación se piensa a la realidad aumentada como un espacio híbrido que mantiene las tensiones de sus espacios previos como la realidad cotidiana y la fantasía bajo un constante intento de purificación promovido por la modernidad occidental, pero que además se prolifera por sus protagonistas.

Desde aquí, pondremos en cuestionamiento a la realidad cotidiana en su aspecto natural amarrada a las leyes de la ciencia, quien no ha tomado en cuenta a las máquinas por no ser ni naturaleza ni humanos sociales, sino híbridos.

Un concepto importante de Latour que nos servirá para entender las dinámicas de la realidad aumentada en el juego, es el actor red, que incluye tanto a los diferentes actantes llámense personas y/o cosas que participan en este espacio y que tienen agencia, así como a la malla de conocimientos que se tejen y forman una conexión multidisciplinaria en constante construcción (tecnología, socialidad, historia, ficción, legislación, política, etc.) la cual no está anclada a una institución, sino a un momento o colectivo que interconecta intereses. Esto último nos permitirá reflexionar si las autodenominadas comunidades dentro del juego funcionan realmente como tal o se acercan más bien al concepto de colectivo.

También será útil analizar la tensión entre la realidad y la fantasía desde el perspectivismo (Viveiros de Castro, 2002) invirtiendo ambos espacios dicotómicos para reflexionarlos. El perspectivismo plantea que el mundo está habitado por diferentes especies de sujetos o personas humanas y no humanas, y que lo aprehenden desde puntos de vistas distintos. Pone en entredicho la posibilidad de generalizar las divisiones ontológicas que sustentan el pensamiento occidental.

La distinción entre naturaleza y cultura no puede emplearse para explicar aspectos de cosmología no occidental. Si nos permitimos jugar por un momento con la práctica del juego de realidad aumentada colocándola fuera del

entendimiento occidental, nos podríamos desprender de la distinción y polaridad entre realidad cotidiana y fantasía digital para entrar a una reflexión distinta.

El multinaturalismo (Viveiros de Castro, 2002) aporta al entendimiento del campo invirtiendo el concepto de relativismo que plantea una sola naturaleza y muchas culturas siendo un concepto clásico antropológico. El naturalismo propone más bien la existencia de una sola humanidad y muchas naturalezas. Esta mirada amerindia da cabida y oportunidad para reconocer y conocer la realidad aumentada como una naturaleza alternativa con legitimidad, donde sus habitantes humanos y no humanos, máquinas, cíborgs, animales digitales y otros híbridos con sus diferentes ropajes pueden fluir en ambos mundos gracias a que comparten la misma humanidad, y que para lograrlo dependerá del punto de vista desde donde uno lo observe.

Esto último nos dejar jugar con la posibilidad de ver al jugador como una especie de Chamán que tiene la agencia de traspasar o transitar en ambos mundos, y si recordamos lo propuesto en el concepto de sensorialidad y las posiciones dinámicas de cazador y presa, podemos entender más el juego de la inversión de perspectivas que propongo.

Estos mitos no están escondidos, por el contrario, se escriben también en espacios de la ciencia occidental (Latour, 2007). Así como al Tunche se le lee en un muro del zoológico de Quistococha en Iquitos, un pokémon fantástico puede ser visto en la pantalla de un Smartphone. Así, las culturas suelen mezclar los diferentes mundos.

1.3. El diseño metodológico.

1.3.1. El sujeto y campo de investigación:

Como lo indica la pregunta de investigación, el sujeto principal en esta investigación ha sido un grupo de jugadores de Pokémon Go, quienes se inscriben en la denominada comunidad azul llamada Sabiduría o Mystic. Sus edades se encuentran entre los 18 y 24 años la cual corresponde según un estudio cuantitativo realizado por GFK en Perú para el diario Gestión, al rango con mayor participación en el juego.

Me contacté con ellos inscribiéndome por Facebook en un evento del juego en uno de los parques. El día que fui a dicho evento me acerqué al grupo para jugar con ellos. Luego me presenté con uno de los administradores y le pregunté si podía acompañarlos en otros momentos para realizar este estudio y al mismo tiempo seguir jugando, todos fueron muy amables y receptivos. Unos días después, fui añadido al Whatsapp de la comunidad Sabiduría.

Sin embargo, para enterarme de la existencia y relevancia de este grupo, realicé una serie de observaciones y entrevistas en mis primeras salidas de campo en Lima, encontrándome previamente con otros actores secundarios que sirvieron para llegar a definir a mi sujeto principal. Los más resaltantes fueron:

- Jugadores ocasionales.
- No jugadores indiferentes que presenciaban la dinámica en los parques.
- Vecinos en las zonas de juego.
- Administradores de los grupos de juego.
- Negociantes que vendían todo tipo de mercaderías relacionadas al juego dentro de los parques.
- Algunas municipalidades.
- Y los denominados *haters* quienes no les gusta el juego, pero además lo critican de manera despectiva.

El campo de investigación en este caso, se define como la práctica del juego de realidad aumentada Pokémon Go en un circuito de parques de Lima (Fig. 1):

- La Punta
- Parque de la Reserva
- Campo Marte
- El Olivar
- Parque Kennedy
- Agua Dulce.

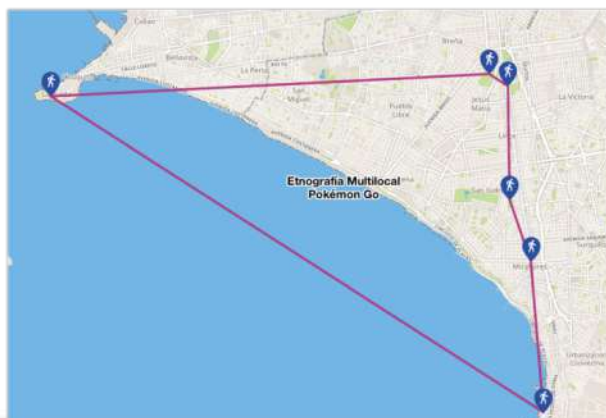


Figura 1: Mapa de parques recorridos.

1.3.2. El método performativo.

Se realizó un método performativo desde que empecé a jugar en los parques. Creé mi propio usuario como Marcopologo1 (Fig. 2), y llegué inicialmente a un nivel suficiente para escoger entrar en el equipo azul más conocido como la comunidad Sabiduría. Así pude posteriormente acompañarlos, en observación participante, aprendiendo y experimentando con ellos las mismas actividades, para comprender mejor las prácticas y su significado con mi propio cuerpo.



Figura 2: Usuario creado para jugar. Marcopologo1.

Se pretendió mediante este enfoque permanecer abierto a lo inesperado, se buscó entender cómo se formó lo que sucedió y cómo se sintió estar en la realidad aumentada mientras ésta performaba y se construía. Es así que se entendió dicho espacio, a través de la inmersión en la experiencia del sujeto y la sensorialidad, la que brindó mayor luz a datos que no son fáciles de expresar por medio del lenguaje ni del texto.

Mi reflexividad estuvo presente al haberme situado tanto como etnógrafo y como jugador dentro de la investigación. Sin embargo, considero que pude administrar la doble interpretación, al no trabajar solamente como un informante que racionaliza y esencializa su juego, sino que como observador participante interpreté la cultura en mi proceso interactivo (Rabinow, 2007).

1.3.3. El método netnográfico.

La netnografía se realizó para entender cómo el sujeto también visualizaba y compartía sus emociones en las redes sociales u otros espacios *online* con los artefactos de su atmosfera tecnológica. La participación y seguimiento de las narrativas en la página de la comunidad Sabiduría en Facebook (Fig. 3) o en grupos de WhatsApp sirvieron para entender las formas de organización, socialización, y educación alrededor del juego.



Figura 3: Facebook de la comunidad Sabiduría en Perú, octubre 2016.

1.3.4. El método multi-local.

Una etnografía multi-local (Marcus, 1995) implica seguir algo en lugar de quedarse estático en un lugar, y la misma dinámica del juego invita a utilizar esta técnica, pero hay varias cosas que podemos seguir. En esta investigación he seguido al jugador por los diferentes parques, para entender los contextos que se formaron alrededor de la dinámica del juego. En la medida que el sujeto se desplazó por diferentes lugares, desde su casa o del trabajo hacia un parque, o entre parques, se pudo entender el campo más allá de un solo lugar, sino más bien, desde diferentes momentos y espacios. Estos espacios y momentos fueron registrados de manera audiovisual (Vidal, 2016).

El seguir al sujeto, en este caso, de día, noche o madrugada, y de un parque a otro me permitió entender los diferentes planos, tanto la realidad cotidiana como la fantásticamente digital y sobre todo cómo estas dos se yuxtaponen creando un sentido y significado a la realidad aumentada.

Además de haber seguido a los jugadores, he seguido también la trama del juego por los lugares donde se ejecuta y al mismo tiempo se construye. Los jugadores recorrían diferentes parques a través de la ciudad para cazar un personaje digital que aparecía entre sus pantallas y el parque. Ellos se desplazaban de manera aleatoria a medida que aparecía el personaje digital, y así organizaban sus trayectos, dándole un sentido al juego.

También he seguido a la narrativa de los que intervienen en el juego. Los jugadores de otros equipos y sus discursos en redes sociales, los medios de comunicación tradicional, y los discursos de los creadores del juego y administradores de las comunidades. Esto me llevó instantáneamente a seguir el conflicto, encontrando también otras tensiones con los vecinos alrededor del parque y las municipalidades, todos ellos transitando en una suerte de recorrido o biografía de discursos y de historias, una interesante heteroglosia de voces.

1.3.5. El experimento

El producto audiovisual en esta investigación es un experimento con el juego como un objeto transferible. Se trató de una intervención del juego realizado en un parque en La Punta, Callao.

Previamente se reclutó a un grupo mixto de cinco personas de diferentes edades y que no habían jugado Pokémon Go antes, y se les llevó al parque para ser introducidas en un grupo de otros cinco jugadores, pero con experiencia (Fig. 4). Estos últimos fueron abordados en el parque el mismo día del experimento y luego de explicarles el tema de estudio aceptaron amablemente a participar. Antes de juntar ambos grupos, se le brindó una breve explicación sobre la dinámica, que consistió básicamente en pedirles jugar por el lapso de una hora con el otro grupo y se les mencionó el nivel de experiencia con los que iban a jugar.

La idea fue poder observar dicho encuentro, así como todo aquello que sucedió a su alrededor. Se utilizó un método audiovisual colocando una cámara Go Pro a un integrante del grupo de invitados para registrar la dinámica, los movimientos e interacciones desde su punto de vista, y otra cámara similar a un integrante del grupo de jugadores con experiencia.



Figura 4: Boceto del Experimento en La Punta – Callao.

Al mismo tiempo se registró el experimento desde una cámara en movimiento que seguía la dinámica de manera panorámica pero que por momentos entraba

a registrar particularidades o testimonios. Y en paralelo yo alternaba como jugador y etnógrafo dependiendo de los momentos que observaba en el flujo del juego. En algún momento también capturé fotos y video con mi celular y me acerqué a algunos jugadores para realizar una elicitación con ello, promoviendo la reflexión del jugador desde otra posición.

La etnografía con personas y no de personas resulta particularmente interesante para la producción del conocimiento de este estudio. Desde su enfoque participativo y colaborativo construí este ejercicio como un Para-Sitio (Marcus, 2000), una especie de laboratorio de experimentación donde se permitieron suceder eventos imprevistos y promover reflexiones en los socios epistémicos, construyendo o deconstruyendo significados por medio de la foto elicitación de aquel momento.

Esto me permitió, además, experimentar con la conciencia doble que implica entender el campo como una unidad que estoy interviniendo y que, por tanto, pude transformar llevando una acción a un contexto modificado, colocando al sujeto en diferentes posiciones.

Con esto no se pretendió regresar al momento del registro visual, podríamos regresar al lugar del juego, pero no al momento, el movimiento va solo para adelante, no se puede ir hacia atrás (Pink, 2015). En este caso, sucedió lo mismo con las fotos que se les mostró. No volvimos a donde se registraron, pero intentamos ir hacia lo que se iba a producir cuando las fotos fueron vistas, promoviendo así reflexiones adicionales.

Este experimento se basó entonces en entender la transición del juego Pokémon Go como un objeto hacia un experimento. Es decir, dejar de entender dicha creación como un objeto o artefacto que, a pesar de ser intervenido y arreglado por su creador, no está amarrado a éste. Por el contrario, se entendió que es un objeto transferible y que, al ser recibido por un segundo sujeto, en este caso el jugador, pudo ser percibido con diferentes significados encontrándose, a través de la participación, nuevos elementos estructurales (Fischer– Lichte, 2008).

1.3.6. Las técnicas de recojo de información:

- Entrevistas etnográficas.
- Observación participante y seguimiento del jugador.
- Registro fotográfico.
- Registro audiovisual.
- Netnografía en la red social Facebook.
- Netnografía en mensajería instantánea WhatsApp.



2. LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA REALIDAD AUMENTADA

2.1. Exploración previa: Atrapado por casualidad.

A inicios del mes de julio del 2016 fue lanzado en los Estados Unidos el juego Pokémon Go y con ello se desarrolló toda una experiencia en las calles, e historia en los medios de comunicación que no voy a describir acá pues es muy probable que la recuerden o encuentren en mejores fuentes que esta investigación. Lo que sí haré es escribir mi acercamiento y experiencia etnográfica con éste empezando por una exploración previa que surgió por casualidad.

Estando justamente en California por una visita a la universidad de Irvine y aprovechando unas vacaciones cortas, es que me enteré de la existencia del juego a pocos días de haberse estrenado. Cabe señalar que, si bien sabía algo del dibujo animado, nunca lo llegué a ver en la televisión en los años previos ni sabía mucho de su trama.

Describo este inicio pues me parece importante señalar que un tema de investigación puede suceder en el momento menos esperado, pero lo más interesante para mí es que sucedió estando en la calle, un espacio latente que considero fundamental en la antropología.

Es interesante resaltar que este juego aparece dentro de un contexto donde la globalización de las comunicaciones se ha transformado de manera socialmente móvil. Es decir, las personas que tienen un celular con acceso a internet, pueden realizar actividades análogas y digitales simultáneamente, e interactuar con otras personas de manera remota y en tiempo real mientras se movilizan.

Entonces, estando en un parque bastante cotidiano y real me acerqué a unos jóvenes de aproximadamente 17 años, que después de haber estado conversando entre ellos muy entretenidos, sacaron de sus bolsillos casi sincrónicamente sus celulares inteligentes para cazar algo que estaba en el medio de ellos, un pokémon que yo aún no podía ver.

A partir de ese momento empecé a explorar y encontrar ciertas cosas que me llamaron la atención hasta que decidí, o quizá me vi atrapado en la decisión de hacer dentro de este fenómeno mi tesis de antropología visual.

Me explicaron que se trataba de un juego de realidad aumentada donde uno se convierte en un maestro cazando pokémons en la calle a través del celular. Estos seres digitales aparecen de manera aleatoria en la zona de juego y los creadores del juego “sueltan” cada cierto tiempo diferentes pokémons en otros lugares de la ciudad motivando el desplazamiento y relocalización de la actividad. El cazador debe capturarlos arrojándoles una Pokebola, para luego evolucionarlos y aumentar su poder. Así, el jugador va subiendo de nivel ganando más experiencia, combatiendo con otros jugadores en gimnasios de batalla, acumulando Pokebolas en las llamadas Pokeparadas, y comprando más herramientas para ser más eficiente en el juego.

Una de las cosas que me llamó la atención de esos jóvenes, además de su evidente diversión, fue que parecían estar muy conectados sin mirarse entre ellos mientras cazaban al pokémon en el parque (Fig. 5). De hecho, sus cuerpos y cabezas por momentos se juntaban, y así se mantuvieron entrando y saliendo del juego para seguir otras conversaciones sobre su vida cotidiana.



Figura 5: Jóvenes en parque. California, julio 2016.

Ese mismo día, más tarde pude ver cómo los empleados de una tienda de refrescos habían dibujado en unos tarros los símbolos de los equipos del juego

(Instinct, Mystic y Valor) para que los consumidores puedan dejarle propina al empleado que juega en su mismo equipo (Fig. 6). Nótese que esta producción ya no era desde el diseñador del juego (Niantic), sino de los jugadores, por tanto, una producción cultural.



Figura 6: Letrero de iglesia.



Figura 7: Tarros de propina en tienda.

También me encontré con una iglesia luterana que manifestaba oficialmente ser amigable con el juego, y permitía que las personas jueguen dentro de la iglesia (Fig. 7). Es interesante ver como el efecto del juego modifica una convención y un ritual de un espacio previamente bien establecido.

Antes de regresar a Lima conseguí hacer una entrevista a un joven de 17 años y me contó sobre su experiencia con el juego esos primeros días (Fig. 8). Los comentarios que llamaron más mi atención fueron el haber conocido a más gente en la calle, el hecho que un adulto también pueda jugarlo como su padre, y que es un atractivo para conocer nuevos lugares.

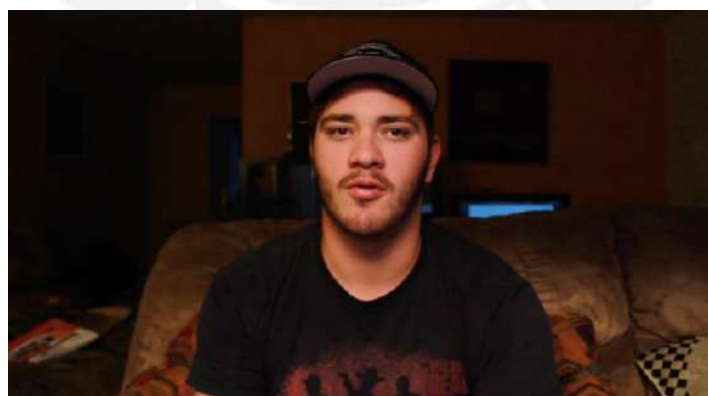


Figura 8: Joven entrevistado en California, julio 2016.

“he conocido mucha gente, me estoy convirtiendo más social jugándolo”
“para mí Pokémon ha sido un símbolo de mi niñez y que lo puedes jugar como adulto”

“mi padre también lo juega, él nunca había jugado algo así antes”
“mi padre ahora está usando las pokeparadas y el cebo para atraer más gente y más
ventas a su negocio”
(Jugador Californiano, entrevista, julio 2016)

Con ello, entre otras observaciones, regresé a Lima a esperar que el juego se abra en Perú para explorar sus particularidades en una cultura diferente como la nuestra. Cabe señalar que en CompuPalace ya estaba funcionando una versión pirata, y pude ver cómo en ese lugar en particular ya se había estado tejiendo un conocimiento mediante la performance de realidad aumentada.

La apertura oficial para instalar el juego llegó unos días después y con ello el territorio social quedó muy grande. Sin saber por dónde iniciar la observación, empecé a seguir a los jugadores en la calle hasta acotar el campo y el sujeto de investigación mencionados en el diseño metodológico.

2.2. Performance Go: De la cotidianidad al espacio liminal.

Como he mencionado en la exploración previa, me encontré con ciertos eventos que parecían poner en suspensión algunos espacios convencionales donde el juego estaba interviniendo. Pero veamos primero como se desarrolla el juego sobre la cotidianidad.

2.2.1. Pokémon Grow: El actor que construye la historia.

Entre las entrevistas a los jugadores de la comunidad Sabiduría, uno de ellos mencionó como se sentía jugar con Pokémon a sus 23 años después de haberlo visto en la televisión cuando era niño.

“veía la serie de niño, ahora puedo jugarlo como si fuese el personaje en la vida real”.
“el dibujo tenía enseñanzas, la amistad, el compañerismo, y combatir el odio”.
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, 2016)

Podemos entender al jugador en su propia continuidad actoral. El jugador transporta en su propio cuerpo la historia fantástica que vio en su niñez. Se siente protagonista de un mito, el cual sustenta con valores positivos como la amistad y el cuidado por el otro, performándolo con aventura. Toma la posta del guion donde antes era un espectador del mundo delante del televisor, y hoy un productor caminante en el parque, el juego logra construir al jugador como un actor social. Al jugar usando su propio cuerpo en una historia digital sobre la calle, el jugador empieza a situarse en la intersección de lo real y lo fantástico.

Es en el jugar que se extienden los valores del dibujo animado que veían en su niñez y se construye la trama, esta vez de manera participativa, a diferencia de cuando era niño y la veía por televisión. Una forma de ingreso al juego Pokémon Go es continuando la historia fantástica de su niñez, e iniciando la construcción de un posible mundo mejor.

Luego podemos observar desde la participación, cómo crece y se expande el juego en la ciudad, con diferentes tipos de jugadores y formas de juego. Varios jugadores abrían su aplicación simplemente para “matar el tiempo”, haciendo un corte en sus actividades cotidianas para distraerse o relajarse un momento. Sin embargo, esta forma de hacerlo implicaba sentarse en algún lugar (Fig. 9), la “forma de matar” el tiempo era inmóvil, en contraposición del discurso del juego que promueve el caminar para producir bienestar.



Figura 9: Jugadores ocasionales en parque Kennedy, agosto 2016.

“no sé bien cómo se juega, pero me relaja sentarme un rato a tirarles Pokebolas”.

(Jugador ocasional, entrevista, agosto 2016)

Vamos viendo desde ya, como el mandato del juego desde el diseñador, y la práctica desde el performer difieren. En este caso, el jugador es quien produce el juego desde la práctica, moldea al juego desde su inmovilidad, y construye o altera la trama del recorrido desde su posición de descanso.

Por otro lado, podemos entender cómo se expande el juego, desde la narrativa capturada en Facebook de una jugadora ocasional (Fig. 10). Ella describe los diferentes y diversos tipos de jugadores en la calle, le llama la atención cómo van apareciendo distintos perfiles, edades y géneros jugando lo mismo en un mismo espacio.

Aparentemente, están compartiendo algo en común y esto le genera un sentimiento positivo y un significado de convergencia inédita. Este imaginario es interesante a primera vista, sin embargo, veremos más adelante, luego de haber profundizado en el campo, lo que sucede con aquella aparente convergencia de la diversidad.

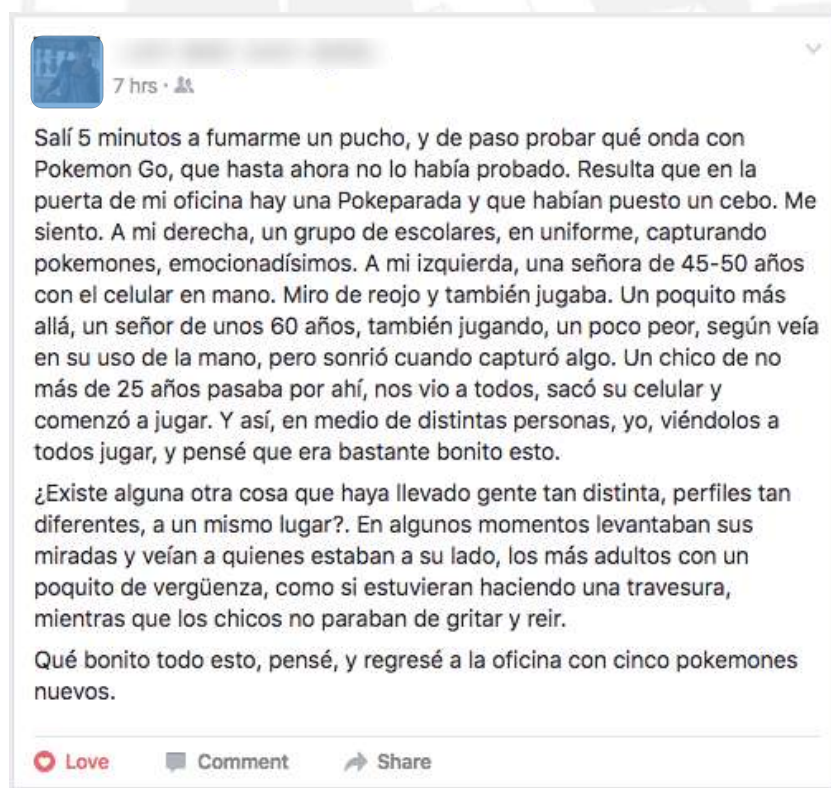


Figura 10: Comentario en Facebook sobre el juego, agosto 2016.

Lo cierto es que es evidente la diversidad de jugadores atraídos. Por ejemplo, podemos observar familias o grupos de amigos (Fig. 11). Algunos de ellos fueron del tipo de jugadores que buscaban compartir un momento con otra persona o personas, el juego era una excusa divertida para pasar el rato con alguien de manera diferente. Los grupos se organizaban coordinando por Whatsapp o Facebook el día, la hora y lugar al que irían, y se encontraban en lugares previos para llegar juntos al parque seleccionado, podían pasar horas en dicho parque, incluso días de semana y de madrugada. Por momentos los integrantes del grupo conversaban con otras personas desconocidas y luego seguían con su grupo. Al terminar la cacería regresaban a sus casas cansados para estudiar o trabajar al día siguiente. Un entrevistado me mencionó que era muy sencillo quedar para salir a jugar, simplemente se animaba con un amigo o amiga y de pronto ya eran cinco o seis personas más las que iban a jugar a un parque de noche. Una vez en el parque era fácil identificar quién estaba jugando por la dinámica de grupos, sentados o caminando con celulares en mano. Así se iba visibilizando el juego en un parque donde pude encontrar diversos grupos de personas, entre jóvenes y adultos, familias, parejas, y niños con padres.

Podemos ver nuevamente un grupo de jugadores que caminan respondiendo al mandato de bienestar del juego, sin embargo, otro grupo familiar se encuentra sentado, en contraposición al mandato del caminar (Fig.11). Pude observar también que en algunos grupos familiares solo jugaban los padres, mientras los hijos pequeños se distraían de otra manera. Uno de los supuestos efectos del juego es salir a la calle y compartir el momento en lugar de quedarse en la casa de manera sedentaria, sin embargo, no siempre se da esta situación de conexión entre sus integrantes.



Figura 11: Jugadores ocasionales La Punta, setiembre – octubre 2016.

El significado del juego para algunos de ellos era la oportunidad de acercarse más a alguien. Un padre me comentó cómo había aprovechado la oportunidad del juego para tener más momentos con su hijo en el parque, sin tener que quitarle el celular (Fig. 12). Así lograba ese momento juntos sin castrar el interés que su hijo tenía por su artefacto. Entonces, en este caso, el jugador tenía interés de socializar más con otra persona que era de su mismo círculo, y no necesariamente para conocer gente nueva.

El mandato de socialización inter-grupal no se performa necesariamente de acuerdo al guion, sino que desde la práctica se observa que también existe un tipo de socialización intra-grupal.

De esta manera vemos cómo algunos jugadores aprovechan la oportunidad para conseguir momentos de relación que no tienen en otro contexto. Así se van construyendo diferentes espacios tecno-sociales que se vuelven relevantes, espacios como lugares practicados que se entretajan formando una ecología social.



Figura 12: Padre e hijo jugando Pokémon Go, agosto 2016.

“(mi hijo) ...se prende del celular, no lo suelta, pero con esto salimos al parque juntos”.

(Jugador ocasional, entrevista, agosto 2016)

Por tanto, el juego se va construyendo socialmente desde la práctica, y en su proceso de crecimiento o expansión van apareciendo otros significados que constituyen la realidad aumentada mediante la performance. Dichos

significados, no son necesariamente los que la tecnología dispone, ni los que otras audiencias periféricas esperan que suceda, se producen desde el hacer del juego.

2.2.2. Pokémon Play: La performance del juego y los comportamientos restaurados.

En el segundo semestre del 2016, hemos podido apreciar una de las características esenciales del juego, su intensidad inédita. Pokémon Go sucedió con gran intensidad en el mundo y en nuestra ciudad, llevando a miles de personas a cazar pokémons a la calle, en espacios que no solían ocuparse (Fig. 13), en horarios que no solían usarse (Fig. 14), y con inusual cantidad de personas (Fig. 15).

Un espacio inusual por ejemplo fue el óvalo de Miraflores, como podemos ver en la figura 13, el óvalo está ocupado por una gran cantidad de personas, siendo un espacio que normalmente no lo ocupa nadie. Las personas están sentadas alrededor del óvalo y otras están paradas dentro del mismo al borde de una pileta central. Dentro de este espacio es difícil caminar con la cantidad de gente dentro, y está rodeado de pista lo que genera dificultad para salir o entrar. Cuando entré al óvalo noté que todos estaban esperando a que salga un pokémon interesante, pero nos quedamos más de 3 horas esperando y tuve que recargar celular con alguna batería externa que alguien me prestó.



Figura 13: Óvalo de Miraflores, setiembre 2016.

En esta ocasión podemos ver cómo van surgiendo ciertas limitantes como el espacio para caminar mientras el juego se va construyendo, y cómo surgen soluciones que no son propias del juego pero que el jugador debe solucionar para mantenerse dentro del mismo.

Otra característica particular de Pokémon Go, es el tiempo en que se juega. Con esto, no me refiero a la frecuencia ni a la cantidad de horas, sino a la estructura de tiempo en la que se juega. A diferencia de otros juegos, donde la ventana de tiempo se abre y se cierra separando al juego de la realidad, en éste, dicha ventana puede resultar tan intermitente que dificulta la separación de los momentos de realidad y del “como si fuese un cazador de pokémons”.



Figura 14: Parque Kennedy – Miraflores 12:30 am, setiembre 2016.

Si bien los jugadores están ahí, pueden estar conversando sin jugar. Es difícil marcar el momento del juego. El tiempo no tiene una regla, en todo caso depende de la carga o recarga de batería del celular, y por supuesto, del cansancio de sus jugadores.

“tú puedes estar jugando todo el tiempo que quieras, jugamos de madrugada, hasta las 4:00 a.m. nos hemos quedado, pero por ratos paramos a conversar, la gente no sabe que hemos parado, solo ven un montón de personas ahí jugando por horas”.

(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, setiembre 2016)

Particularmente en el parque Kennedy tuve un poco de dificultad al inicio para identificar quien jugaba y quien simplemente miraba su celular. Algunos

jugadores jugaban unos minutos detenidos y luego caminaban conversando entre ellos de otros temas, volvían a jugar y salían del juego nuevamente distrayéndose con otra conversación.

Adicionalmente, un juego se caracteriza normalmente porque permite el error sin consecuencias en la vida real. Sin embargo, en Pokémon Go, el correr y perder el control en la cacería puede ser un error con consecuencias en la realidad cotidiana, como caerte a una pileta con agua, tropezar con alguien más que no está jugando, o maltratar el jardín de un vecino que se molestará de forma muy real. El momento de tensión que ocurre entre la realidad y la fantasía visibiliza a la realidad aumentada como un espacio híbrido.



Figura 15: Pileta en Agua Dulce - Chorrillos, setiembre 2016. Foto: Pamela Terán.

Por ejemplo, en una noche en la pileta de Agua Dulce en Chorrillos, se juntaron decenas de personas alrededor, ingresando a la zona con jardín consumiendo comidas y bebidas. De un momento a otro apareció un pokémon muy deseado por ser poco común, y los jugadores empezaron a correr tras su ubicación para cazarlo, algunos de ellos dejaron en el piso basura, maltratando el lugar.



Figura 16: Pileta en Agua Dulce - Chorrillos, setiembre 2016. Foto: Lorena Flores.

La basura dejada en el espacio público no es un problema nuevo, es una conducta restaurada, que ya existe en nuestra ciudad y que se reproduce en este nuevo juego. Es una consecuencia que el juego puede ocasionar en la vida cotidiana saliéndose de lo divertido.

Al mismo tiempo surgen otras consecuencias que tienen impacto en la realidad del jugador fuera del juego. Una joven que jugaba cerca de la pileta piso mal y se cayó en el agua, con la ayuda de sus amigos se tuvo que ir a su casa a cambiarse la ropa. Al ser un juego híbrido, podemos ver cómo el juego produce tensiones en el mundo cotidiano que se intersecta con el juego digital.



Figura 17: Pileta del óvalo de Miraflores, setiembre 2016.

“a veces hemos corrido cuando aparece un pokémon especial, y somos tantos que corres nomás, vi como una chica se equivocó, pisó mal y se fue a la pileta (Fig 17), salió mojadita, pobre se moría de frío, vino Serenazgo incluso”.
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, setiembre 2016)

Luego del acercamiento con los diferentes jugadores mencionados previamente, en diferentes espacios y momentos, me encontré con el grupo de la llamada comunidad Sabiduría en el parque del Campo Marte.

Con ellos he podido observar otros significados del presente juego. Para algunos de ellos el juego supone algo recreativo, y, a diferencia de los jugadores sociales, estos sí se concentran más en el juego en sí, en avanzar de nivel, en aprender

trucos, y administrar mejor sus pokémons y sus herramientas. Este perfil de jugador entra a la comunidad para quedarse más tiempo en el juego, y hasta el día de hoy siguen jugando.

“yo juego porque es divertido y aprendo más trucos en este grupo, nos hemos hecho patas, siempre salimos, no creo que deje de jugar esto como otros hacen”.
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, setiembre 2016)

Sí bien su foco es el juego, también socializan, pero, su tema de conversación suele ser algo relacionado al juego, a los aprendizajes y habilidades adquiridas, o noticias relacionadas al juego en la ciudad. Sobre todo, porque en la práctica han surgido situaciones propias de la ciudad, que deben resolver por ellos mismos de alguna manera. Las estrategias que los jugadores desarrollan, se adhieren al juego. No son diseñadas o promulgadas por el diseñador del juego, sino por ellos mismos. Nacen de las particularidades de la realidad donde viven o performan. Para ellos el juego supone enfrentar los obstáculos particulares que Lima les pone enfrente como ciudad, como la inseguridad, la dificultad del acceso a ciertos distritos.

Una de las estrategias que han desarrollado estos jugadores es la comunicación digital para organizarse mejor. El uso del grupo en WhatsApp como podemos apreciar es intenso, en un día pude registrar 20,042 mensajes (Fig. 18). El nivel de producción de información y conocimiento relacionado con la organización y eficiencia del juego es una de las características más importantes de este grupo.

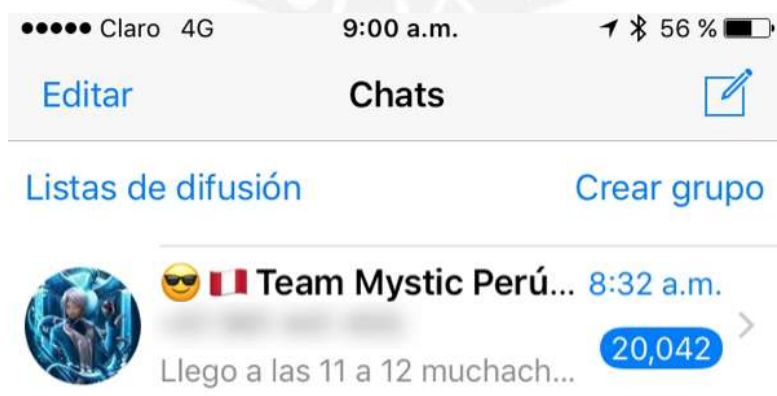


Figura 18: Captura de pantalla. WhatsApp Team Mystic, setiembre 2016.

Es un juego nuevo, sí, pero como veremos a continuación, algunos comportamientos vienen del repositorio social o de actuaciones sociales traídos de otros contextos. Es decir, comportamientos restaurados para un espacio de realidad aumentada.

Por ejemplo, es cierto que muchos jugadores conocen nuevas personas en el juego, o los que van a jugar solos se unen a un grupo de jugadores en ese momento. De hecho, el día que fui solo a jugar al Campo Marte (Fig. 19) y conocí a algunos de los miembros de la comunidad Sabiduría, fui incorporado en muy poco tiempo a la dinámica que había empezado unas horas atrás.



Figura 19: Miembros de la comunidad Sabiduría, setiembre 2016.

Esto también sucedió en el experimento realizado en La Punta (Fig. 20). Los jugadores con experiencia que se encontraban en la zona fueron todos muy amigables con el grupo que no había jugado nunca, y que recién conocían. Se saludaron entre sí, y los expertos les daban recomendaciones a los nuevos. Si bien ambos grupos permanecieron cada uno caminando en su propia formación individual, por momentos se mezclaban, pero luego se volvían a separar.

El socializar es efectivamente una práctica que sucede en el juego, incluso se generaron conversaciones después del juego, pero a la fecha nunca se han vuelto a ver ni escribir, no intercambiaron teléfonos, ni organizaron jugar juntos en algún otro momento. El encuentro y la conversación fue en ese momento solamente.



Figura 20: Participantes del experimento, La Punta, noviembre 2016.

Sin embargo, dentro de los grupos sucede que también se generan sub grupos de manera ocasional, segregados dependiendo de la universidad donde estudian, del distrito donde viven, por género o sector socioeconómico. Esto sucedió en un encuentro en el Campo Marte donde hubo una batalla para conquistar un gimnasio de pokémons. Todos jugamos en la batalla pero un grupo de jugadores permaneció parado más alejado que el resto.

“por ejemplo, lo blancones de esa universidad solo se juntan entre ellos, ¿ves?, están parados allá, no se juntan mucho con la gente de acá, son más pitucos pues, pero normal si vienen, todos pueden venir si quieren”.
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

“acá (en La Punta) la gente sí colabora (Fig. 21), la gente te avisa cuando hay un pokémon chévere, te pasan la voz, la gente viene sola y acá sí hacen amigos, en otros distritos, como Miraflores, eso no sucede”.
(Jugador experto, experimento en La Punta, noviembre 2016)

Podemos pensar entonces que el espacio de realidad aumentada no nace vacío, ni es un espacio virgen donde la práctica social está protegida de conflictos previos o tensiones sociales. En el cruce de la realidad y la fantasía se puede ver una suerte de importación de la problemática social.



Figura 21: Diversos jugadores en La Punta, octubre 2016.

Otra práctica en el juego es el hecho de desplazarse, y podríamos decir que sucede en dos niveles. Los trayectos entre parques o para llegar al parque, y el caminar una vez dentro del parque o zona de juego.

En el primero, el juego invita a ir a lugares distintos de la ciudad (Fig. 22), soltando “migraciones” de pokémons o especies raras cada cierto tiempo, un día en La Punta, en unas semanas en Los Cedros y así sucesivamente. Esta configuración del juego nos invita a descubrir o redescubrir la ciudad, movilizándonos de un distrito a otro.

*“cuando vine (a La Punta) me di cuenta que solo había estado aquí antes una vez en mi vida, ahora que vengo me gusta regresar, está bonito, puedo venir con mi familia”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)*



Figura 22: Zona de botes con jugadores, La Punta, octubre 2016.

Sin embargo, no es tan fácil como simplemente ir a otro distrito. Los jugadores intentan organizarse en grupo para llegar desde sus diferentes puntos de partida. Se encuentran en un punto medio cercano al destino como puede ser el cruce de la Av. Javier Prado con la Av. Aviación, y desde ahí toman, por ejemplo, un taxi entre todos para llegar a La Punta usando promociones con Uber (Fig. 23).

*“A veces llevamos comida, o compramos allá, nos regresamos en taxi juntos”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)*

También se organizan para ir a un lugar más lejano en el auto de alguno de sus amigos como una especie de *pull* para ir a cazar (Fig. 24). La organización implica cálculos económicos, horarios y plataformas digitales de comunicación, sobre todo en una ciudad que por momentos no es tan amigable o fácil de recorrer.

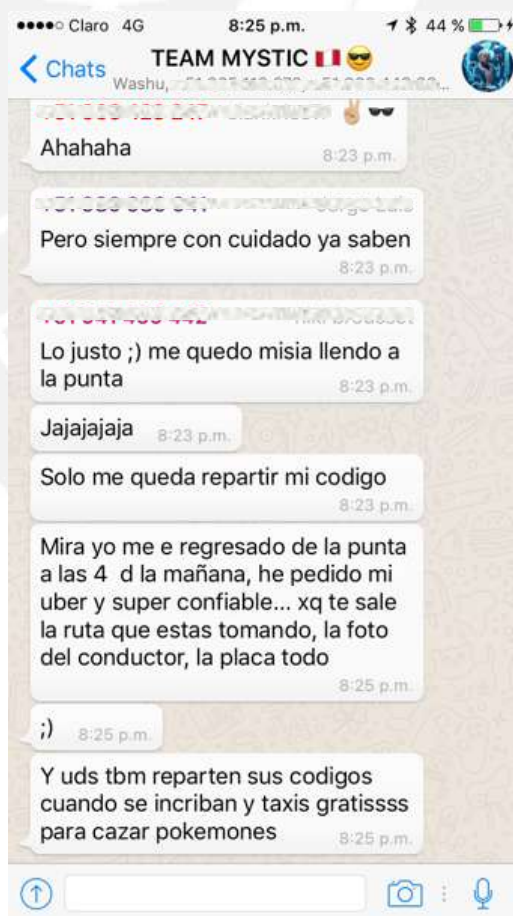


Figura 23: captura de pantalla, organización para ir en Uber, octubre 2016.

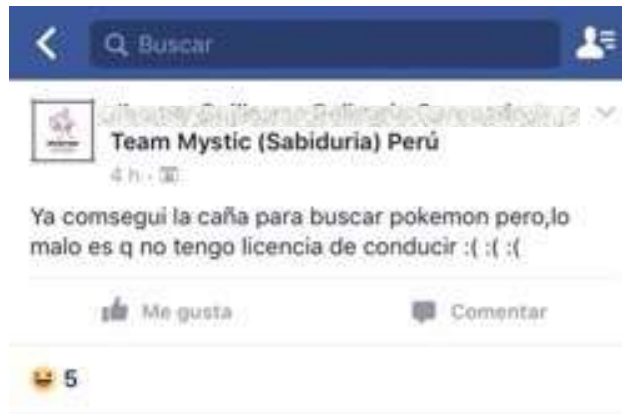


Figura 24: captura de pantalla, organización para ir en auto, octubre 2016.

Al mismo tiempo surgen intervenciones que se apropian de la oportunidad y se crean micro-negocios como el alquiler de una Mini-Van privada con recojo a domicilio para movilizarse en el juego, o Uber sacando promociones especiales para ir de cacería en las noches, hasta un Pokebus (Fig. 25) que traslada como una especie de bus turístico a los jugadores por las diferentes zonas de juego en un día. El traslado incluyó snacks, recarga de batería para el celular, sorteo de premios, mapas, y bebidas en el trayecto incentivando la interacción y diversión. Esta iniciativa se inscribe en la experiencia del jugador, facilitando su traslado de un lugar a otro, sin embargo, es una actividad creada desde la cultura local que intenta aligerar los problemas cotidianos con los que el juego se enfrenta en la ciudad.



Figura 25: Captura de pantalla, Facebook Pokebus, agosto 2016.

Tanto desde el jugador como desde el micro-emprendimiento empresarial, se importan estrategias de contextos previos, y se inscriben en un juego de realidad

aumentada facilitándolo o resolviendo las brechas que este propone en una ciudad con complicaciones urbanas para el desplazamiento interdistrital. Los trayectos no son tan fáciles como se supone en la invitación del juego, pero los participantes se agencian de alguna manera para conseguir eficiencia. Aunque no todos pueden alquilar la van privada, estas soluciones no son siempre para todos los que desean jugar. La frustración de no poder acceder a ciertos lugares empieza a aflorar y el jugador empieza a cobrar conciencia que la ciudad de Lima no siempre le permite entrar a los sitios que el juego invita, en algunas ocasiones varios jugadores dejaron el juego por ese motivo.

“a veces ir a jugar es medio peligroso, dependiendo la zona, y si quieres ir hasta Los Cedros, ¿Cómo llegas?, sale mejor encontrarnos en un punto todos y de ahí hacemos chanchita para el taxi, más seguro también”

(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Para los que superaron el hecho de poder llegar al parque, el juego te invita a caminar y redescubrir detalles de la ciudad mediante Pokeparadas que funcionan como una estación para recaudar más artefactos digitales útiles para la cacería. Estas Pokeparadas están ubicadas por lo general en monumentos o piletas, y si uno logra ver más allá de la mencionada recolección de capital digital podría aprender que dicho monumento se trata de un personaje que la historia intenta recordar o una representación religiosa (Fig. 26).



Figura 26: Pokeparada en La Punta, octubre 2016.

Esto no siempre funciona o, al contrario, una intermediación digital podría más bien volver invisible la memoria de la ciudad, mediante la fiebre recolectora de capital de sus jugadores. Una jugadora se acercó a una pokeparada para recolectar Pokebolas en La Punta, y al preguntarle luego de un momento si recordaba que había en esa parada, solo recordaba que era una imagen religiosa pero no sabía cuál.

“la verdad, no recuerdo de quién era la imagen que estaba ahí, no me di cuenta, o sea, si sé que había algo, pero no recuerdo quién era”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Otro sentido que le da el juego al caminar como práctica (Fig. 27), está relacionado al bienestar, al hecho de ejercitarse y tener una vida sana. De por sí, el jugador tiene que acumular ciertos kilómetros para recibir recompensas o reproducir pokémons incubados, pero también para mantener su propio cuerpo sano en contraposición al sedentarismo cuando se queda jugando todo el día (y noche) en una cabina de internet o en su casa con una consola de juego estática.

“en lugar de estar sentado en mi casa mejor camino”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

“he bajado de peso desde que estoy jugando, hoy he caminado como 5 kilómetros”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)



Figura 27: Jugadores caminando en La Punta, octubre 2016.

Todos estos comportamientos, entre otros, no son propios del espacio de realidad aumentada, sino que se importan de los repositorios cotidianos, y se reconfiguran o reacomodan en la particularidad del juego como un rompecabezas aumentado.

Resulta interesante también, que la coordinación y comunicación *online* y *offline* se traslapan una con otra en la medida que se desarrolla la práctica del juego, sucediendo en simultáneo. Estas relaciones sociales en los espacios yuxtapuestos de lo real y virtual se coordinan inicialmente desde los espacios digitales (Fig. 28).

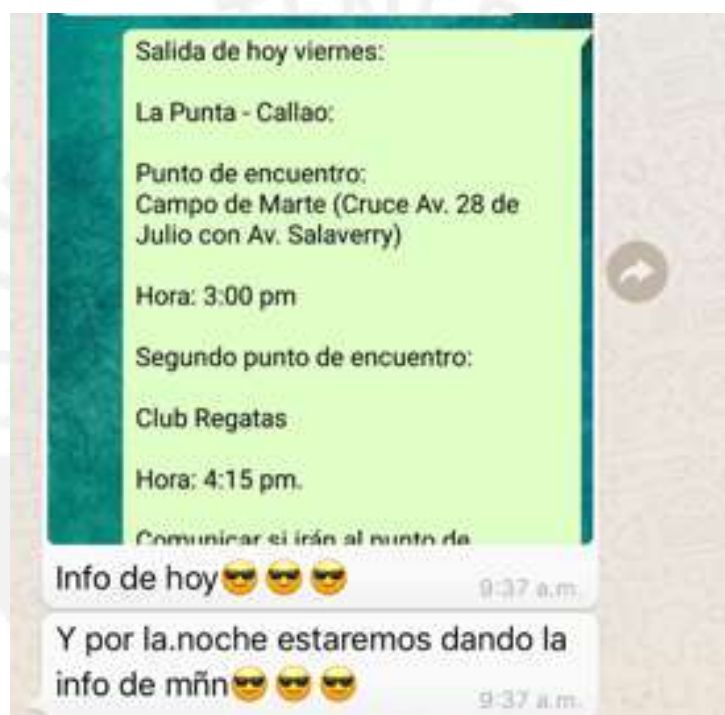


Figura 28: Captura de pantalla, coordinación por WhatsApp, octubre 2016.

Pero, para cazar un pokémon de manera más eficiente, el jugador usa herramientas digitales y satelitales al juego. Es decir, la práctica se convierte en un tipo de juego aumentado, donde se proliferan nodos satelitales transformándose en capital dentro de la actividad. Estos nodos suelen ser aplicaciones desarrolladas para cazar en menor tiempo, o ubicarse mejor en el juego.

Por ejemplo, las aplicaciones de mapas con radares desarrollados por terceros (Fig. 29). El jugador puede detectar con mayor precisión la ubicación de su presa e ir directamente para no perderla antes que desaparezca la ventana de tiempo en la que se presenta. Esto sucedió por ejemplo en La Punta cuando cazábamos un Dragonite y no sabíamos dónde estaba exactamente. Uno de los integrantes del equipo abrió su mapa que funciona como radar y nos guio hacia el lugar exacto.



Figura 29: Captura de pantalla, mapa de radar. La Punta, octubre 2016.

Sin embargo, los jugadores también performan un nuevo rol. Una especie de informante que alerta en tiempo real a sus co-presentes la detección de una presa interesante, a través de Facebook o Whatsapp (Fig. 30), y con ellos se despliega una serie de diálogos para la geolocalización y captura.



Figura 30: Captura de pantalla, comunicación digital, octubre 2016.

En simultáneo a toda esta intermediación digital, los jugadores pueden ser avisados por otros jugadores que se desplazan en bicicleta por la zona (Fig. 31). Ellos circulan entregando esta información como guías sin mayor recompensa que el disfrute de hacerlo. Así sucedió en La Punta cuando un sujeto en bicicleta nos señalaba la dirección del pokémon que buscábamos. Estos comportamientos son restaurados y también se pueden ver en Lima por ejemplo con los “dateros” de combi que dan información en tiempo real y son roles creados de manera informal.



Figura 31: Informante. Experimento en La Punta, noviembre 2016.

Por otro lado, si bien se crean eventos oficiales desde la casa matriz del juego Niantic a nivel global, y estos se replican a nivel local por los administradores de las comunidades de jugadores, también se gestionan micro-eventos organizados por los propios jugadores desde la cotidianidad (Fig. 32).

Es interesante ver que el requisito que se pide es ser legal, es decir, tener interés genuino por ir a jugar. Esto es importante para los jugadores porque forma parte del poder constitutivo del espacio como un lugar practicado del juego, y así va tejiendo su propia ecología social.

Estos micro-eventos requieren de ciertas coordinaciones las cuales se llevan a cabo por medio de las plataformas *online* mientras que se movilizan *offline*. Así,

es importante entender cómo los jugadores a través de su propia gestión transforman los lugares donde juegan en micro-eventos donde la ciudad puede ser experimentada de forma diferente y de manera cotidiana (Pink et al., 2016).



Figura 32: Captura de pantalla, coordinación por Facebook, octubre 2016.

También es relevante entender, cómo el evento logra juntar lo material y lo digital con la tecnología y en un ambiente natural de en una manera inspiradora para que los participantes se sientan atraídos.

Podemos considerar entonces que los encuentros se dan tanto cara a cara como *online*, de esta manera vemos que los medios digitales parecen ser inseparables del evento. Esto compone una micro-atmosfera digital, descentrando un evento mediático en la cultura y más bien colocando al jugador como el actor principal.

Es importante señalar que, durante los eventos, la vulnerabilidad del juego se hace presente, y los jugadores intentan resolver esos momentos donde la práctica puede terminar antes de lo previsto.

En el desarrollo del experimento en La Punta, una de las jugadoras expertas notó que su celular estaba recalentando por efecto del sol. Esto hizo que su celular se apague y ella no pueda seguir jugando. Se vio obligada a detener su

cacería. En ese momento, su compañero compró un helado y ella se lo pidió para colocarlo sobre su celular, enfriándolo por un momento, (Fig. 33).



Figura 33: Enfriando celular con helado, experimento, noviembre 2016.

En unos pocos minutos, pudo volver a prender el celular y seguir con su actividad. Podemos ver como el proceso formal del juego se rompe, y los actores se agencian con los recursos disponibles de la ecología sociocultural para volver a tejer el juego o de lo contrario abandonarlo.

Entonces, podríamos decir que en el espacio planteado como yuxtaposición entre la realidad cotidiana y la fantasía digital del juego surgen nuevas dinámicas sociales. Estas prácticas nacen en el juego de realidad aumentada afrontando condiciones específicas de situaciones previas que constituyen la estructura social en la localidad donde se performa, en nuestro caso en Lima.

Para poder atravesar dichas situaciones y obtener los beneficios del discurso del juego, el jugador coordina con los miembros de la comunidad a través de diferentes estrategias digitales y no digitales para lograr eficacia.

Finalmente, el jugador atraviesa varios momentos de juego en la ciudad, acumula experiencia, no solo relacionada a las destrezas del juego en sí, sino también en la manera de afrontar dichas situaciones de tensión en la estructura social. Lo que el jugador está aprendiendo no es solo la destreza del juego, está aprendiendo a ver los problemas y tensiones sociales que suceden en la cotidianidad. Al jugar, él se ha chocado con estas rupturas en el ecosistema cultural. No le ha sido tan fácil movilizarse a las esquinas de una ciudad, no le

ha sido tan fácil socializar con otras personas diferentes como parecía ser, No le ha sido tan fácil caminar en lugares pocos seguros. El aprendizaje en el juego está resultando ir más allá de lo esperado. El jugador está aprendiendo las tensiones sociales y el juego se le ha ido inundando de situaciones serias.

2.2.3. Pokémon Show: El mostrar jugar y la restauración doble.

Los administradores de la comunidad Sabiduría, cumplen un rol bastante activo ante las tensiones generadas en el juego de realidad aumentada. Mediante fotos subidas en la página de Facebook de la comunidad Sabiduría (Fig. 34), intentan mostrar en las plataformas digitales que el juego es en realidad una buena práctica, sana, donde se puede conocer nuevos amigos, donde hay compañerismo, seguridad, solidaridad y otros beneficios interesantes y atractivos.



Figura 34: Comunidad Sabiduría en Campo Marte, setiembre 2016.

Washu, es uno de los administradores de la comunidad Sabiduría. Él me comentó con más detalle los beneficios del juego.

“Queremos (la comunidad Sabiduría) que crezca como juego y que cambie la cultura de la gente que piensa que esto es malo o que es tonto, queremos que sea reconocido”.

“Mucha gente no sale de su casa, no habla, el principal aporte es que la gente se pueda conocer, y que conozcan su ciudad. El primer día que jugué, dos ancianos me preguntaron cómo se jugaba, esa relación es algo muy bueno, las personas hoy en día son muy cerradas, en cambio este juego junta personas. El juego quiere que tú socialices, terminas compartiendo anécdotas e historias”

“Caminar también es bueno, es un ejercicio que te ayuda bastante”

“El estar ahí por el juego trae beneficios también. Las personas que socializan son más amables y ayudan en la calle a algún anciano o a alguien que necesite ayuda”.

(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Es importante para los administradores el visibilizar estos valores y poder construir un concepto en común a más personas. Para ellos, Pokémon Go se ha convertido en un juego movilizador, se juega para mostrar la oportunidad de una buena y novedosa práctica para la sociedad.

Uno de los sustentos del juego según Washu es el aprendizaje. Los jugadores conocen más la ciudad, y tienen la oportunidad de aprender sobre historia con los monumentos que se encuentran en las pokeparadas.

“Hay gente que ha conocido nuevos lugares de la ciudad, talvez no se estén acordando mucho por ahora de los puntos específicos, como el personaje del monumento, pero se acuerdan la zona, eso es bueno”.

(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Sin embargo, su rol se vuelve político al desear institucionalizar el juego, y realizar actividades de manera formal. La formalidad y el aprendizaje, son pilares que deben mostrar para reafirmar su posición política y ser tomados en serio, en contraposición con otros discursos que le restan sentido al juego.

“Nosotros queremos institucionalizar el juego”.

“Queremos que todo vaya bien y sin problemas, estamos gestionando para el permiso en la municipalidad para un próximo evento”

“No podemos promover un evento con 2000 personas sin permiso”

(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

La contraposición la vemos en los *haters*. Ellos aparecen con un argumento precisamente contrario a la seriedad relacionado al aprendizaje. Lo interesante es que la performance del *hater* al ser una corriente contraria, visibiliza con mayor intensidad el juego (Fig. 35).

“Tenía la curiosidad, probé, pero es muy repetitivo, no tiene otra cosa, es tonto porque no educa, los hipnotiza y no hay más que hacer solo tiran las bolas, es monótono, los vuelve tontos. No tiene un fin, es perder el tiempo”
(Hater, entrevista, octubre 2016)

“La gente lo ve mal porque dicen que están hueveando, que eso no hace nada. Pienso que se cierran mucho”.
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)



Figura 35: Captura de pantalla, *Haters* en Facebook, setiembre 2016.

“Salgo a pasear con mi perro y veo un montón de gente en el parque, y siguen ahí, no me parece saludable, están todo el tiempo ahí de manera exagerada, el exceso hace daño, y no genera un fruto de conocimiento, no genera nada productivo.”
(Hater, entrevista, octubre 2016)

Cuando el juego se performa para compartir con los amigos, y el foco de atención está en socializar con otros, se pueden crear temas de conversación dentro de esos grupos. Las personas que no participan en el juego corren el riesgo de quedar fuera de la conversación. Por tanto, el tema de conversación que se genera alrededor también construye el juego socialmente.

*“Mi enamorado esta todo el día en eso y solo habla de eso”
“Incomoda, todos hablan de eso y no entiendo, no hablan de nada más, por mí les diría fuera de acá”.
(Hater, entrevista, octubre 2016)*

Pokémon Go ha logrado un efecto de popularidad en la sociedad, esto también pone al *hater* en riesgo, si juega algo muy popular puede perder capital social como prestigio o distinción, por ello necesita marcar mayor distancia.

Sin embargo, la comunidad Sabiduría está siempre abierta a recibir más jugadores y a enseñar a jugar a más gente para lograr eficacia mediante su performatividad en medios digitales. Esto hace que aumente su población visible tanto en plataformas digitales como en las plataformas de realidad aumentada en los parques.

Pero para lograr eficiencia en dichas plataformas análogas, es decir, en los parques donde se juega, también se requiere de discursos que regulen y corrijan algunos comportamientos en la realidad aumentada.

Así los administradores se encuentran en constante atención, y postean normas de convivencia para cuidar la construcción de la práctica lúdica y el cuidado o mantenimiento de la vía pública (Fig. 36).

El mostrar jugar de los administradores se vuelve una performance política. Esto encaja con el tipo de jugador movilizador, aquel que promueve un movimiento que se vuelve político, tanto así que los administradores que vi en las reuniones ya casi no juegan, sino que se dedican a instruir y movilizar a los jugadores sociales o recreacionales, cuidando el espacio público.



Figura 36: Captura de pantalla, Post en Facebook, setiembre 2016.



Figura 37: Captura de pantalla, Imagen en Facebook, setiembre 2016.

“A nosotros los que jugamos más eso nos molesta, paramos gritando que no hagan eso (tirar basura en el piso cuando juegan (Fig. 37))”

“en La punta llevamos bolsas para recoger la basura, no queremos que el juego termine siendo algo malo, sino algo bueno”.

“Queremos lograr que los jugadores tampoco se metan a cualquier lugar, como por ejemplo el patio de tu casa”.

(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

En general, todas estas disposiciones de los administradores, no nacen de un plano de la cotidianidad real o desde la fantasía digital. Nacen desde la fusión conceptual entre ambos planos, y tienen impacto en la gente que vive fuera de esta realidad aumentada, es decir en la cotidianidad real.

2.2.4. Pokémon Rules: El mandato en conflicto.

Los mandatos del juego si bien claros y puntuales. El primero invita el movimiento y el caminar para lograr bienestar, se coloca en contraposición de sedentarismo. El segundo se trata de socializar, conocer gente, nuevos círculos sociales, e interactuar con otras personas. El tercero convoca a las personas a conocer la ciudad, ir a otros lugares de la ciudad o redescubirla con otros ojos, desde otro contexto, todo esto a través del juego.

Es interesante ver cómo los mandatos encajan muy bien dentro del fenómeno global de “gamificación” bajo aquella nueva forma de gubernamentalidad. Es decir, podemos ver cómo el juego de Pokémon Go instrumentaliza dichos mandatos en la ciudad, los cuales no son solamente operados por entidades estatales o públicas, sino también por empresas, que a través de los diseñadores y administradores promueven la agenda del bienestar.

En Estados Unidos se decía cuando empezó el juego que éste ha hecho caminar más a las personas en un mes que el mismo programa de Obama Care en un año. Las personas que lo juegan ejecutan estos mandatos de manera lúdica, y el “como si fuese” del juego y la fantasía en realidad tiene un fondo que opera en la realidad cotidiana que despolitiza el bienestar y lo intenta volver una práctica común.

Tanto a nivel global como local vemos cómo la salud, el ejercicio y la alimentación saludable es promovida por el estado, las naciones unidas y sus programas específicos que corresponden a los objetivos de desarrollo sostenible, así como por los ministerios, gobiernos regionales y municipales, a través de sus programas desplegados en diferentes plataformas, en las universidades,

escuelas y centros deportivos. Esto ha sido tratado siempre de una manera seria, prioritaria y formal. Sin embargo, hoy también es operada por la empresa, en colaboración con otros especialistas como diseñadores de juegos digitales, cocineros, celebridades públicas e inclusive colocando al mismo ciudadano como organizador o administrador del juego, una suerte de prosumidor del mandato. Entonces, el juego en sí puede ser entendido también como una nueva forma de gobernar.

Uno de los mandatos del juego, como ya he mencionado, es moverse. Ese sí que se ha performado con intensidad desde que la convocatoria del juego supera varias decenas de jugadores en un solo parque. En esa situación cuando aparece un pokémon interesante, sucede lo predecible en una cultura como la nuestra donde la oportunidad es la presa que hay que cazar, ves correr a más de cien personas de un lugar a otro, o en el mejor de los casos, corres con ellas para no ser aplastado. Cuando esto sucede, más allá de que algunos jugadores corren sin saber la razón exacta, he podido observar felicidad y entusiasmo.

“cuando todos empiezan a correr, corro también, por lo general es que ha aparecido un pokémon importante y no dura mucho rato, tienes que apurarte, pero es un vacilón correr en mancha también”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Solo que esta felicidad no se contagia con algunos vecinos cuando el acto de correr produce disturbios, basura en la calle, ruido a las dos de la madrugada, o incluso cuando se vuelve imposible para un conductor avanzar, al tener que frenar para no lastimar a los cazadores que atraviesan la pista tras su presa.

“la vez pasada me demore en cruzar esta calle 15 minutos, porque había un montón de chicos con sus celulares cazando pokémons, normalmente paso en 1 minuto, nunca hay tanto tráfico aquí”
(Vecino del parque El Olivar, San Isidro, entrevista, octubre 2016)

Entonces aparecen las entidades correctoras para intentar reestablecer el orden en un lugar con convenciones previas, pero a la vez en un espacio recientemente en construcción donde no todos los comportamientos encajan.

“Llegó a cierto punto en el que la histeria colectiva sobrepasó los límites”

“No había control, por eso la Municipalidad fue contra ello”.

“Realmente el mayor problema es la bulla”

(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Para los municipios tener que colocar personal que controle este nuevo caos en el tránsito movilizándolo esfuerzos y refuerzos en la ciudad es un conflicto administrativo y presupuestal que debe afrontar. Pero a falta de experiencias previas en realidades aumentadas, las normas y reacciones se colocan en tensión y negociación entre sus diferentes actantes. Los jugadores tuvieron nuevos horarios para jugar, y la retención del celular por parte de las autoridades se encontró en un vacío inconstitucional que circulaba por las redes sociales. Lo que le queda a la Municipalidad es poner comunicados que regulen la práctica por representando el bien común, (Fig. 38).



Figura 38: Letrero de Municipalidad de La Punta, octubre 2016.

2.2.5. Pokémon Pause: El espacio liminal dentro del drama social.

Como hemos visto, al practicar el juego de realidad aumentada surgen algunos conflictos entre lo público y lo privado. Al ser jugado en un espacio con

convenciones previas, las interacciones nuevas no están reguladas, o en todo caso están en proceso de regulación.

La práctica del juego ha causado algunas rupturas en la cotidianidad, tanto positivas como negativas. Algunas de esas rupturas en la convención de la realidad cotidiana son, la cantidad inusual de gente en un parque, el horario de uso del parque, el ruido y desperdicios que esto pueda ocasionar, el tránsito peatonal, el uso del espacio de las piletas como una práctica no extraña, entre otras.

Estas prácticas que suceden en medio del conflicto entre los mandatos globales de bienestar y las reacciones de los vecinos, los no jugadores, y las municipalidades están convirtiendo al ciborg en un agente político, al ser él quien toma la decisión de gobernar en este espacio con medidas correctoras como administrador, y a la vez promover prácticas bajo una visión de bienestar y salud que deben ser defendidas.

En todo este movimiento que sufre un espacio convencional, al no tener un referente previo, se crea un momento de suspensión de la realidad. Pero ese lapso no queda vacío, sino que se llena de prácticas informales que aprovechan la oportunidad (Fig. 39).



Figura 39: Vendedor de peluches de Pokémon en la pista, setiembre 2016.

Si bien son informales, un jugador de la comunidad Sabiduría lo sigue considerando como un efecto positivo pues le genera ingresos a un sector de la población.

“Algo bueno es que se están abriendo negocios alrededor de la zona.

El juego está contribuyendo ida y vuelta”.

(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

La moda del juego ha despertado rápidamente la reacción ante la oportunidad y la apropiación del espacio para vender diferentes productos y servicios.

Desde una “Pokechicha” al paso para refrescar a los cazadores (Fig. 40), hasta toda la parafernalia del *merchandising* (Fig. 41) como llaveros, polos, gorros, pines y otros distintivos corporales. También, los servicios itinerantes como las recargas de batería de celular, o el servicio de taxi señalizado para cazar pokémons. Estos micro-negocios resultan oportunos para algunas personas como, por ejemplo, los mismos jugadores y los vendedores. Pero para otras personas resulta incómodo, como los vecinos de la zona.

“para vender en la punta tienes que ser de la punta y mostrar tu DNI, para unos es informalidad, para otros es una oportunidad, además, trae movimiento al lugar, muchos vecinos terminan perturbados, pero otros lo ven de otra manera, depende de la perspectiva que lo veas.

(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)



Figura 40: Vendedor de “Pokechicha” en La Punta, setiembre 2016.

Pero la hibridez del juego pone en suspensión temporal a la realidad cotidiana, la pone en pausa en el medio de los que la performan y los que no la desean, pues aún no se ponen de acuerdo en cómo debe de ser y en dónde debe estar.



Figura 41: Vendedor de pines en Parque de la Reserva, setiembre 2016.

2.3. Materialidad Digital: De datos y otras cosas que conectan.

La fantasía y la realidad parecen tener cierto tipo de conectores, cosas compuestas por datos, o datos compuestos por acciones de las cosas. Es interesante entender cómo las acciones materializan datos digitales en objetos, y son probablemente estas acciones las que funcionan como puente en el espacio de realidad aumentada.

2.3.1. La recolección material.

Las trampas que usa el jugador para capturar a su presa es un artefacto llamado Pokebola, la cual debe recoger y guardar para recolectar otro objeto llamado pokémon. Es posible ver como la materialidad digital de la bola está muy conectada al tamaño del dedo del jugador, encaja perfectamente y el movimiento dactilar parece estar muy enlazado con la dinámica espacial de la bola en la pantalla.



Figura 42: Jugador invitado, experimento en La Punta, noviembre, 2016.

He notado que incluso el jugador se esfuerza para lanzarla “más lejos” moviendo el pulgar o el índice con mayor longitud saliéndose de la pantalla del celular (Fig. 42). La relación fuerza corporal / desplazamiento digital produce expresiones faciales y emociones de preocupación o felicidad dependiendo si la bola alcanzó la presa o no. El conector entre la realidad cotidiana y la fantasía digital es una materialidad digital antropométrica llamada Pokebola.

*“Agárrala así y la tiras, más fuerte, más fuerte, más fuerte
... lo más fuerte que puedas..., ya la atrapaste, ves?”
(Jugador experto, experimento en La Punta, noviembre 2016)*

La Pokebola sirve para capturar un cuerpo digital (Fig. 43) que juega fantásticamente con su tamaño, pues si lo llevamos a la realidad cotidiana, un pokémon no entraría en una bola del tamaño de nuestra uña.

Esta asimetría es corregida mágicamente después de un destello de luz dentro de la fantasía digital, para garantizar que el pokémon entra a formar parte de un ejército de cuerpos que tienen agencia, los que serán usados luego para pelear en algún gimnasio de batalla. Luego el cuerpo que se construye en el tiempo, evolucionándolo como si fuese musculatura digital.

El jugador transforma la corporalidad del pokémon, de un estado salvaje a uno con mayor conocimiento y poder, una suerte de cuerpo aculturado digitalmente.



Figura 43: Captura de pantalla, cuerpo digital, La Punta, noviembre, 2016.

Estas recolecciones de materialidad digital se producen entre la realidad y la fantasía, el acto de manipular y recolectar estos cuerpos enlaza ambas dimensiones.

2.3.2. La recolección informática.

La captura también es de tipo informática, los datos de los pokémons son recolectados y guardados en el Pokedex (repositorio del jugador), cada pokémon tiene características específicas de datos y estos son guardados y gestionados por el jugador.

Al mismo tiempo, las acciones del jugador, sus desplazamientos, imágenes capturadas, entre otras actividades se convierten en datos que son registrados por la matriz en un repositorio de *big data*.



Figura 44: Captura de pantalla de Pokedex, noviembre, 2016.

En ese sentido podemos pensar que el jugador mediante su performance conecta el mundo fantástico capturando data de este y a su vez produciendo data con sus acciones y su cuerpo dentro de la realidad cotidiana.

2.3.3. El cazador es la presa.

El acto de captura también fluye en dos direcciones. Cuando el cazador es al mismo tiempo capturado por el vicio del juego y se mantiene reingresando a la aplicación con mucha frecuencia, tanto que necesita alquilar recargas al paso para no perderse el progreso del juego o salirse de la realidad aumentada.

“La verdad entro a cada rato que puedo en el día, es un poco como un vicio, cuando vas de un lugar a otro en la calle y pasas por una pokeparada, aprovechas ahí para recolectar más Pokebolas, como que siempre estás aprovechando un ratito, entro varias veces al día”.

(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Al ingresar al juego, la posición de cazador y presa se vuelve dinámica. En los gimnasios de combate por ejemplo se lucha por capturar o defender un espacio, cazar o ser capturado, el jugador entonces se mantiene en alternancia sucesivamente.

“a veces entramos en mancha a pelear en un gimnasio, toditos juntos, tenemos estrategias, pero si pierdes entonces ese gimnasio ya no es de tu equipo, y tu pokémon también lo pierdes, o sea a veces ganas uno, y otras te capturan el lugar”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

2.3.4. Sensorialidades Múltiples del Cíborg.

El cuerpo ha servido como indicador del juego de realidad aumentada en la realidad cotidiana. La postura de los jugadores es un índice que lleva a pensar en la posibilidad de un ambiente de realidad aumentada. Por lo general caminan encorvados, y con el celular enfrente a la altura del pecho (Fig. 45).

“ese chico está jugando porque está caminando así”.
“Ellos de todas maneras están jugando, lo sé porque mira pues, tienen sus celulares conectado a sus baterías en la mochila mientras caminan, siempre están en mancha”
(Jugador de la comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)



Figura 45: Jugadores expertos caminando, La Punta, octubre, 2016.

Adicionalmente, los jugadores se han provisto de algunos artefactos protésicos sobre el cuerpo lo cual aumenta la posibilidad de ser reconocidos. Es más fácil reconocer a uno cuando lleva encima cables, baterías portátiles o cargadores solares en el hombro (Fig. 46).



Figura 46: Jugador con cargador solar, Campo de Marte, octubre, 2016.

En este caso los sentidos operan de manera múltiple, los jugadores desarrollan la habilidad de operar diversos aparatos ensamblados sobre su cuerpo (Fig. 47). En uno de los parques pude observar como un niño jugaba Pokémon Go con un celular en una mano, mientras sostenía otro celular con la otra mano para hablar con su madre.

El niño se desplazaba sobre un patín eléctrico, manteniendo un asombroso equilibrio. Este patín le servía para movilizarse más rápido en su recolección de pokémons, y así podía ser más eficiente en el tiempo que le dieron para jugar.

Lo cierto es que llamaba la atención su habilidad para manejar todos los artefactos que tenía encima, y era un jugador identificable por el resto de personas en el parque. Al mismo tiempo, él se sentía observado y entendía que podía ser sujeto de robo y debía tener más cuidado.



Figura 47: Jugador con celulares sobre patín, setiembre, 2016.

*“no me caigo, normal, voy más rápido y cazo más pokémons”
“sí, con cuidado siempre pues, miro a todos lados, a un niño le robaron el celular la
vez pasada por no estar atento”
(Jugador, entrevista, setiembre 2016)*

Es interesante cuando la captura atraviesa la realidad y la fantasía mediante el estado de alerta. De hecho, el estar alerta es un recordatorio que el mismo juego comunica al jugador cada vez que ingresa a la aplicación (Fig. 48).

Estar en dicho estado, nos exige una multi-sensorialidad simultánea, el intentar mantenerse atento en todo momento en el juego implica desarrollar habilidades en el espacio de realidad aumentada. Habilidades de geolocalización natural para no caer en una pileta mientras nuestra visión está concentrada en un pokémon, sensorialidad espacial para no chocar con un poste, agudeza auditiva para no ser atropellado por un auto en la calle mientras se está jugando, o ser víctima de robo. Mientras el jugador es un cazador dentro del juego, al mismo tiempo es una posible presa fuera de él.

El cibernético es un ente cultural protésico, performativo y visibilizador de la realidad aumentada. Es capaz de tomar conciencia del problema social en su entorno no es tan autómatas ni inconsciente.

Por tanto, el cibernético se encuentra en la intersección ambivalente de la realidad cotidiana y fantástica se da en el acto de cazar y ser cazado. Los tipos de captura

ocurren en una interface material y digital que se encuentra en la intersección de ambos mundos, y forman una estructura compleja, configurada por ideas culturales como la acumulación de capital y la recolección.



Figura 48: Mensaje del juego al iniciar la aplicación, setiembre, 2016.

2.4. *Sèver la odnum le*: El mundo al revés.

Al realizar el experimento en La Punta, se pudo operar el concepto de realidad aumentada, como si fuese un prototipo que está todavía abierto a modificaciones por sus jugadores. Es decir, empezamos jugando libremente permitiendo que suceda de forma natural. Esto supone esperar a que el juego nos mande algún estímulo, como un pokémon cerca.

Sin embargo, en otro momento nos animamos a intervenir el juego, manipulándolo, y colocando al jugador en otra posición, viéndose a sí mismo, permitiendo que suceda algo inesperado que genere alguna reflexión desde otro punto de vista.

Para ello, tuvimos cinco participantes que nunca habían jugado Pokémon Go antes (Fig. 49), y cinco jugadores expertos a quienes les pedimos permiso para acompañarlos (Fig. 50). A ambos equipos se les explicó que serían presentados entre ellos para jugar. Y sin mayor indicación, empezamos a cazar pokémons y a interactuar mezclándonos para entender el punto de vista desde el otro lado.

Es importante señalar que, si bien los jugadores sin experiencia no jugaron antes, sí tenían algunas ideas o habían escuchado algunos juicios sociales relacionados al juego como los que hemos tratado en capítulos anteriores, positivos o negativos.



Figura 49: Participantes sin experiencia. Figura 50: Participantes con experiencia.

Entonces, nos echamos a andar todos juntos (Fig. 51) y lo primero que sucedió, de manera inesperada fue nada menos que la aparición de un Dragonite, un tipo de pokémon codiciado por su rareza. Lo siguiente era obvio, nos pusimos todos a correr (Fig. 52). Los jugadores sin experiencia apenas entendían el motivo por el cual estaban corriendo, pero igual corrieron detrás de los expertos.



Figura 51: Inicio del juego en experimento, La Punta, noviembre, 2016.



Figura 52: Jugadores en experimento, La Punta, noviembre, 2016.

Es en esa situación y desde esa perspectiva que empezaron a entender el sentido y significado de correr: la oportunidad de cazar algo escaso no dura mucho.

Luego de cazar todos el famoso Dragonite, regresamos al parque inicial y seguimos conociéndonos entre todos y aprendiendo a cazar más pokémons. Fue interesante ver cómo se formaba un círculo entre todos donde se supone que hay algo en el medio que estamos aprendiendo a ver y que debemos cazar (Fig. 53). Estas interacciones hacen que la realidad aumentada exista.

“La interacción entre personas hace al juego más real”

“Es muy bacán porque está el muñeco, pero está en este espacio que tú sabes que estás ahí, pisándolo, la cámara te enfoca la realidad, pero está el muñequito ahí”

“Es muy loco, estar en el medio de esos dos mundos, lo real y lo virtual”

(Jugador sin experiencia, experimento en La Punta, noviembre 2016)



Figura 53: Jugadores interactuando, La Punta, noviembre, 2016.

Este juego experimental y su metodología nos ha movido de posición para ver la práctica desde un punto de vista diferente, pero esa relocalización visual nos puede haber llevado a un lugar más radical, que no solo altera la perspectiva de la práctica sino la naturaleza de la misma.

“El mundo se está llegando a mezclar porque tú vas a una pokeparada, pero en realidad eso no es solamente una pokeparada, es una estatua de alguna persona que en algún momento hizo algo heroico, se llega a fusionar, es un punto virtual en el que ves algo real”
(Administrador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

La pantalla del celular por la que se ve la realidad aumentada, funciona para el jugador como una especie de lente. El jugador está aprendiendo a ver otras cosas que antes no veía y las puede señalar ahora en el mundo real, mientras que otras personas todavía no logran hacer o ver.

Una de las jugadoras expertas del experimento me explicaba, señalando con su dedo, los lugares donde aparecen los pokémons (Fig. 54). Tenía clara las zonas, pero las zonas estaban en el plano real, y el objeto que indicaba estaba en el plano de la fantasía. Ella podía ver algo que otros aún no y señalarlo, giraba su cuerpo y apuntaba hacia los lugares donde el objeto aparece como si lo estuviese viendo.

Esta es una de esas situaciones que aparecen a lo largo del juego donde el jugador se vuelve cibernético y habita en una dimensión que otros no logran habitar, el cibernético tiene la capacidad de entrar y salir de esta dimensión y transitar en diferentes espacios con diferentes puntos de vista. Además, la jugadora del equipo de expertos hizo referencia al uso de sus herramientas digitales como los mapas y radares para identificar los pokémons interesantes en estas zonas y realizar recorridos más certeros.

La experimentación con el juego nos permite colocar puntos de vista y dimensiones de lo cotidiano en planos diferentes, y así ver como el cibernético habita en el juego de manera diferente, por no decir al revés, de los no jugadores.

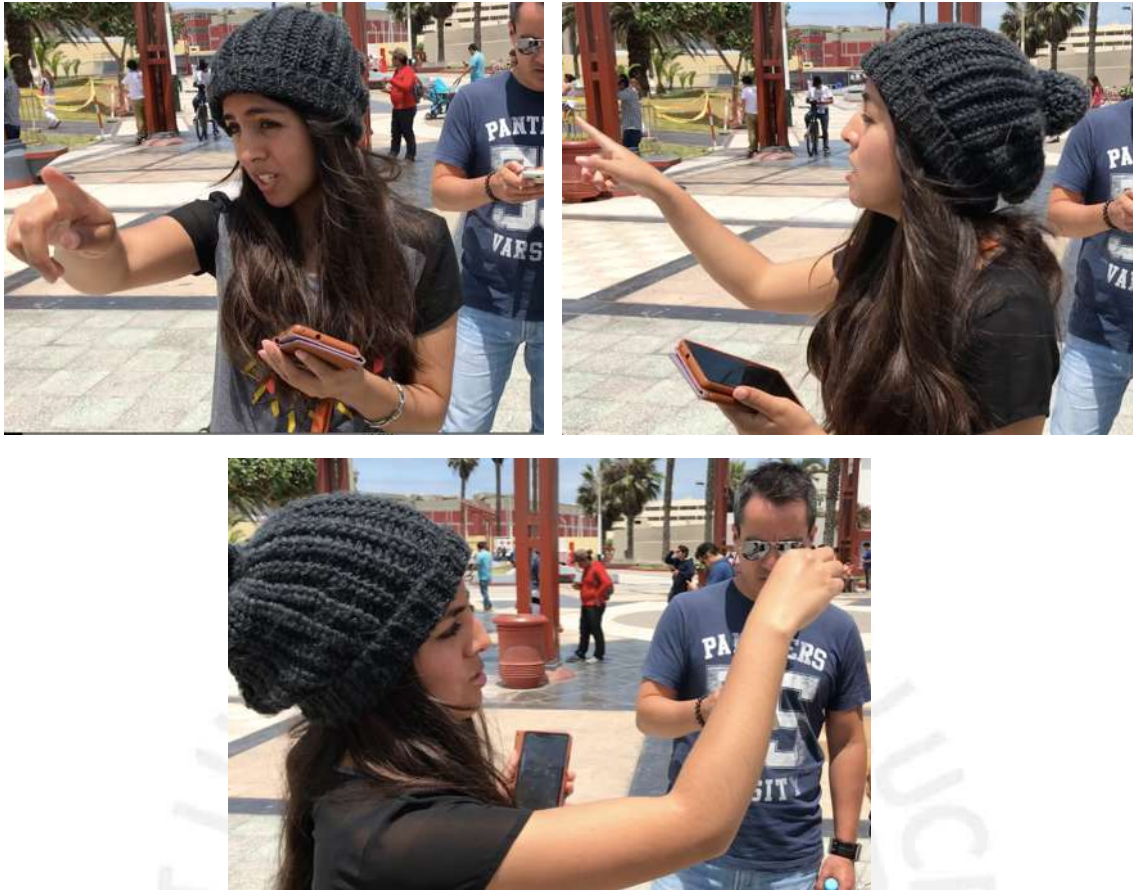


Figura 54: Jugadora señalando espacios, La Punta, noviembre, 2016.

*Tenemos que esperar acá que aparezca en el radar nuevos pokémons, porque mayormente o bien aparecen por esa zona, entonces si estás muy lejos no alcanzas.
(Jugadora experta, experimento en La Punta, noviembre 2016)*

2.4.1. Una inversión arriesgada.

*“esto tiene dos perspectivas... depende de las perspectivas”
(Jugadora experta, experimento en La Punta, noviembre 2016)*

Al mostrarle a algunos participantes del experimento algunas fotos y videos que les había tomado mientras jugaban, le pregunté lo que opinaba de lo que estaba pasando ahí, y qué tan real o ficticio era (Fig. 55).

Su respuesta fue que depende de la perspectiva de la imagen. Ella pudo racionalizar más de un punto de vista. Por un lado, describió una situación con emoción y alegría por haber conocido gente, y ver la cantidad de personas jugando. Por otro lado, entendió cómo otras personas pueden ver esa situación, refiriendo adicción y un estado zombi del jugador.



Figura 55: Foto elicitación, experimento en La Punta, noviembre, 2016.

“Tienes dos perspectivas, los que pueden decirte, ah mira están con el celular, no hablan, qué pérdida de tiempo, como no saben, depende de la perspectiva”.

“Mi perspectiva es qué chévere, que estamos jugando un grupo tan grande que haya venido a jugar.

Y la negativa es que son adictos al celular, y que eres como un zombi”.

(Jugadora experta, experimento en La Punta, noviembre 2016)

Más allá de la elaboración y definición de un concepto, lo que le permitió tener estas dos visiones de la realidad aumentada fue el salir de su ropaje cotidiano y fantástico y jugar con esas posiciones para tener perspectivas distintas de aquello que está entre la realidad y la fantasía.

Si pudiéramos transitar de la cotidianidad análoga, aprovechando la suspensión del espacio liminal, hacia la fantasía, y voltear para observar el juego desde una naturaleza distinta, quizá podamos ver que el juego es cotidianamente real. Pero claro, corremos el riesgo que eso nos pueda quitar distinción si nos vieran los actantes cotidianos. Los conectores de materialidad digital permiten al ciborg transitar de lo cotidiano a lo fantástico, atravesando el espacio liminal.

2.4.2. De la comunidad al colectivo.

Es cierto que los jugadores han conocido otras personas, también se escriben por mensajería instantánea de WhatsApp, y en la página de Facebook u otras plataformas que se autodenominan comunidad.

Sin embargo, no todos tienen la misma cosmovisión del juego o el mismo significado, ni están estructurados organizacionalmente como una institución más allá de los administradores que tienen el rol de enseñar y corregir. Por el contrario, pueden entrar y salir del club sin mayor esfuerzo.

El grupo de jugadores de la comunidad se reúne para obtener fines que son colectivos y momentáneos, para ello, se juntan y articulan su co-presencia en la comunicación análoga y digital. Los fines pueden ser divertirse, mantener el juego como práctica, constituirlo, o reivindicarlo ante la sociedad, estos fines generan cohesión en sus participantes. Pero sus fines no son necesariamente los mismos siempre.

El juego sucede en el espacio público, sin marcar territorialidad en la práctica de la realidad aumentada, es decir, no tiene una frontera definida, sino que es móvil y se forma según los trayectos y dinámicas. Cualquiera que posea el medio puede entrar, por tanto, las posibilidades para reunirse están abiertas y son interminables, no se cierran ni se procesan de manera institucional.

Este juego de realidad aumentada parece ser más un colectivo que una comunidad instituyente, los jugadores sociales abandonaron el juego porque la ciudad de Lima y sus problemas les presentaba trabas precisamente en dicha socialidad, entonces deja de ser divertido, y el significado se diluye, el jugador desaparece fácilmente del colectivo pues ya no cumple los fines comunes.

2.4.3. El jugador como Chamán.

Siguiendo con el perspectivismo, en el experimento y en otras observaciones en los parques pude ver que, al menos por ahora, el jugador es en primer lugar un

sujeto poco comprendido desde la “cosmovisión occidental urbana”. No solo por el hecho de que los no jugadores buscan distinción, sino porque no entienden el sentido o la lógica de cómo una persona puede cazar algo que “no existe”.

El jugador no solo ve lo que el otro no, sino que corre tras él, suda, y si tuvo un buen día de cacería lo celebra agradeciendo a su presa otorgándole más poder con caramelos digitales.

El jugador chamánico construye una relación con su pokémon, pero lo más interesante es que puede entrar y salir del mundo aumentado, puede desplazarse desde la realidad cotidiana hasta la fantasía digital y regresar las veces que desee, mientras que el otro, no jugador e incrédulo, no ve los espíritus digitales ni cree en ellos abiertamente. El jugador ha logrado traspasar los muros de las realidades y sus diferentes ropajes cotidianos universitarios.

2.4.4. Humanidad para todos

Finalmente, como mencioné en el marco teórico, el multinaturalismo plantea una sola humanidad y muchas naturalezas. Los jugadores que he entrevistado y seguido demostraron siempre un ánimo simétrico con el resto de personas. Es decir, mencionaron que puede haber diferencias de género, raza, condiciones económicas, y otras apariencias con las que se presentan en los lugares de juego, pero que en el fondo todos somos iguales y que tenemos el derecho de jugar por igual.

“Unos serán felices con el surf, o el futbol, y otros con Pokémon Go en la realidad aumentada, cada quién con su gusto, pero con respeto de por medio”.
(Jugador de comunidad Sabiduría, entrevista, octubre 2016)

Para estos jugadores, el juego es una oportunidad para obtener la promesa que el juego ofrece, aquel mundo imaginado donde existe el acceso, la salud, y el bienestar, pero cobra conciencia que no es tan fácil como el juego lo propone al performar en una ciudad complicada como Lima. Se da cuenta que el juego en

sí no logra todo lo que su jugador imagina, y que no está limpio de las imperfecciones de Lima, por tanto, ejecuta una de las dos opciones, o se retira y deja de jugar para volver a la cotidianidad o intenta lograrlo utilizando un rasgo particular del limeño, la adaptación para conseguir eficacia o “recuseo” enfrentando las dificultades que se inundan en la no tan nueva realidad aumentada.

Al final del día y del experimento, los jugadores se fueron corriendo tras un Pokémon que apareció repentinamente, y esta vez yo sí lo vi (Fig. 56).



Figura 56: Terminando el experimento, La Punta, noviembre, 2016.

3. CONCLUSIONES

La naturaleza de Pokémon Go como juego de realidad aumentada se encuentra en la calle, no es un juego encerrado en cuatro paredes. Sin embargo, considero que no sucede en un lugar, sino en un espacio temporal que está en continua construcción social. Se ubica en la yuxtaposición de la vida cotidiana con la fantasía, e intenta existir entre las tensiones de su propio diseño y la cultura local formando un espacio liminal.

En dicho espacio de realidad aumentada encontramos al cibernético. Es aquel jugador que performa justo en ese espacio liminal, que por su naturaleza intenta escapar del dualismo de la realidad y la fantasía. El jugador es un cibernético, un ente cultural, protésico y visibilizador, producido por el juego como un actor social. Entonces, nos permite verlo y entenderlo desde el juego. Al ser un juego que se performa en la calle, ésta ha servido como lente o vitrina para visibilizar aquello que le sucede a dicho jugador en la ciudad, así como aquellas expectativas y rupturas que se experimentan en nuestra cultura.

Hemos visto que el diseño del juego propone lograr bienestar mediante el caminar, socializar, y el conocer más la ciudad donde habitamos. En ese sentido, para los cazadores de pokémons de la comunidad Sabiduría, el juego significa una oportunidad. La oportunidad para obtener ciertos beneficios sociales representados en el discurso y los mandatos del juego.

Pero la disposición de dicha oportunidad se encuentra sujeta a un recorrido que el cibernético debe lograr de manera eficiente y eficaz, como la acumulación de Pokebolas en diferentes pokeparadas para cazar y capitalizar más pokémons interesantes en diferentes espacios de la ciudad. Entonces, parece ser que el mandato que demanda al cazador cierta eficiencia para lograr sus objetivos en el juego, se contrapone por momentos con la oportunidad de conocer la ciudad o del caminar. Esto sucede, por ejemplo, cuando el propio jugador pierde información del lugar que tiene alrededor al estar cazando un pokémon superpuesto en un monumento o pileta de la realidad cotidiana.

Al mismo tiempo, el cibernético enfrenta en dicho recorrido ciertas rupturas sociales, preexistentes y que son restauradas en este espacio, las cuales debe superar como jugador. Por ejemplo, una de las limitaciones de la oportunidad que los jugadores sienten al jugar emerge cuando se desilusionan al ver que otros jugadores no se hablan ni se ayudan por ser de un distrito diferente, raza distinta, o al percibirse de otro sector socioeconómico. Al aparecer dichos comportamientos restaurados de la realidad cotidiana impactan en el juego, hacen que éste ya no sea juego, se vuelve serio y se acaba.

Por tanto, vemos que el equilibrio que busca el cibernético como oportunidad entra en tensión, poniéndolo en riesgo de extinción dentro de un aparente nuevo mundo o nuevo espacio de realidad aumentada. Esta tensión aparece, en parte, porque no es un espacio tan nuevo como se cree. Es decir, la realidad aumentada como instrumento tecnológico puede ser nuevo, pero la construcción social que la performa no lo es. Los comportamientos en la realidad aumentada son traídos y restaurados, y se devela que la promesa de un mundo nuevo termina siendo no tan nuevo.

Este espacio se presenta como nuevo en la sociedad, pero el juego de realidad aumentada no llegó tan demarcado. Al recoger la data etnográfica como insumo que quedó afuera de lo convencional, es decir, dentro del espacio liminal donde performa el cibernético, es que se puede ver que este juego transita entre lo serio y lo no serio constantemente, entre la vida corriente y el juego. Esto pone a las reglas de los dos mundos en conflicto. La cotidianidad desestabiliza el orden de la realidad aumentada como juego, ahí entra en riesgo y el juego se puede acabar, la oportunidad se apaga. Entonces, es un espacio inestable por su condición híbrida. No se presenta puro, sino que llega enfrentando las tensiones sociales que caen de la realidad cotidiana.

Su naturaleza híbrida se evidencia con una serie de conectores que difuminan la frontera de realidad y fantasía, podemos ver que no es un espacio aislado, ni puro. Por el contrario, es y se construye permeable a las maravillas y tensiones de las realidades y las fantasías. La sensorialidad y los sentimientos de los jugadores funcionan en la realidad aumentada como puente entre realidad y

fantasía. El ciborg puede sudar persiguiendo un cuerpo digital y señalarlo sobre un espacio cotidiano, puede conectar su cuerpo con sus prótesis digitales para ver lo que otros nos ven, y puede sentir satisfacción o pérdida dependiendo de su eficiencia en una aplicación de celular que se desplaza en un parque.

Además, el cazador real y la presa fantástica interactúan en su materialidad digital. Los cuerpos digitales funcionan como puente entre ambos mundos, por ejemplo, el trayecto de la mano física para lanzar una Pokebola digital sobre un parque análogo y atrapar un pokémon fantástico. Esto difumina la frontera de su propia dicotómica, por tanto, juegan en un espacio liminal y yuxtapuesto entre ambas realidades.

Si bien hemos visto algunas rupturas al momento de performar en el juego, no significa que estas tensiones sociales no emerjan ni se dejen de ver en otros contextos. Pero este juego, al encontrarse en un espacio liminal en el medio de lo cotidiano y lo fantástico, coloca a las tensiones en un ámbito particular, las enmarca en su propio estado de suspensión. Una particularidad de este ámbito es que pueden converger en paralelo las rupturas relacionadas a la salud, la socialización, y al descubrimiento de lugares, haciéndolo más denso.

Junto con las tensiones surgen también estrategias en forma de comportamientos doblemente restaurados. Estas estrategias de los administradores son parte de un interés político que opera para educar y mostrar el hacer o el jugar bien, mediante imágenes y discursos en sus plataformas sociales de comunicación. Sin embargo, dependen de la audiencia para que esta performance siga existiendo, en la medida que pierde audiencia, ésta desaparece. Por tanto, su rol es de promover y cuidar la oportunidad del ciborg, así como alimentar la población de jugadores.

Entonces, cuando el jugador se ve a sí mismo en dichas plataformas, puede opinar sobre él mismo desde una posición diferente, tiene la capacidad de moverse de posiciones y perspectivas y cobra agencia como subalterno. El ciborg no es tan autómatas ni inconsciente como se piensa, éste logra tomar conciencia de los problemas que encuentra ante la oportunidad del juego y

reflexiona sobre el mismo. Ha aprendido que la oportunidad no se encuentra a disposición tal cual figura en el discurso del juego, por ello, ha elaborado estrategias propias a su ecología sociocultural limeña utilizando o creando los recursos disponibles no oficiales, como por ejemplo, cuando se queda sin batería y paga por el servicio de recarga al paso de un ambulante informal, cuando se recalienta su celular por tanto uso y lo enfría comprando un helado, o cuando juega en plena calle y ante el cansancio y deshidratación se refresca con la opción más cercana llamada Pokechicha vendida por otro agente que aprovecha la oportunidad también. Vemos entonces que así como la tecnología intenta moldear al hombre, éste también moldea a la tecnología.

Los jugadores y no jugadores no están tan separados, son seres en la misma dimensión, pero en redes diferentes. De hecho, no solo no están tan separados, sino que habitan en la misma humanidad con diversas naturalezas, solo que cuando surge una aparente nueva naturaleza con nuevos habitantes, llamémosle realidad aumentada y cíborgs, no los podremos entender desde la esquina de nuestra cosmovisión. Para poder entenderlos nos ayudará pensarlos desde un todo humano o una misma humanidad, pero con diferentes formas o naturalezas.

Así, la realidad y la fantasía se pueden invertir entre éstas. Desde la convención cotidiana, la ficción es el jugador de Pokémon Go que anda cazando algo irreal, pero desde la fantasía digital se caza algo que genera sudor y agitación con tan realismo, que el sujeto que está parado en la convención cotidiana juzgando la fantasía, es percibido por el cíborg como un morador que vive en una ilusión fantástica al no aceptar la realidad del juego. Entonces, en la postmodernidad, la realidad es lo que la gente está haciendo, y la fantasía es eso que la gente dice que se hace.

El juego de realidad aumentada es un producto híbrido que nunca fue moderno, porque en la modernidad occidental no encaja ni el jugador chamánico, ni una tecnología que no es netamente natural o netamente social. El juego es un híbrido que no llega a ser, por ahora, un resultante tercero, no lo ha logrado todavía, pues está anclado a las tensiones de sus orígenes fantásticos y

cotidianos. Es temporalmente un espacio yuxtapuesto entre la realidad y la fantasía que tiene posibilidad de llegar a ser un espacio tercero, un producto resultante con convenciones y regulaciones, pero desde la postmodernidad.

Finalmente, que tan real o fantástico lo asuma cada uno dependerá de nuestra capacidad para transitar de una perspectiva a otra y del ropaje tecnológico que usemos alrededor en nuestra vida, sin embargo, la realidad no se termina de cerrar porque performa en constante construcción.



4. REFERENCIAS

Alonso, A., & Arzoz, I. (2003). *Carta al homo ciberneticus: un manual de ciencia, tecnología y sociedad activista para el siglo XXI* (Vol. 17). Edaf.

Azuma, R. T. (2013). *A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environment*.

Bhabha, H. (1990). The third space: interview with Homi Bhabha. *Identity: Community, culture, difference*, 207-221.

Bourdieu, P. (1972). Habitus o interiorización de la cultura. *Giménez, Gilberto (comp.)(1987) En: La teoría y el análisis de la cultura. México, Universidad de Guadalajara, Secretaría de Educación Pública.*

Brubaker, R., & Cooper, F. (2000). Beyond "identity". *Theory and society*, 29(1), 1-47.

Case, A., & Wauklyn, M. (2012). *An illustrated dictionary of cyborg anthropology*. Amber Case.

Conquergood, D. (2002). Performance studies: Interventions and radical research1. *TDR/The Drama Review*, 46(2), 145-156.

De Castro, E. V., & Lévi-Strauss, C. (2002). Perspectivismo y multinaturalismo en la América indígena. *TIERRA ADENTRO*, 37.

De Certeau, M. (1984). *Walking in the City*.

Downey, G. L., Dumit, J., & Williams, S. (1995). Cyborg anthropology. *Cultural Anthropology*, 10(2), 264-269.

Erostarbe, F. (2015) Todos somos cyborgs. Recuperado a partir de <https://www.fayerwayer.com/2015/03/todos-somos-cyborgs-fw-opinion/>

Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: a new aesthetics*. Routledge.

Geertz, C. (1989). El antropólogo como autor. *Editorial Paidós Ibena, Barcelona*.

Gell, A. (1998). *Art and agency: an anthropological theory*. Clarendon Press.

Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly* 83(1): 17–45.

Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza* (Vol. 28). Universitat de València.

Hjorth, L., & Arnold, M. (2013). *Online at Asia Pacific*. Routledge.

Hjorth, L., & Richardson, I. (2014). *Gaming in social, locative and mobile media*. Springer.

Horst, H. A., & Miller, D. (Eds.). (2013). *Digital anthropology*. A&C Black.

Huizinga, J., & Huizinga, J. (1972). *Homo ludens* (No. 394.3: 008). Alianza,.

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Cody, R., Stephenson, B. H., Horst, H. A., ... & Perkel, D. (2009). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT press.

Kirshenblatt-Gimblett, B. (1999). Playing to the senses: Food as a performance medium. *Performance Research*, 4(1), 1-30.

Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos*. Siglo Veintiuno Editores Argentina.

Latour, B., Woolgar, S., Lucarelli, E. A., Isabel, M., Ulin, P. R. R., Tolley, P. R., & Bachelard, A. S. S. B. (1995). *La vida en el laboratorio: la construcción de los*

hechos científicos (No. 167.23). Alianza Editorial.

Maffesoli, M. (1993). El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades contemporáneas. *Madrid: Icaria*.

Malaby, T. (2012). Digital gaming, game design and its precursors. *Digital Anthropology*, 288.

Marcus, G. E. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual review of anthropology*, 95-117.

Marcus, G. E. (Ed.). (2000). *Para-sites: a casebook against cynical reason* (Vol. 7). University of Chicago Press.

McKenzie, J. (2002). *Perform or else: From discipline to performance*. Routledge.

Peterson, M. (2006). Walking in Sin City. In *Performance and Place* (pp. 113-128). Palgrave Macmillan UK.

Pink, S., & Mackley, K. L. (2012). Video and a sense of the invisible: Approaching domestic energy consumption through the sensory home. *Sociological Research Online*, 17(1), 3.

Pink, S. (2013). *Doing visual ethnography*. Sage.

Pink, S., & Leder Mackley, K. (2014). Re-enactment methodologies for everyday life research: art therapy insights for video ethnography. *Visual Studies*, 29(2), 146-154.

Pink, S., Mackley, K. L., & Moroşanu, R. (2015). Researching in atmospheres: video and the 'feel' of the mundane. *Visual Communication*, 14(3), 351-369.

Pokémon Go y los usuarios peruanos: ¿Quiénes lo juegan y qué perfil tienen? (13 de setiembre de 2016). *Gestión*. Recuperado a partir de

<http://gestion.pe/tendencias/pokemon-go-y-usuarios-peruanos-quienes-lo-juegan-y-que-perfil-tienen-2170035>

Rabinow, P. (2007). *Reflections on fieldwork in Morocco*. Univ of California Press.

Sack, D. (2014). Walking In and Out of Place: the Pedestrian Performances of Tim Robinson. In *Ireland, Memory and Performing the Historical Imagination* (pp. 19-35). Palgrave Macmillan UK.

Schechner, R. (2013). *Performance studies: An introduction*. Routledge.

Turner, V. (1987). Images and reflections: ritual, drama, carnival, film and spectacle in cultural performance. *The anthropology of performance*, 21-32.

Vidal, M. (2016). *Etnografía multilocal Pokémon Go*. Lima.: MapHub. Recuperado a partir de <https://maphub.net/Marcopologo1/Circuito-de-parques-de-Lima>

Vidal, M. (2016). *Pokémon Go Experimento*. La Punta: Youtube. Recuperado a partir de <https://youtu.be/yOL9XPfNZUw>