

## ¡ATRAPALOS YA! PRÁCTICAS Y RELACIONES SOCIALES EN TORNO A *POKÉMON GO*

*Ibarrola, D.*

David Sebastián Ibarrola

Estudiante de Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Ciencias antropológicas.

Correo: david.ibarrola92@gmail.com

**Cita:** Ibarrola, David. “¡Atrápalos ya! Prácticas y relaciones sociales en torno a *Pokémon Go* en Revista *Lúdicamente*, Vol. 6, N°11, Año 2017 Mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 23 de diciembre de 2016 y aceptado para su publicación el 10 de marzo de 2017.

**RESUMEN:** Este trabajo se propone un análisis inicial del reciente “boom” llamado *Pokémon Go* situándose desde una perspectiva que rechaza el carácter alienante del juego y la tecnología. El objetivo principal de este trabajo es dar cuenta de y comprender una serie de fenómenos que se pueden observar a partir del videojuego, que conllevan una complejidad, y que superan las tradicionales y simplistas concepciones acerca de los jugadores de videojuegos como individuos aislados, que temen a la luz del sol y no se vinculan con otros sujetos. Su análisis y observación me permitirá sostener que *Pokémon Go* posee una repercusión sobre la percepción que tienen los sujetos acerca de su cotidianeidad, y que es una vía para la creación de formas de socialización que logra vencer las limitaciones estructurales que propone el propio juego. Al mismo

**ABSTRACT:** This work proposes an initial analysis of the recent “boom” called

*Pokémon Go* situating from a perspective that rejects the alienating character of the game and the technology. The main objective of this work is to account for and understand a series of phenomena that can be observed from the video game, which entail a complexity, and that surpass traditional and simplistic conceptions about video game players as isolated individuals who fear the light of the sun and are not linked to other subjects. Their analysis and observation will allow me to maintain that *Pokémon Go* has an impact on the perception that the subjects have about their daily life, and that it is a way to create forms of socialization that manages to overcome the structural limitations proposed by the game itself. At the same time, I affirm that there are identities or communities that, while expressing a creative side, in other situations reproduces tiempo afirmo que surgen identidades o comunidades que, si bien expresan una faceta creativa, en otras situaciones



reproduce y refuerza ciertos estereotipos instituidos o lugares comunes fomentados por los sectores hegemónicos de nuestra sociedad. Propongo utilizar el método etnográfico y la observación participantes para cumplir con estos propósitos, acompañando a un individuo en dos jornadas de juego diferentes.

Palabras clave: Tecnología-Juego-Comunidad Virtual-Lazos sociales

and reinforces certain instituted stereotypes or common places fostered by the hegemonic sectors of our society. I propose to use the ethnographic method and observation participants to fulfill these purposes, accompanying an individual in two different game days.

Keywords: Playfulness; Game; Ludic Culture; Physical Education.

Key words: Technology-Game-Virtual Community-Social Ties

## Introducción

Los comienzos de siglo XXI estuvieron marcados por la popularidad de los llamados juegos en red alrededor del mundo. Era común observar la apertura de locales, *cibers* en nuestro país, que proveían a los usuarios los insumos necesarios para poder disfrutarlos. Algunos de los juegos más famosos permitían al jugador interactuar con personas de cualquier parte del globo, hacer equipo con ellos, pedirles favores e incluso realizar transacciones monetarias. Durante gran parte de la primera década de este siglo los *cibers* fueron el escenario físico en que tenían lugar estos fenómenos. Sus dueños organizaban maratones de juego, torneos y todo tipo eventos.

Naturalmente que, al mismo tiempo que esto sucedía, las ciencias sociales tomaron nota del fenómeno e intentaron analizarlo. En sintonía con lo trabajado por Gendler (2014), me interesa indagar la forma en que el desarrollo tecnológico y de la comunicación deja su huella en las interacciones sociales, es decir, la forma en que los usuarios de estos juegos socializan entre si mediados por la tecnología.

La selección del *Pokémon Go* como caso de estudio no obedece simplemente a la exposición mediática a la que fue expuesto en los días de su lanzamiento. La marca *Pokémon* representa un hito en la vida de toda una generación que acompañó en su niñez y adolescencia el fenómeno de los videojuegos, el *ciber*, los juegos en red, y que es el *target* al hoy que apuntan las nuevas tecnologías, especialmente los celulares. La nostalgia por la vieja serie de televisión, y la practicidad de poder jugar un juego sencillo en el aparato móvil, pueden explicar el éxito actual del videojuego. La pregunta que motiva este trabajo se relaciona con los alcances y efectos de esta conjunción de tecnología/juego sobre la vida social de los sujetos.

## La franquicia Pokémon

Sin lugar a dudas la franquicia japonesa surgida a partir de los *Pocket Monsters* (conocido como *Pokémon*) fue uno de los fenómenos masivos más importantes y representativos de fines del siglo pasado. Todos aquellos nacidos en la década de los noventa son testigos de ello. La historia comenzó con los videos juegos *Pokémon Red* y *Green* para la consola *Game Boy*. El protagonista debía capturar y entrenar los *Pokémon*,

combatir al *Team Rocket*<sup>1</sup>, vencer gimnasios *Pokémon* y ganar la *Pokémon League*. De aquí la frase célebre de cabecera *Gotta Catch 'Em All*, que para Hispanoamérica fue “¡Atrapalos ya!”. Los *Pokémons*, tal como lo indica su nombre son “monstruos de bolsillo”<sup>2</sup> que, encerrados en las *Pokéballs*, eran liberados cuando su entrenador (el jugador) lo disponía, principalmente para batallar contra otros. Del video juego se pasó al manga y al anime, que llegó a nuestro país a través de la emisora *Magic Kids* y se popularizó rápidamente. Acompañando esto fueron surgiendo todo tipo de *merchandising* como tazos, figuritas, juegos oficiales de cartas y videojuegos. Tiempo después se hicieron películas, que fueron verdaderos sucesos masivos. Pero a medida que el tiempo pasaba, el público que vivió su infancia y pre-adolescencia con *Pokémon* fue creciendo y el público se fue renovando. Pese a que la serie televisiva (anime) caía en popularidad, la franquicia supo adaptarse a las nuevas tecnologías y modificaciones del mercado y los juegos para consolas portátiles pasaron a ser la cara visible de la *Pokémon*: desde los primeros videojuegos de 1996 (*Red y Green*) hasta el día de la fecha se han creado 800 “monstruos de bolsillos”, en más de veinte videojuegos. Esto es así al punto de que la trama y personajes de la serie televisiva son creados y adaptados para promocionar cada nuevo juego para consolas portátiles.

Si se afirma que la franquicia supo aprovechar las innovaciones tecnológicas, el reciente fenómeno *Pokémon Go* es una clara expresión de ello. Creado por una compañía llamada *Niantic Inc*, recientemente desprendida de Google, *Pokémon Go* es un juego para teléfonos celulares de alta gama (en su abrumadora mayoría táctiles) que combina el mundo *Pokémon* con el desplazamiento en el mundo real. Más de un año antes de su salida al mercado se había difundido un tráiler que mostraba a los *Pokémones* apareciendo en lugares concurridos o turísticos mientras usuarios de teléfonos trataban de lanzarle sus *Pokéballs* para capturarlos, lo cual generó una gran expectativa. En Argentina su retardado lanzamiento al público hizo que esta fuera mayor: los noticieros de horario central explicaban el juego, interactuaban con los televidentes e incluso pasaban la vieja canción de la serie. Y el día de su salida se entrevistaban a los primeros jugadores, se los acompañaba en un día de juego y se señalaba los lugares famosos que habían sido designados como *Pokestops*.

Para jugar el juego es necesario poseer un aparato móvil que tenga incorporado el GPS<sup>3</sup>. Una vez instalado el juego en el teléfono se pide que seleccione un nombre y genero para el jugador (de acuerdo al género que se elija cambia la forma que adopta el protagonista en la pantalla). Inmediatamente la pantalla se torna en un modo cámara enfocando a donde este apuntando el aparato. Esto en caso de que el teléfono tenga incorporado el “Giroscopio”<sup>4</sup>, de no ser así un fondo de pantalla homogéneo que cambia de acuerdo al día o la noche. Aparecen los tres *Pokémones* iniciales: Bulbasaur, Charmander y Squirtle y el jugador tendrá que lanzarle una *Pokéball* al que desee que sea parte de su equipo. Esta situación es igual a la que se presentaba en los dos juegos pioneros de la franquicia, en los cuales debíamos escoger uno de entre estos iniciales. Al elegir uno de ellos el resto desaparece y comienza la aventura. La pantalla muestra un

<sup>1</sup>Un grupo criminal antagonista del juego.

<sup>2</sup>De acuerdo a sus habilidades pueden ser clasificados en “tipos”: agua, fuego, planta ,etc

<sup>3</sup>*Global Positioning System*, es un sistema que permite determinar la posición de un objeto en cualquier punto del planeta.

<sup>4</sup>Instrumento que determina la posición del teléfono



mapa del lugar geográfico, más específicamente la cuadra y alrededores en que el usuario está posicionado. El objetivo es salir a la calle y caminar por el mundo real y, en el trayecto, encontrarse con más *Pokémons* para atrapar, lanzándoles *Pokéballs*. Mientras el jugador avanza el mapa también lo hace, mostrando nuevas zonas.

A medida que se capturan más *Pokémons*, se va acumulando experiencia para ir subiendo de nivel, con lo que el jugador se irá encontrando especies más raras y fuertes. No todos los *Pokémons* son iguales, algunos son más fuertes, otros tienen más puntos vida o ataques diferentes. Es necesario señalar que, a diferencia de los juegos de consolas portátiles, los *Pokémones* no ofrecen otra resistencia que escaparse de la *Pokéballs* cuando uno se las lanza. En los otros videojuegos de la franquicia, el jugador debía batallar contra ellos, debilitarlos, para así facilitar las posibilidades de capturar a la criatura. Esto hace que algunos autores critiquen una disminución del realismo y falta de competitividad en el juego (Vila & Vilar 2016).

Las habilidades de los *Pokémon*, que hace que haya unos más valorados que otros por un criterio distinto al estético, son fundamentales a la hora de los combates. Tal como en los juegos originales los *Pokémon* combaten entre sí. Para eso están los gimnasios. En estos gimnasios se encuentra *Pokémons* de otros entrenadores, con los que el jugador puede pelear, encontrando así otra vía de sumar experiencia.

Al mismo tiempo existen objetos que son utilizables, ya sea para curar *Pokémones*, atraerlos o facilitar su captura, entre otras cosas. Estos pueden ser comprados mediante el uso de las *Pokecoins*, que se obtienen justamente venciendo en los gimnasios o comprándolas con “dinero real” (dólares). Pero la forma más sencilla de obtener objetos es pasando por las ya mencionadas *Pokestops*. Estos son lugares de la geografía real que, para quienes diseñaron el juego son destacables estéticamente y son transformados en estos puntos, paradas. Pueden ser grafitis, plazas o directamente lugares históricos. Tampoco falta la opción de pagar para obtener una parada seleccionada arbitrariamente. Tocándolas con el dedo en la pantalla táctil, saldrán de ella automáticamente como mínimo tres objetos (entre los cuales puede estar una *Pokéball*) y algo de experiencia. En algunas ocasiones salen huevos, que contienen un *Pokémon*. La forma de que estos se abran es caminar los kilómetros que este indica (2,5, 5 o 10).

A medida que fue pasando el tiempo desde el lanzamiento del juego, las actualizaciones (obligatorias para seguir jugando) fueron incorporando elementos adicionales y mejoras. En fechas pautadas, también tienen lugar lo que se conoce como “eventos”. Estos fenómenos suelen modificar el juego por tiempo limitado: se duplica la experiencia o aparecen más *Pokémon* de una especie. Un ejemplo de esto fue en el *Halloween* de 2016 cuando se aumentó la frecuencia de aparición de los *Pokémon* de tipo fantasma, o la Navidad del mismo año donde algunos *Pokémons* aparecieron con un gorro de navidad. También la propia constitución geográfica del espacio urbano (y no tanto) va dando la posibilidad de que haya lugares de concentración de paradas, *Pokémons*, y por tanto de gente jugando. De esta forma si uno quisiera conseguir algún Magikarp<sup>5</sup> tendría que trasladarse a Puerto Madero, conocido por ser un “nido” de esa especie. Otros lugares populares para jugar son “El planetario”, Parque Chacabuco o la Plaza de los Congresos.

---

<sup>5</sup> *Pokémon* de tipo agua, con forma de pez

En definitiva, estamos frente a un fenómeno de Realidad Aumentada que se imprime sobre el mismo mundo que estamos percibiendo con nuestro cuerpo, y plantea una mínima diferencia que observamos a través de una pantalla. Tal como se señala en un análisis reciente del juego

“Jugar al *Pokémon Go* es, principalmente, desplazarse en el espacio, que aparece estructurado en una serie de puntos de referencia semi arbitrarios identificados en el mapa del juego. El hecho de que no podamos saber a ciencia cierta en donde encontraremos a los Pokémon que deseamos nos invita a actuar como flâneurs a la espera de experiencias posibles, así como las *Poképaradas* y Gimnasios nos incitan continuamente a desviarnos de las rutas establecidas por el pragmatismo de la vida cotidiana” (Vila & Vilar 2016)

Tal como afirma el sociólogo Martín Navarro a la prensa española.<sup>6</sup>, la realidad se transforma en un campo de juego. Estas modalidades de juego son una muestra de cómo los videojuegos cada vez apuntan más a la experiencia corporal de los jugadores (Tourn 2012), y como se verá todos estos elementos dan lugar a un fenómeno altamente complejo, que combina la cuestión lúdica con la tecnología. En el siguiente apartado profundizaré teóricamente estos dos aspectos.

### **Juego y tecnología: la capacidad creativa**

Las ciencias sociales han producido una vasta bibliografía y posicionamientos teóricos acerca del juego y el deporte pensados en términos sociales. Una de las cuestiones más discutidas es la alienación. Szabón (2011) señala como una rama de las ciencias sociales sostiene la funcionalidad alienante de estas actividades respecto a otro tipo de actividades contestatarias, su reproducción de los valores individualistas asociados al mercado y su racionalización. En la vereda opuesta conciben estas actividades desde la esfera lúdica, haciendo énfasis en la pata expresiva de la cuestión. Estos autores hacen énfasis no en la reproducción material de las relaciones sociales, sino en la capacidad creativa humana que expresa el juego, como una esfera lúdico-expresiva, indeterminada respecto a la dimensión productivo-estructural del conjunto social y como un contrapeso a los mecanismos de control de la sociedad contemporánea.

Desde este último punto de vista me situaré para señalar la complejidad social que existe en torno al fenómeno *Pokémon Go*. Me opongo a las concepciones simplistas y reduccionistas que pintan a seres alienados caminando con la cabeza enfocada en el teléfono celular, mientras el mundo sucede a su alrededor. Son aquellas que caracterizan estos fenómenos como el fin de las emociones y los vínculos cara a cara, tan frecuentes en los “espacios reflexivos” de los medios de comunicación masivos. Es que la relación entre los sujetos y los videojuegos, como una innovación tecnológica, en estos espacios suele estar cargada de connotaciones negativas (Levis 2003). En palabras de Tourn “En los discursos educativos, políticos y mediáticos, los entretenimientos digitales suelen aparecer ligados a conductas adictivas, además de que se argumenta que propician el aislamiento y la naturalización de pautas violentas, sexistas y racistas”

<sup>6</sup> <http://www.elmundo.es/cultura/2016/07/21/578fa07f268e3e9c048b46b3.html>

(2012: 260). Retomamos la premisa de este autor acerca de enfatizar no solo en el contenido del dispositivo, sino también en el uso, las relaciones sociales y vínculos que se establezcan con él. Este énfasis permitirá evitar el “determinismo tecnológico” tan propio de estos argumentos descalificadores.

Para pensar esto es útil retomar algunos aportes de Escobar (2005) acerca de la cibercultura. Desde la perspectiva de la antropología, el autor señala que este campo de investigación está “relacionado particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma” (2005:15). El eje principal de esta propuesta es el rechazo a pensar la ciencia como un ente neutro, autónomo de la sociedad. La cibercultura se basa en dos aspectos fundamentales. Las tecnologías de la computación y la información están trayendo a discusión un régimen de tecno-sociabilidad, un proceso de construcción socio-cultural producto de estas innovaciones. El otro aspecto es la bio-socialidad, un nuevo orden para la producción de la vida, la naturaleza y el cuerpo. El trabajo de Escobar abre una serie de líneas de indagación para la antropología, entre las cuales está la de los nuevos dominios de actividad humana creados por esta cibercultura. Es decir, la producción social-cultural, el universo de prácticas sociales y experiencias de socialización que van surgiendo como consecuencia de ello y la producción de nuevas subjetividades. Lo que especialmente me interesa y se desarrollará en el próximo apartado es la creación de comunidades virtuales que se van creando en base a estas nuevas tecnologías, en este caso un videojuego.

Si el objetivo de este breve apartado es señalar la capacidad creativa de dos de los elementos esenciales en nuestro caso de investigación: el juego y la tecnología, no se puede hablar de esta última sin pensar en el capitalismo. Gendler (2014) sostiene que nos encontramos frente a una nueva etapa del capitalismo, a la que llama informacional/cognitivo. Este genera nuevos tipos de lazos de solidaridad entre las personas, diferentes a los ya señalados por Durkheim orgánicos y mecánicos. El nuevo lazo, llamado *Lazo de Solidaridad Informacional* consiste en

“Los vínculos y relaciones producidas, fomentadas y consolidadas entre los miembros de una Comunidad Virtual bajo un modo de producción capitalista cognitivo que permita y fomente la continua utilización de la PC al ser ésta tanto medio de producción como medio de ocio, dónde las relaciones entre los miembros se fomentan gracias a la CMC<sup>7</sup> y el contacto periódico y continuo en torno al cumplimiento de un Objetivo en Común, por el medio del cual los usuarios invierten tiempo, asumen roles simbólicos específicos y configuran una identidad determinada y donde estos vínculos trascienden concretándose en relaciones cara a cara que deriven en amistades profundas, vínculos laborales, vínculos emocionales generándose una situación de contención y membresía al interior de esa Comunidad Virtual” (Gendler 2014:16).

Al rechazar el automatismo y la alienación se le abre la puerta al análisis de la diversidad de fenómenos que se pueden detectar observando a los jugadores del *Pokémon Go*. Para acceder a esto, la antropología posee una herramienta fundamental que es el enfoque etnográfico. Este enfoque permite recuperar el conocimiento local, desnaturalizar conceptos y acceder a la percepción local, las representaciones y

---

<sup>7</sup> Comunicación mediada por computadoras

prácticas de los sujetos. Lidar con la complejidad de los procesos sociales construyendo los datos desde una relación cercana a los agentes y obtener datos de primera mano, será el camino escogido.

Para esto se acompañará a un jugador de *Pokémon Go* en un día de juego. La primera vez se lo acompañará a Puerto Madero y la segunda se lo acompañará a jugar por las áreas aledañas a su hogar (Partido de General San Martín, Provincia de Buenos Aires). Es importante señalar que el sujeto no será el único que esté jugando, ya que como también instalé en su teléfono celular el juego y decidí comenzar a jugarlo para los fines de este trabajo.

## Puerto Madero

Con antelación a la salida al campo me propuse observar el lugar que tiene el juego en las redes sociales. Principalmente me resultaron llamativos los grupos de *Facebook*<sup>8</sup> con el nombre del juego. Al entrar en alguno de ellos, se pueden observar una serie de comportamientos interesantes. Los miembros del grupo suelen compartir sus recientes capturas de *Pokémons*, pedir concejos, mostrar lugares donde encontraron algunos raros o recomendar buenos sitios para jugar. Pero también es un lugar donde se pueden ver los comportamientos “inadecuados”: hay ciertos *Pokémons* que son exclusivos de cada continente y *Niantic* cierra la cuenta de aquellos que acceden a dichas especies exclusivas de otras regiones. La burla de esta regla es exhibida en estos grupos, así como también los lamentos cuando les es cerrada la cuenta. Esta acción, que es desarrollada mediante aplicaciones desarrolladas por *hackers* también permite subir de nivel a *Pokémons* a una velocidad mayor a la normal. De esta forma en los primeros días del juego en Argentina aparecían gimnasios ocupados por *Pokémon* demasiado poderosos para el tiempo jugado. Se pueden observar muchos post en estos grupos quejándose de estos usuarios que hacen trampa, a los que llaman *chiteros*, y alegrándose de las sanciones que les imponen quienes administran el juego.

En los grupos de *Facebook*, además de la autoproclamación del éxito, se organizan reuniones para salir a jugar y se socializa en torno a diversas cuestiones vinculadas al juego. Otra vía de agrupamiento de entrenadores son las cuentas de *Twitter*. Estas se suelen organizar de acuerdo a regiones geográficas y cumplen una función similar, pero suelen priorizar el costado informativo. Algunas veces son creadas “desde arriba” por *Niantic*, otras por grupos de usuarios. También van surgiendo grupos de *WhatsApp*.

Tras observar esto me dispuse a salir al campo. Mi sujeto a observar se llama Manuel. Es un viejo amigo, con quien cursé el CBC hace un tiempo, pero mantuvimos el contacto por intereses comunes. Cuando me enteré de la salida del juego lo contacté inmediatamente porque supuse que estaría interesado en jugarlo y se involucraría fuertemente en la cuestión. Nos encontramos en San Martín, Provincia de Buenos Aires. Tras saludarnos y encender el juego nos tomamos el Ferrocarril Mitre camino a Retiro. En el camino vamos hablando de como progresamos en el juego y de paso visitando las *Pokestops* y atrapando los *Pokémon*. Es una tarde muy calurosa, el sol está fuerte y la luz

---

<sup>8</sup>Una opción que ofrece la red social, en la cual se crean grupos integrados por usuarios que tienen algún interés en común

impide que se vea la pantalla de los teléfonos. “Subile el brillo, pero la batería te dura menos” me aconseja mi acompañante.

Comenzamos a llegar a la zona del puente de Puerto Madero. De entre los turistas que pasean o se sientan a comer se distinguen grupos de personas que caminan mirando el teléfono y hablan del juego. Son bastantes y se los distingue fácilmente por su ropa y mochila con motivo de la franquicia, o alguna seña que indica que juegan al juego. Comenzamos a caminar. Personalmente me interesa conseguir varios Magikarp para evolucionar<sup>9</sup> a Gyarados, pero espero capturar de otras especies que no tengo todavía. Al mirar el mapa en el celular, caigo en la cuenta que del otro lado del puente se encuentran varias *Pokéstops* juntas, con varios cebos<sup>10</sup> puestos, lo cual motiva a que mi acompañante me pida que vayamos en esa dirección. En el camino, cuando encontramos alguna presa interesante nos sentamos a la sombra a atraparlos con más calma. Es una zona de *Pokémon* acuáticos. En esos instantes me puedo detener y observar a mi alrededor a los que juegan: niños y padres jugando juntos, padres que acompañan a niños, parejas de adolescentes, adultos, gente mayor y sobre todo gente que procede de lugares muy diversos y lejanos (como nosotros) que aseguran haber venido a jugar a este lugar especialmente. En el camino, además de los tradicionales vendedores ambulantes de comida, propios de un paseo turístico, se pueden ver a un grupo que vende *merchandising* de la serie *The Walking Dead* o directamente van vestidos de zombie. Esto último, sumado a la indumentaria de los jugadores de *Pokémon Go*, me lleva a pensar que este punto de reunión además es un espacio en que, aquellos que se sienten identificados con la llamada cultura *gamer* (videojuegos) o los llamados *otakus* (anime) socializan. Al llegar al punto al que nos propusimos el panorama es increíble: muchedumbres agrupadas en torno a los pocos espacios con sombra que permite una tarde primaveral a las 16hs. Gente que lleva su manta, algunas botellas cargadas de agua o comida. Hay una gran cantidad de grupos que van a pasar la tarde de esta forma. La tarea siguiente es encontrar “el punto” en que nuestros personajes estuvieran situados en la intersección de la mayor cantidad de paradas con cebo posibles, para así estar más propensos a avistar *Pokémon* y simultáneamente “reponer” *Pokéballs*. Pero los puntos ideales se encuentran bajo los rayos del sol. Pasamos un buen rato moviéndonos buscando el sitio ideal mientras que otras decenas de personas que habían llegado hace poco hacían lo mismo. Es un espectáculo digno de ver personas corriendo en grupo de un lado al otro, ante el avistamiento del algún *Pokémon*. Pronto fui parte de esa gente que se desplazaba por toda la zona del puente y del río...

Si el *merchandising* de *The Walking Dead* llama mi atención un tiempo antes, lo que encuentro en la zona donde todos juegan es aún más sorpresivo: varios carritos con *merchandising* de la franquicia, pero de carácter artesanal. De esta forma uno puede pasar la tarde jugando *Pokémon Go* y de paso llevarse una réplica de aquel monstruo de bolsillo que no pudo atrapar. Lo llamativo es que estos mini-puestos se encuentran en las intersecciones de las paradas, justo donde la gente se concentra para jugar. Así aprovechan, principalmente, a los padres que acompañaban a sus hijos a jugar, como potenciales clientes.

---

<sup>9</sup> Los *Pokémon* evolucionan, haciéndose más poderosos. Esto se realiza acumulando lo que se conoce como caramelos y polvos estelares.

<sup>10</sup> Un objeto que hace que se acerquen con más frecuencia los *Pokémon*.

La jornada es realmente agobiante, mi amigo me hace caminar varios kilómetros (más de quince de acuerdo a los huevos que llevaba encima intentando que se rompan), y cuando nos queda un cuarto de batería en el teléfono decidimos emprender el camino a casa. Ya el sol había empezado a ceder hace rato en la Ciudad de Buenos Aires. Es gracioso como, a pesar de decidir irnos a casa, seguimos volviendo sobre nuestros pasos cuando aparece algún *Pokémon* interesante. Mientras salimos de Puerto Madero, nos cruzamos con gente que venía a jugar. Nos vamos hasta Retiro caminando y tomamos el tren hacia Suarez. En el camino vamos charlando de los resultados de nuestra "aventura". Mi amigo considera que fuimos a "atrapar *Pokémones* y no tanto a subir de nivel". Yo por mi parte me doy por satisfecho ya que rompí un huevo y salió un *Aerodactyl*, un *Pokémon* que generó la envidia de mi acompañante por su rareza. Además, pude evolucionar varios *Pokémones* que no hubiera podido hacerlo en otro lugar. Antes de despedirnos me invita a jugar nuevamente, a *levelear* (subir de nivel). Quedamos en combinar día y horario.

### Análisis

Susana Finquelievich (1999) considera a las *comunidades virtuales* como un agrupamiento de personas, emergente, que existe más allá del ciberespacio. Retomando a Barry Wellman, sostiene que existen tres enfoques respecto a este tipo de comunidades. La "Comunidad Perdida", que es pesimista respecto a la posibilidad de crear lazos entre las personas en el marco de las innovaciones tecnológicas. La "Comunidad Salvada", que señala lo contrario: a partir de estas innovaciones se crean comunidades con lazos fuertes, en la forma en que estas transformaciones tecnológicas lo permiten. La "Comunidad Liberada", que sostiene que se crean comunidades sin tener en cuenta los límites geográficos, productos de los avances en los sistemas de transporte y comunicaciones. Naturalmente estas comunidades están basadas en intereses comunes, grupales, a menudo especializados. El eje del concepto de comunidad se traslada del lugar físico a la red. La autora sostiene que las *comunidades virtuales* responden a este tercer enfoque. Para la autora estas comunidades existen solo a partir de las redes de comunicación. Al mismo tiempo señala que las *comunidades virtuales* pueden o no tener un correlato cara a cara.

Es interesante pensar todo esto a la luz de nuestra experiencia de campo. Los comportamientos observados en nuestra salida a Puerto Madero hablan de grupos de personas que socializan y se organizan para jugar el juego en conjunto, un interés común. De este modo, a través del *Facebook*, vemos como algunos jugadores publican ubicaciones donde se encuentran *Pokémones* raros, cebos, buenos lugares para subir de nivel, capturar, etc. Partiendo de las innovaciones en las comunicaciones, redes sociales, y partiendo del *Pokémon Go*, es decir la tecnología y el juego observamos la creación de una comunidad, que de manera incipiente va tomando forma. Cuando los jugadores anuncian algún punto geográfico de juego de alguna forma están acortando las distancias, saltando los límites geográficos. Así vemos grupos o familias que viajan desde lejos para capturar o subir de nivel en algún lado. Tomamos el ejemplo de Puerto Madero y los Magikarp, pero se comenta que en la zona del Tigre hay un "nido" de Charmander. Mi compañero de ruta, que es estudiante de la UBA y cursa en Ciudad Universitaria, me señaló que en dicho predio hay unas interferencias en la señal que hacen que está "rebote" por los cuatro costados del espacio, haciendo que uno pueda



saber que *Pokémon* hay en la otra punta de Ciudad Universitaria sin moverse del lugar. Esta suerte de conocimientos prácticos, descubrimientos de los jugadores, son socializados *entre ellos* transformándose en recomendaciones de como jugar mejor. Estos encuentros, consejos, viajes que describimos, estas manadas de jóvenes (y no tanto) corriendo detrás de una criatura virtual, son el correlato cara a cara de esta comunidad virtual que se fue edificando en torno al fenómeno *Pokémon Go*.

Vale agregar que esta comunidad no se construye solo por lo positivo. Hemos visto, cuando hablábamos del grupo de *Facebook*, una serie de comportamientos que son sancionados: aquellos que hacen trampa en el juego y buscan atajos para progresar en el mismo de manera “anti-natural”. Muchos son expulsados del grupo. En el viaje de ida hacia Puerto Madero, Manuel me mostró una serie de imágenes en las que mostraban este tipo de comportamientos: su caracterización de esta actitud fue decir que son unos “Hijo de p..., yo también me bajo el *hack* y tengo un *Dragonite* con 3000 puntos de ataque”<sup>11</sup>. Este tipo de sanciones llevan a pensar no solo en un fuerte contenido moral de la comunidad, so pena de exclusión de la misma, sino también, como consecuencia de esto un deber ser para los jugadores de *Pokémon Go*, una suerte de tipo ideal en términos weberianos de participante de esta comunidad. Este tipo ideal de jugador deber ser una persona solidaria, honesta, leal y “viajera”, en el sentido de ir descubriendo pistas o secretos del juego para difundirlos desinteresadamente. Este tipo ideal además funciona como un refuerzo para las intencionalidades de este tipo de juegos, que apuntan a una mayor interacción con el “mundo real”. Además, el hecho de hacer trampa para avanzar en el juego y exhibirlo a sabiendas que pueden ser denunciados, nos habla de un cierto exhibicionismo por parte de los usuarios en pos de aumentar su prestigio personal, similar al que observan Duek y Tourn (2016) para los llamados *social games*.

### Recorriendo el barrio

Manuel vive en la zona cercana a la estación Malaver del Ferrocarril Mitre. Es una zona residencial, de casa bajas y pocos negocios. Debido a su cercanía a las vías del ferrocarril abundan los espacios verdes, plazas o lugares para sentarse a descansar. Además, como en todo el entramado ferroviario argentino, los grafitis, que ya habíamos señalado más arriba se han transformado en *Pokestops*.

Nos encontramos unas semanas después de la primera salida de campo, en la puerta de su hogar que se ubica a dos cuadras de las vías del tren. Por suerte esta vez no es un día tan caluroso. Acordamos vernos después de las seis de la tarde cuando el sol es menos intenso. Antes de salir cargamos una cantimplora con agua y revisamos nuestro itinerario. “Hoy vamos a *levelear*” me repite. Por estos días está vigente una promoción en que se duplica la experiencia. Además, con las recientes actualizaciones se facilita mucho el aumento de la experiencia debido a la implementación de bonificaciones del tipo “primera captura del día” o “primera parada del día”. Al mismo tiempo significó un aumento y disminución automáticos de las estadísticas de algunos *Pokémons*. Así la primera parte del camino la hicimos discutiendo cuanto había beneficiado a cada uno

---

<sup>11</sup> Al parecer este truco permite caminar en el juego desde una misma posición, permitiendo progresar en el juego desde la comodidad del hogar del jugador.

estas actualizaciones. Tras andar un rato el radar que tiene la pantalla indica la cercanía de un Charmander, que es una especie que a los dos nos falta. En ese momento mi acompañante me explica que cuando un Pokémon aparece puede estar en un radio de cinco cuadras al norte, al sur, al este y al oeste. Manuel recordaba que en esa misma cuadra había aparecido un Charmander y lo había encontrado en el "Golf". Recorremos el lugar y lo encontramos. El Golf de este barrio es un lugar que solo frecuenta un sector de la población con altos ingresos. Manuel dice medio en broma que desde que juega a este juego nunca se había acercado tanto a ese lugar. A continuación, hace un chiste "Si hubiera un *Pokémon* legendario, salto el alambrado y aunque me c... esos chetos a tiros lo atrapo"

La tarde sigue mientras atrapamos *Pokémons*, en general los más fáciles de ver, para ir evolucionando y sumando experiencia. Mientras vamos pasando por paradas, nos vamos acercando a la zona de la villa. Mi acompañante me pide que volvamos y vayamos para el lado de su casa "Una vez me tomé el bondi que se mete por adentro y venia jugando. No apareció nada, pero ¿Te imaginás si me tenía que bajar ahí si me aparecía alguno piola?". Esto me recuerda a como muchos de los programas de televisión contaban los casos de ladrones que se aprovechaban de zonas de juego y hurtaban teléfonos celulares, o chistes de internet, que consistían en un grupo de habitantes de estos barrios humildes, armados, vestidos con gorras (respondiendo al estereotipo difundido por los medios hegemónicos) con el texto "Animate a venir a buscar a Pikachu<sup>12</sup>".

Los entrenadores/jugadores se dividen en tres equipos/colores. Solo se puede tumbar el gimnasio de un color rival. Tengo muchas ganas de pelear en un gimnasio. Hacía mucho tiempo que no lo hacía y la última vez que lo hice, mi equipo Pokémon era más débil que ahora. Le manifiesto esto a mi amigo y comenzamos a buscar un gimnasio rival (yo soy del equipo rojo). Mientras caminamos vemos que los gimnasios de la zona son en su mayoría rojos. "Esos del equipo rojo son una peste" me dice mi amigo. Cuando le pregunto el porque me dice "Porque están en todos lados, no se puede jugar. Aguante el amarillo". Finalmente llegamos a un gimnasio para que yo pelee. Está ubicado en una plaza, es amarillo y estimo poder derrotarlo. Comienzo a prepararme y consulto con Manuel a que seis miembros de mi equipo voy elegir (es el máximo por pelea). Su respuesta fue que no me iba a ayudar. En ese momento me quedo sorprendido y le vuelvo a preguntar pensando que era una broma. Me repite "Arreglate vos, me meto a jugar al mismo tiempo que vos y definiendo el gimnasio de mi equipo<sup>13</sup>". En ese momento nos encontramos los dos sentados en la plaza, uno al lado de otro, peleando en el mismo gimnasio, pero con distintos objetivos. Jugamos un buen rato y el gimnasio va cambiando de color constantemente. Los puntos de prestigio suben y bajan. La actitud de mi amigo me sorprende, pero no le doy importancia. Cuando nos cansamos de batallar decido que es momento de volver a mi hogar, ya que me queda poca batería. Mi amigo se ofrece acompañarme unas cuadras, para en el camino ir jugando. Estamos a seis cuadras de mi residencia. Sin embargo, mi amigo decide cambiar el recorrido

<sup>12</sup>Es el Pokémon icónico de la franquicia

<sup>13</sup> Cada vez que un gimnasio es vencido, caen sus puntos de prestigio. Recientemente se implementó la novedad de que uno puede batallar contra gimnasios de su propio equipo para poder elevar esos puntos. La situación experimentada en esta salida de campo consistió en que mientras el investigador combatía y hacía caer los puntos del gimnasio, su acompañante hacía lo mismo tratando de subirlos, evitando así que ese gimnasio cayera en manos del equipo Rojo.

habitual e ir por otro camino dando rodeos que atrasan la llegada a mi casa. El sentido de estos desvíos es, lógicamente, pasar por la mayor cantidad de Pokestops posibles. Incluso antes de despedirnos me confiesa que antes cuando me visitaba, solía viajar en colectivo<sup>14</sup>, pero ahora hace las veinte cuadras que nos separan a pie “para ir jugando”

### Análisis

Esta salida al campo resultó interesante porque dio cuenta de una serie de relaciones sociales y espaciales que se despliegan a través de este binomio juego/tecnología que es *Pokémon Go*.

Los jugadores hacen uso de todo su conocimiento de su entorno para jugar este juego. Mi experiencia junto a un entrenador da cuenta del manejo del espacio local de una manera muy precisa, para encontrar las paradas, de una memoria visual importante, para poder perseguir a los *Pokémon* que se escapan, etc. Es en este sentido que Escobar señala que “...el imaginario tecnológico despierta una reorganización de los conocimientos populares y el desarrollo de contenidos simbólicos que, innegablemente modernos, difieren de manera significativa de aquellos que pretenden los científicos” (2005:11). Mi acompañante comienza a desplazarse hacia zonas que no suele frecuentar. Las áreas del barrio, frecuentadas por sectores de la población más “pudientes”, comienzan a ser una región de tránsito frecuente. Cuando Manuel me dice que viene caminando a mi casa ahora, me está diciendo que la tecnología está modificando su itinerario cotidiano. En este sentido se podría decir que *Pokémon Go* está, de alguna forma, reconfigurando el espacio social de los sujetos que participan del juego. Tal como señala Duek “La preocupación por el juego trasciende las fronteras disciplinarias para insertarse en el entramado de prácticas que materializan y, a su vez, crean representaciones sociales” (2012: 650).

Sin embargo, esta es solo una cara de la moneda. También mi amigo/jugador manifestó rechazo a acercarse a la villa. Aquí vemos que, de alguna forma, el juego también refuerza la estigmatización. Los lugares más populares para jugar, mencionados en el primer apartado, no pertenecen a los “barrios populares” ni mucho menos a las villas. Es interesante notar, en los grupos de *Facebook* ya mencionados, reclamos de usuarios del interior o de la misma Provincia de Buenos Aires quejándose por la ausencia de *Pokestops* y gimnasios, envidiando a los habitantes de la Ciudad de Buenos Aires y zonas lindantes por la sobre acumulación estos elementos. Yo mismo he viajado en transporte público hasta José C Paz (Provincia de Buenos Aires) y he encontrado muy pocas paradas en el camino o en el barrio. Esto es lo que señalan Acevedo Merlano y Chaux Lizarazo (2016) cuando explican que la producción de videojuegos, en manos de los sectores hegemónicos, puede reforzar la estigmatización, la discriminación, la exotización de la otredad o el etnocentrismo.

A pesar de esto, sería simplista culpar solo al juego por esta estigmatización. Por lógica un lugar donde se acumulen muchas paradas juntas es un buen sitio para jugar el juego. Sin embargo, las masas de jugadores se trasladan hacia los puntos de la Capital Federal. La respuesta a esta pregunta, excede a este artículo. Será necesario estudiar no solo el

---

<sup>14</sup> En el colectivo no se suelen contar los pasos recorridos para romper los huevos y los *Pokémones* evitan ser atrapados con mayor facilidad.

público del juego sino revisar estadísticas acerca de la posesión de aparatos telefónicos que respondan a estas características.

El funcionamiento de los gimnasios ilustra los lazos que genera el juego entre las personas. Nuestro altercado “rojo contra amarillo” es una muestra de los sentimientos de lealtad en torno a estos colores/equipos. El día que fuimos a Puerto Madero pude ver a varios jóvenes con camisetas que indicaban el equipo al que pertenecían. La adscripción a uno u otro bando no es un proceso sencillo. El color amarillo, representa al Equipo Instinto, el azul, es del Equipo Sabiduría y el rojo, el del Valor. Estos grupos atribuyen a sus miembros una serie de características que tendrán en el juego. La especialización, la evolución o la fuerza. Naturalmente la elección es única e inmodificable. Pero esta elección no tiene lugar al principio del juego, como cuando elegimos nuestro género o nombre. Cuando el usuario alcanza el nivel cinco se encuentra frente a la obligación de elegir un bando.

Es útil pensar en lo narrado en “La selva de los símbolos” de Víctor Turner. Para el autor los llamados “ritos de pasaje”, representan una transición entre estados distintos. Estos fenómenos están divididos en tres fases. La primera es la fase de separación simbólica del grupo del individuo. Le sigue la fase liminar, en la que este se vuelve un sujeto de rito ambiguo, una suerte de situación “intraestructural”. El sujeto es invisible a la estructura, sin nombres o símbolos que lo definan. Estos sujetos, todavía no iniciados, carecen de existencia social. Son “neófitos”, establecen una relación entre si caracterizada por una amplia igualdad, camaradería y ausencia de jerarquía. Además, poseen una plena libertad para desarrollar relaciones interpersonales. Finalmente, la fase de agregación, en la que el paso esta consumado, el individuo se encuentra en un nuevo estado, con derechos y obligaciones de tipo estructural.

Este esquema, planteado para sociedades a pequeña escala, donde los procesos biológicos juegan un rol muy importante, es pertinente para pensar las lealtades en *Pokémon Go*. Los jugadores comienzan sin filiación, no pertenecen a ningún bando. Cuando quieren pelar en un gimnasio, se les prohíbe. Cuando quieren colocar un *Pokémon*, también. También les está vedada la posibilidad de obtener *Pokecoins*, que los aleja de la obtención de ciertos objetos. De esta forma es invisible a la estructura, no es ni rojo ni amarillo ni azul y puede socializar, por otros medios con cualquier otro “neófito” o directamente con jugadores más avanzados, que lo pueden aconsejar. Tampoco siente el peso de otros jugadores más poderosos como los sentirá cuando empiece a competir en gimnasios. Este periodo liminal se termina cuando el sujeto alcanza el nivel 5. En ese momento sea cual sea su elección, cambiara su estado, trayendo responsabilidades y derechos, propios de su equipo. Deberá defender los gimnasios y derrotar a los de los rivales, en otras palabras, “copar el barrio”. Naturalmente, desde la propia empresa que maneja el juego se estimula esto, publicando estadísticas acerca de la competencia entre los tres equipos. Para este momento ya ha tenido lugar la fase de agregación. ¿Cuál es el grupo del que es separado el jugador antes de pasar por la fase liminal? Del de aquellos sujetos ajeno al juego. *Pokémon Go*, parece colocar a sus nuevos usuarios en un estado de indefinición y a la vez de libertad, del que es quitado cuando elige un equipo.

## Conclusión

El curso de este análisis demostró la pertinencia de rechazar al juego y la tecnología como factores alienantes. Retomando a algunos de los objetivos planteados por Escobar me propuse” ...prestar atención a las relaciones sociales y culturales entre la ciencia y la tecnología como mecanismos centrales de producción de vida y cultura en el siglo XXI. (2005:22)

Pude ver que, si bien de momento no podemos denominar a *Pokémon Go*, como un “multijugador”, ya que este no permite a los jugadores dentro del juego interactuar, los propios usuarios del juego se dan los métodos para, de manera creativa, sortear este régimen de progreso solitario y peleas contra la máquina, que impone este juego. Tal como señala Gendler (2014:17) “la intención de unirse a una Comunidad Virtual es ajena a la propia dinámica del juego y radica en un interés particular del Usuario (...) el juego representa una temática inicial para la constitución de una comunidad virtual que puede generar lazos entre sus usuarios”. Son los propios usuarios los que desean expandir esta experiencia y en esa búsqueda logran superar los límites del juego, al brindarle construir con su accionar el carácter “multijugador” a *Pokémon Go*, edificando esta comunidad, extendiendo la sociabilidad más allá de los límites del juego. Esta es la creatividad que surge a partir de la conjunción de juego y tecnología, en el que se van trazando lazos, comunidades, reglas y normas propias. La comunidad virtual se va transformando en un fenómeno cara a cara.

También se pudo observar la intervención de actores ajenos a lo que pasa en la pantalla del juego. Personas que se lanzan a vender sus productos artesanales, vendedores ambulantes de comidas o bebidas, centros comerciales o negocios que promocionan sus productos atrayendo jugadores de *Pokémon Go* mediante incentivos como colocar cebos durante 24 horas o duplicar experiencia, mismo algunos locales de partidos políticos han promocionado estos espacios con estrategias similares<sup>15</sup>, o a nivel más general la inventiva de la compañía que dirige el juego, que de acuerdo al calendario o un cronograma vinculado al marketing, decide implementar reformas o incentivos con algún fin ajeno a la decisión de los jugadores.

La complejidad de situaciones y relaciones impulsa a pensar a *Pokémon Go* más allá del individuo que juega. Retomando a Elías (1939), es necesario rechazar una concepción atomista de la sociedad y ver la interdependencia entre individuos, o directamente entre grupos, para formar una estructura. Esto es lo que el autor define como figuración. Para comprender el fenómeno estudiado será necesario dar cuenta y explicar el gran entramado social del que es parte este juego, los diferentes niveles de interacción a nivel grupal e individual. En esta interdependencia armónica o tensa, toman parte los actores ya mencionados

Al mismo tiempo se pudo ver como este juego actúa sobre el espacio físico concreto, alterando los itinerarios de los usuarios, revalorizando algunos espacios, pero al mismo tiempo reforzando la marginalidad de otros. La responsabilidad de esto recae del lado de ambas partes: tanto del juego como de los jugadores. Se puede afirmar, tentativamente, que este efecto, no contribuye a la formación de comunidades o

---

<sup>15</sup> <http://libresdelsur.org.ar/noticias/188-pokejuntada-victoria-donda-laura-gonzalez-velasco-convocan-actividad-solidaria/>

identidades disruptivas o críticas de lo instituido, ya que en muchos casos estas reproducen la estigmatización de ciertas locaciones geográficas.

Como corolario de este trabajo, entonces, es una cuestión fundamental entender este fenómeno en relación a otros fenómenos a priori externos al propio juego y como estos actores van alterando lo que sucede en la pantalla del usuario.

## Referencias bibliográficas

- Acevedo Merlano, A.A. y Chaux Lizarazo, J.A. (2016). "Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos". Publicado originalmente en *Aposta Revista de Ciencias Sociales*, (69), pp. 140-157
- Duek, C. (2012). "El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones". Publicado originalmente en *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, (34), pp 649-664
- Duek, C., Enriz, N., Tourn, G. y Muñoz Larreta, F. (2012). "Niños, teléfonos móviles y consumo: nuevas prácticas con nuevas tecnologías" *Revista infancias imágenes*, Vol XI (1), pp 9-17
- Duek, C. y Tourn, G (2016) "El juego en red o el juego enredado: la dimensión interactiva de los juegos de las redes sociales". Publicado originalmente en *Estudos em Comunicação*, (23), pp 87-106
- Elías, N, (1990) *El proceso de civilización*. España: FCE.
- Escobar, A. (2005). "Bienvenidos a Cyberia: Notas para una antropología de la cibercultura". Publicado originalmente en *Revista de estudios sociales*, (22), pp 15-35.
- Finkelievich, S. (1999) Del café de barrio a las redes electrónicas. Las comunidades virtuales como actores sociales en las ciudades *Revista Kairos*.  
Recuperado de <http://www2.fices.unsl.edu.ar/~kairos/k04-d02.htm>
- Gatti, G. (2016) Introducción al mundo Pokémon y representaciones del mal *XII Encuentro nacional de estudiantes de letras*. Facultad de Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba.
- Gendler, M. (2014). Lazos de Solidaridad Informacional y Comunidades Virtuales en análisis comparativo: juegos MMORTS y juegos sociales. *Pre ALAS Patagonia 2014*. Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA), Calafate.
- Levis, D. (2003). "Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro". En R. Aparici (coord.), *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información* (pp. 1-14). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Navarro, M. (21 de Julio de 2016) Pokémon GO: de cómo un videojuego cambió la realidad (aumentada). *El mundo*.
- Sazbon, D, (2011). "Fútbol y ciencias sociales: problemas e intersecciones". En M. Godio y S. Uliana. *Fútbol y sociedad. Prácticas locales e imaginarios globales*. Buenos Aires: Eduntref.
- Rockwell, E. (2009) *Reflexiones sobre el trabajo etnográfico*. Buenos Aires: Paidós.
- Sallan, J. y Muñoz, M.P (2006) "Análisis de la interacción en comunidades virtuales". Publicado originalmente en *Educar*, (37), pp 125-150
- Tourn, G. (2012). "Ludomorfosis: una reflexión sobre la dinámica lúdica de los videojuegos". Publicado originalmente en *Question*, Vol I, pp 259-267
- Turner, V. (1967) *La selva de los símbolos*. Madrid: Siglo XXI de España

Vila, E. y Vilar, M. (2016) "Perseguimos quimeras con un celular. Un examen del ficcional del Pokémon Go". Publicado originalmente en *Revista Luthor*, Vol VII (29).

Vila, E. (2013) "Challenge accepted. Videojuegos, reglas y desafíos" Publicado originalmente en *Revista Luthor*, Vol IV (16)