LA CIUDAD DE TALCA EN SU DIMENSIÓN FÍSICA Y DIGITAL: UN ECOSISTEMA DONDE HABITAN PERSONAS Y POKÉMON

Andrea Menares Hernández[3]

Introducción

La presente investigación comprende la ciudad no solo como un escenario físico conformado por calles, plazas y edificios. Al contrario, asume que esta constituye espacios simbólicos y sociales, donde se entrelazan múltiples formas de habitar y vivir el espacio público. En ellas, las prácticas cotidianas de las personas dan lugar a significados, usos y representaciones que transforman la manera de percibir el territorio y, por tanto, la forma en la que se vive. Esto último es propiciado por la existencia de prácticas corporales urbanas, las cuales corresponden a ejecuciones de carácter corporal que se realizan con significados y propósitos propios dentro de la ciudad, y de las cuales emergen expresiones biológicas, estéticas, emocionales, sociales, políticas y culturales (Galvis, 2009).

Esta investigación se enfoca en la aplicación móvil Pokémon Go, un videojuego de realidad aumentada (ARG) lanzado en 2016 por la franquicia Pokémon, considerada la franquicia de medios más reconocida a nivel mundial (Mena, 2021). A diferencia de sus entregas predecesoras, Pokémon Go integra criaturas virtuales al entorno físico real, transformando espacios públicos urbanos en escenarios de juego accesibles mediante dispositivos móviles con tecnología GPS (Global Positioning System), RA (Realidad Aumentada) y conexión a internet. Este enfoque ofrece a los jugadores una experiencia inmersiva que, en su práctica, combina lo digital, lo corporal y lo espacial.

El objetivo principal del estudio apunta al estudio de relación trialéctica entre: i) el cuerpo y el espacio público; ii) el cuerpo y lo digital; y iii) el espacio público y su dimensión digital. Asimismo, se busca identificar los imaginarios urbanos que emergen a partir de contextos digitales y su influencia en la vivencia del espacio público. La pregunta central que orienta la investigación dice relación con cómo los jugadores experimentan el centro de la ciudad de Talca a través de la práctica digital corporizada del videojuego. Por otro lado, los objetivos de la investigación son los siguientes:

3 Egresada de la Escuela de Sociología, Universidad Católica del Maule.

1.- Describir la práctica digital corporizada de Pokémon Go y la forma en que los jugadores se relacionan con el espacio del ce ntro de la ciudad de Talca.

2.- Analizar los imaginarios urbanos y representaciones simbólicas construidas por los usuarios de Pokémon Go a partir de su práctica digital corporizada.

3.- Interpretar la hibridación entre la realidad corporal, digital y simbólica a partir de la práctica de Pokémon Go en el centro de la ciudad de Talca.

Las prácticas corporales, la ciudad, lo lúdico, sus imaginarios y su relación con lo digital

En nuestra sociedad se puede observar que las ciudades y sus respectivos espacios públicos son construidos y planificados a través de lógicas funcionales y productivas. Como consecuencia, se ha llegado a acuerdos sociales sobre cómo los ciudadanos deben usar y vivir correctamente el espacio público dentro de las ciudades (Gutiérrez, 2018; Villagrán, 2013). Esta visión ha promovido una utilización del cuerpo y ejecuciones corporales de carácter *productivo*, condicionando con ello la incorporación y realización de prácticas corporales que no cumplen con dicha cualidad (Cachorro, 2013; Low, 2009). En respuesta a las correctas formas de moverse en la ciudad, surgen nuevas prácticas corporales urbanas que invitan a vivir de forma distinta el espacio público, transformándose la ciudad en el escenario idóneo para la materialización de estas motricidades corporales (Molejon, 2013), transformándose en un apoyo material, donde estas prácticas pueden acoplarse a distintos elementos físicos y, a su vez, pueden ser limitadas por las características del paisaje (Cachorro, 2011).

La ciudad cobra sentido a partir de las prácticas desplegadas por los ciudadanos en la vida cotidiana. La ciudad tiene una vida cotidiana. Es decir, la vida con rutinas, regularidades, orden cíclico de actividades, tareas y operaciones de los sujetos en la ciudad (Cachorro, 2011, p. 231). Para una mejor comprensión, esta investigación encuentra parte de su sustento teórico en los estudios del sociólogo marxista Henri Lefebvre, quien dedica una reflexión meta-filosófica al concepto espacio (Ramírez, 2019). Esta reflexión, que más adelante es tomada por Edward Soja, tiene como conclusión que la ciudad no es sólo centro de reproducción del capital, sino que además es «el epicentro de la vida social y sus interacciones» (Soja, 2000 en Ramírez, 2019, p. 6). Así, Lefebvre profundiza en la dimensión simbólica e ideológica de la producción del espacio, formulando una «trialéctica del espacio», la cual es descompuesta en tres dimensiones: a) espacio concebido, b) espacio percibido y c) espacio vivido (L'Huillier, 2021), dimensiones que no deben ser comprendidas por separado, sino como la ocurrencia de tres momentos en simultáneo (Ramírez, 2019). Así, el espacio concebido o representaciones del espacio, corresponde a aquella dimensión donde lo relevante radica en la racionalidad instrumental, es decir, en cómo los planificadores y tecnócratas conciben y ordenan el espacio social, lo cual supone una tensión entre el concepto de ciudad planificada y los deseos y necesidades de quienes habitan en ella. En cuanto al espacio percibido o práctica espacial, este alude a la forma en la que los habitantes perciben y se apropian del espacio a través de sus prácticas cotidianas; en ella se lleva a cabo la reproducción de las relaciones sociales. Finalmente, se encuentra la dimensión del espacio vivido o de representación, que corresponde a un espacio en donde la ciudad concebida por tecnócratas y planificadores es asimilada y reapropiada por quienes la habitan y transitan (L'Huillier, 2021). Así, dentro de este territorio considerado mixto, los habitantes de la urbe conforman una propia representación a través de una combinación de símbolos que conforman un espacio alternativo al espacio concebido (L'Huillier, 2021).

Gracias a las reflexiones de Lefebvre, es posible entender al espacio como algo más allá de lo objetivamente dado, es decir, como una categoría ligada a la dimensión social de la vida, en tanto este es producido por y es productor de las relaciones entre personas (Sangiao, 2022); por lo tanto, es necesario observar la ciudad como un «lugar de encuentro, convergencia de comunicaciones e informaciones (...), lugar de deseo, desequilibrio permanente, sede de la disolución de normalidades y presiones, momento de lo lúdico y lo imprevisible» (Lefebvre, 1978, p. 100).

Los habitantes de la ciudad otorgan simbolismos y representaciones simbólicas dentro del espacio vivido. Esto se debe a que tienen la capacidad de crear significaciones, en otras palabras, la facultad de crear su mundo y otorgarle sentido (Castoriadis, 2003 en Vera, 2019). Estas representaciones simbólicas son explicadas por Vera (2019) como los imaginarios desde la ciudad. Así, se entienden los imaginarios como aquellas ideas e interpretaciones simbólicas que se elaboran sobre la realidad urbana, para vivir y actuar en la ciudad en sus respectivos espacios públicos urbanos (García Canclini, 2010). Vera (2019) resalta la experimentación de la ciudad a partir de una perspectiva subjetiva, pues a través de ella se otorgan significados a espacios determinados (Sepúlveda Salazar et al., 2023), esto se suma a lo planteado por García Canclini (2010) quién sostiene que la ciudad es y será un espacio público heterogéneo, debido a la cantidad y diversidad de imaginarios que la impregnan.

> Los imaginarios urbanos son entramados de sentido socialmente construidos en torno a la ciudad como forma material y simbólica específica de la organización humana y a lo urbano como modo de vida (...). Constituyen visiones de mundo, maneras de vivir, de sentir, de pensar y de proyectar la ciudad y lo urbano; implican deseos, carencias, valores, mitos, relatos de lo que fue, es y debería ser la ciudad. En tanto construcción social (...) refiere a lo que una sociedad va delineando como su identidad urbana (Vera, 2019, p. 22).

Así, para efectos de esta investigación, la visión del espacio público urbano es entendida desde la perspectiva de Lefebvre y Soja, es decir, desde su trialéctica, otorgando especial relevancia al espacio vivido y a los imaginarios gestados en esta dimensión de la ciudad. Sin embargo, también debemos considerar que la ciudad actual se encuentra inserta en el contexto de cultura digital.

A lo anterior se suma la visión de *ciudad lúdica*, la cual corresponde a aquella urbe atravesada por el juego. La acción lúdica es ligada al ocio y la recreación, no se encuentra vinculada a la producción. En ese sentido, el espacio urbano se resignifica a partir del juego, pues esta experiencia humana transforma el territorio físico en uno simbólico, como un escenario de procesos de vida. Por tanto, el espacio público se transforma en lúdico cuando los ciudadanos lo conocen, lo transitan y lo significan a través del juego (Abad, 2011).

Así, se propone una lectura de otra dimensión de la ciudad, condicionada por las características de un entorno virtual que transforma el espacio físico y lo adapta a un escenario imaginado, pero tangible en los dispositivos móviles. Como resultado, las tecnologías pueden cambiar la manera en la que los habitantes se relacionan con el entorno urbano, incidiendo en sus imágenes mentales y mediando en su relación con la ciudad (Rodríguez y Martínez, 2019).

La tecnología que propicia esta nueva forma de relación con el espacio urbano corresponde a la realidad aumentada (RA): el usuario visualiza parte del mundo real a través de un dispositivo provisto con informa-

ción gráfica, que permite al sujeto poder explorar, descubrir, interactuar y aprender (Craig, 2013). De esta forma, el dispositivo añade información virtual a la información física ya existente, produciendo que una parte de la virtualidad aparezca en la realidad. Como consecuencia, se crea una realidad aumentada en tiempo real con carácter híbrido (Julián Vejar, 2020), la cual se nutre de datos de geolocalización, archivos audiovisuales, desplazamientos en la ciudad y gráficos de las locaciones, adecuando con ello el uso del juego a las necesidades y prácticas de movilidad (Knöll et al., 2014)

> El juego plantea una relación directa entre el territorio físico y el virtual en la medida en que se basa en la geolocalización del territorio y la trama urbana, en el desplazamiento real por el espacio y la combinación de la realidad con la virtualidad a partir de las posibilidades tecnológicas de los dispositivos móviles de alta gama (Rodríguez y Martínez, 2019, p. 4).

Haraway (1984) explica, a través de la metáfora del cyborg, como existe una difuminación de las fronteras entre dicotomías. En ese sentido la barrera que divide la virtualidad del juego de la vida real es cada vez más difusa, debiendo el jugador responder tanto a las reglas del juego como a las reglas del mundo real (Rodríguez y Martínez, 2019). En efecto, estamos ante lo que Julián Vejar (2020) denomina ensamblaje e hibridación de realidades, es decir, la interrelación que ocurre entre la realidad física, la virtual y la simbólica. El autor expone que estas dimensiones tienden a ser entendidas por separado, pero que se interrelacionan a través de la práctica del juego y su movilidad. De esta forma, la práctica del video juego Pokémon Go, implica la existencia de un continuum entre cuerpo, espacio y tecnología (Altamirano y Grau, 2019).

Una vez expuestos los elementos conceptuales centrales, es necesario realizar una última especificación con respecto al concepto de espacio vivido, expuesto en la pregunta de investigación. Así, para efectos de este caso de estudio, se considera que este se encuentra conformado por cuatro dimensiones, las cuales corresponden a conceptos ya abordados dentro de este marco teórico:

i) la metáfora del cyborg, manifestándose en el uso de elementos tecnológicos como extensión del cuerpo; ii) los imaginarios urbanos y representaciones simbólicas que surgen de la práctica digital corporizada; iii) la materialización de la práctica en el espacio público; iv) la hibridación de la realidad corporal, digital y simbólica.

Comprender el contexto dentro del contexto: metodología cualitativa y enfoque etnográfico

Para dar respuesta a la pregunta de investigación se adoptó el uso de la metodología cualitativa, entendiendo esta como aquella que «produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable» (Taylor y Bogdan, 1987, p. 20). Asimismo, esta persigue la comprensión y profundización de un fenómeno, el cual es explorado desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con su contexto (Hernández Sampieri y Mendoza, 2020).

En concordancia con lo expuesto, esta investigación se llevó a cabo percibiendo e interpretando la realidad en su contexto natural, identificando los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para

las personas implicadas (Rodríguez et al., 1996). Este enfoque permitió una comprensión efectiva de la perspectiva de los jugadores de Pokémon Go con respecto al espacio público y la dimensión virtual de la ciudad de Talca, y se pudo profundizar en sus experiencias, puntos de vista y significados, es decir, cómo los jugadores perciben de forma subjetiva su propia realidad (Hernández Sampieri y Mendoza, 2020).

En ese sentido, se optó por desarrollar la investigación siguiendo los lineamientos del enfoque etnográfico. Este se caracteriza por poseer una multiplicidad de matices y riquezas que emanan del análisis cultural realizado a una sociedad o comunidad determinada (Fernández, 2020). De este análisis es posible llegar tanto a una descripción de la cultura de los jugadores de Pokémon Go, como a la interpretación de los significados que se construyen a partir de la experiencia digital corporizada del videojuego (Barrio, 1995).

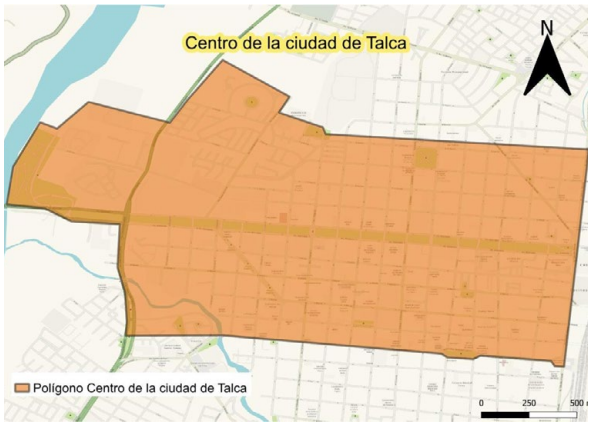
Desde la dimensión física, el enfoque etnográfico toma protagonismo en el espacio urbano del centro de la ciudad de Talca: a través del uso del propio cuerpo y de los sentidos se pudo acceder de forma directa a la experiencia de ser un entrenador pokémon.

Ahora bien, es importante tener en consideración que la práctica digital corporizada de Pokémon Go posee, además de la dimensión física, una dimensión virtual. En ese sentido, el método etnográfico es crucial, pues a lo largo de los años y en función del exponencial desarrollo de los mundos digitales, la etnografía ha sabido adaptarse, transformarse y renovarse ante los nuevos desafíos metodológicos (Estalella, 2018), logrando posicionarse como una gran herramienta para la producción de datos con sus respectivas categorías, las cuales explicarían un fenómeno a partir de mediaciones tecnológicas (Barajas y Carreño, 2019). En ese sentido, y considerando que los medios y tecnologías digitales forman parte del mundo cotidiano de los jugadores de Pokémon Go de la ciudad de Talca (Pink et al., 2019), se optó por un enfoque etnográfico digital, pues concibe al campo como «un ensamblaje de actores, lugares y artefactos que pueden ser físicos, virtuales o una combinación de ambos» (Boellstorff et al., 2012, p. 61). Asimismo, el acceso al campo se llevó a cabo desde una perspectiva onlife (Echauri Soto, 2017), la cual se caracteriza por las interacciones entre sujetos que articulan sus prácticas y significados, tanto en línea como fuera de ella, generando con ello un ensamblaje entre el espacio físico y virtual (Barajas y Carreño, 2019).

Durante la planificación del trabajo de campo se hizo necesaria la delimitación del polígono de estudio. Para ello, se realizaron recorridos a pie y en bicicleta por la ciudad a modo de detectar calles, avenidas o elementos naturales que hicieran de límites dentro del mapa. Además, este polígono debía reunir la condición de contener elementos de relevancia dentro del juego, los que a su vez debían convocar actividad por parte de los videojugadores.

Así, una vez recorrida la ciudad, y observado el espacio, la actividad de los jugadores (dimensión física) (ver Mapa N°1), y la frecuencia de disputas en torno a los gimnasios (dimensión virtual) (ver Mapa N°2), se establece que el polígono denominado «Centro de la ciudad de Talca» comprende la Avenida Salvador Allende (11 Oriente), Avenida 2 sur, Avenida Circunvalación - Río claro y Calle 7 Norte.

Mapa N°1: Polígono comprendido como «Centro de la ciudad de Talca»



(Fuente: Elaboración propia)

Mapa N°2: Gimnasios Pokémon dentro del polígono «Centro de la ciudad de Talca»



(Fuente: Elaboración propia)

En cuanto a las técnicas empleadas en el trabajo de campo, se optó por la observación participante, por lo que para participar de la dinámica de juego fue indispensable el uso del teléfono celular de la investigadora y la cuenta de Pokémon Go, identificada con el nombre de usuario Andythepika9, nivel 44. Finalmente, y para complementar, se utilizó un dispositivo Pokémon Go plus[4].

En total se llevaron a cabo 13 sesiones de observación participante, las cuales suman un total de 27 horas de trabajo en el campo (ver Tabla 1). Además, se utilizó la técnica de la entrevista semiestructurada, realizando un total de 5 entrevistas. Finalmente, se optó por aplicar un Google Forms para complementar la observación participante y las entrevistas en aquellos aspectos de carácter subjetivo de los imaginarios urbanos. En este se consultó a los jugadores sobre asociaciones de lugares destacados de la ciudad y su relación con la experiencia de Pokémon Go.

4 Accesorio vinculado a la aplicación Pokémon GO, permite automatizar interacciones básicas del juego mediante conexión Bluetooth, reduciendo la atención en la pantalla. Este dispositivo evidencia procesos de hibridación entre prácticas lúdicas y movilidad cotidiana, al integrar la experiencia de juego en los desplazamientos urbanos y rutinas diarias.

Tabla 1: Resumen sesiones de observación participante

Evento	Pokémon protagonista	Duración (En horas)	Evento	Pokémon protagonista	Duración (En horas)
Comunity day: Ponyta		3	Hora legendaria: Darkrai		1
Hora legendaria: Zacian		1	Debut Pokémon gigamax: Gengar		2
Comunity day: Sewaddle		3	Comunity day: Mankey		3
Hora legendaria: Zamacenta		1	Área silvestre pokémon go 2024 día 1		3
Hora legendaria: Giratina		1	Área silvestre pokémon go 2024 día 2		3
Debut Pokémon gigamax		2	Día de incursiones: Necrozma		3
Hora legendaria: Darkrai		1			

(Fuente: Elaboración propia)

Resultados

En cuanto al aspecto territorial, la investigación destaca tres espacios públicos ubicados en el centro de la ciudad de Talca: los jugadores de Pokémon Go les dan un uso especial dentro de la ejecución de la práctica digital corporizada y, por lo tanto, un significado y sentido propio (ver Fotografía 1). A continuación, se revisará cada uno de ellos.

El corazón de la ciudad: la Plaza de Armas

Fotografía 1: Compilación fotos del evento tomadas en Plaza de Armas

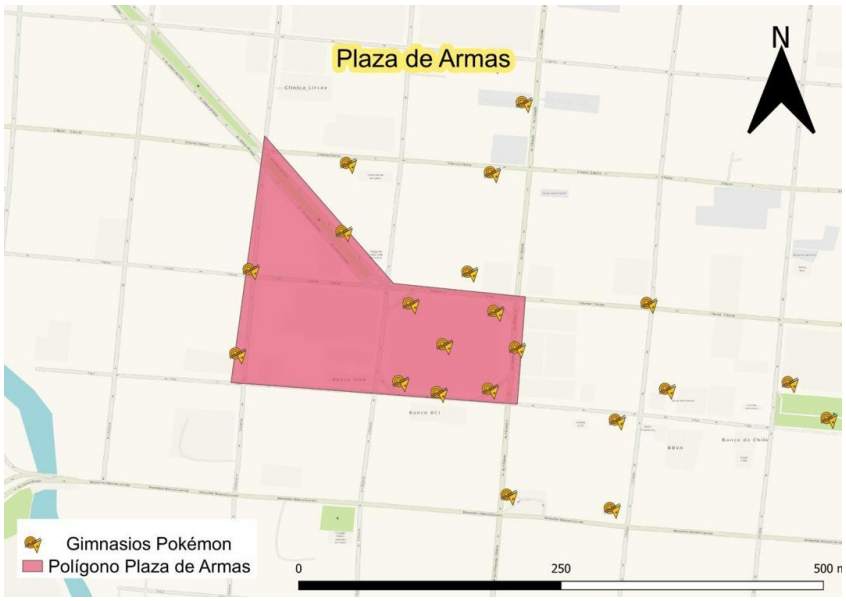


(Fuente: Propia e Instagram @la_obra_go)

La Plaza de Armas representa el centro de la ciudad (ver Mapa N°3). Entre las calles 1 Norte, 1 Sur, 1 Oriente y 1 Poniente, se configura como una zona idónea para el descanso, pues es un espacio con árboles que otorgan sombra, bancas para sentarse, y cuenta con una oferta de lugares de venta de comida. Asimismo, se encuentra rodeada de elementos de alto valor patrimonial, tal como la Catedral, el edificio de correos, y algunas estatuas que representan la historia de la ciudad. Además, próxima a ella, se encuentran edificios gubernamentales, bancos, casas de cambio y notarías, por lo que esta zona es bastante concurrida de lunes a viernes en horario laboral, pues es un lugar altamente transitado por las personas mientras realizan trámites o se dirigen a su lugar de trabajo.

El panorama durante el fin de semana cambia, viéndose transformada la dinámica de este espacio, pues en vez de encontrar a personas con vestimenta semiformal caminando a ritmo apresurado, o aprovechando de descansar en horarios de colación, es posible observar familias paseando, personas de tercera edad admirando el entorno, e incluso niños conduciendo autos a pedales que se pueden arrendar en una esquina de la plaza. Es un contexto tranquilo, de disfrute y muy familiar, al cual se puede sumar la realización de alguna feria o actividad cultural.

Mapa N°3: Polígono Plaza de Armas y alrededores



(Fuente: Elaboración propia en base a los resultados)

En cuanto a la realidad vivida por los jugadores de Pokémon Go, se pudo constatar durante esta investigación que el espacio de la Plaza de Armas constituye un punto clave en la dinámica del desarrollo del video juego. Por un lado, este es un espacio muy concurrido y cuenta con facilidad de acceso mediante transporte público. En cuanto a la dimensión digital, es posible observar una gran concentración de elementos de

juego, tales como pokeparadas[5] y gimnasios[6] , los que a su vez facilitan la aparición de una gran cantidad de pokémon en el área, teniendo como consecuencia una alta convocatoria de jugadores.

Por lo anterior, este sector resultó de gran relevancia durante el trabajo de campo, pues para la comunidad es considerado su punto de reunión e inicio de la aventura. En efecto, durante el desarrollo de la observación participante, era común encontrar a los jugadores en la pileta central de la plaza, la gran mayoría de pie alrededor de ella o incluso sentados sobre la misma, mientras realizan alguna actividad del juego, o a la espera que lleguen más jugadores. El uso que se le da a este lugar rompe su cotidianidad, pues generalmente el área es más bien de tránsito o de encuentro pasajero, por lo que la presencia de una cantidad considerable de personas (jugadores de Pokemon Go) llama la atención de quien conoce las dinámicas del centro de la ciudad.

En la dinámica del juego, la Plaza de Armas marca el inicio y el final de la exploración urbana, pues los jugadores se desplazan entre las cuadras aledañas en la búsqueda de Pokémon, regresando a la pileta central una vez que se quedan sin ítems[7] , o para descansar. En ese sentido, los jugadores exploradores intercambian experiencias e información de relevancia con otros entrenadores, transformándose en un espacio de compañerismo.

> El regreso a la plaza de Armas me permite volver a abastecerme de ítems y a descansar bajo la sombra de un árbol. (...) Al cabo de unos minutos, Maty se nos acerca y nos informa de la presencia de un Pokémon IV 100 (perfecto) en un punto cercano a la Alameda. La plaza además de ser útil para *farmear*[8] , representa un espacio de intercambio de información y experiencias entre jugadores (Notas de campo, OP N°3).

Finalmente, otro espacio interesante se ubica a una cuadra de la Plaza de Armas, el cual corresponde a un mural ya descolorido y gastado por el transcurso del tiempo ubicado en calle 2 Poniente con 1 Norte. El mural corresponde a uno de los gimnasios principales, el cual lleva el nombre *Blue bird*, en alusión a la pintura que muestra un ave azul rodeando la cabeza de una persona. Dicho espacio se percibe como abandonado, pues posee sus veredas en mal estado, una alta presencia de basura e incluso pequeños escombros de un edificio viejo, siendo visitado por las personas solo para abordar el transporte público, pero en el juego se transforma.

---

5 Puntos geolocalizados dentro de la aplicación Pokémon GO, corresponden a hitos del entorno urbano que permiten la obtención de recursos virtuales. Estos operan como nodos de anclaje entre espacio físico y digital, reconfigurando la experiencia del territorio mediante dinámicas de ludificación y apropiación espacial.

6 Puntos geolocalizados en Pokémon GO, son espacios de competencia e interacción entre jugadores, ya sea por el control territorial o, como lo que se destaca en esta investigación, un espacio de cooperación entre jugadores. Funcionan como dispositivos de territorialización simbólica, donde se superponen lógicas de juego, cooperación y competencia sobre el espacio urbano.

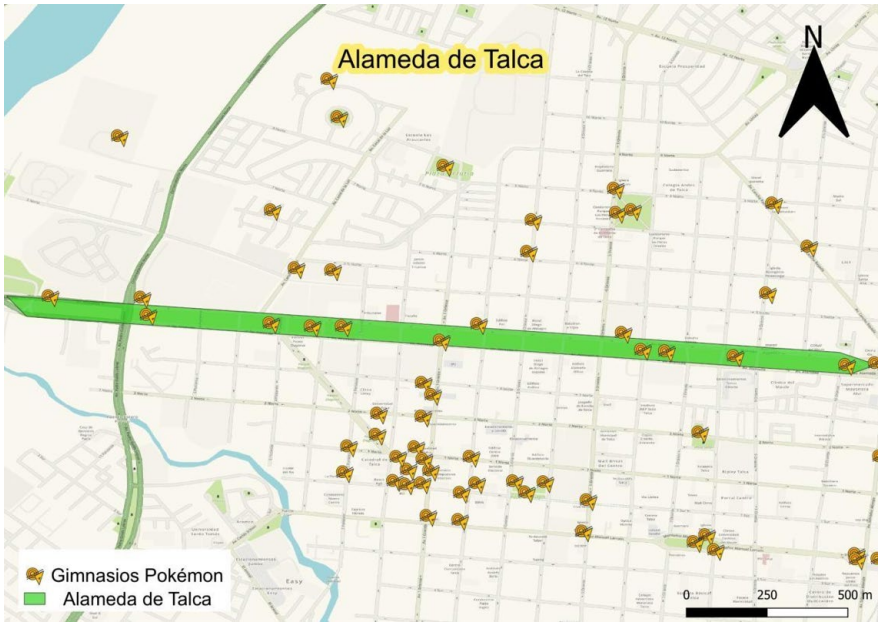
7 Refiere a la escasez de recursos virtuales necesarios para la interacción lúdica, tales como Poké Balls o pociones.

8 Refiere a la acumulación sistemática de recursos virtuales (ítems) y puntos de experiencia mediante acciones repetitivas como la interacción con puntos geolocalizados y la captura de Pokémon.

El gran pulmón verde: la Alameda

La Alameda Bernardo O´Higgins corresponde a un área verde posicionada a lo largo de la calle 4 Norte de la ciudad, teniendo como límite la calle 11 Oriente, y al poniente el Río Claro (ver Mapa N°4). Considerada la columna vertebral de Talca, la Alameda se extiende por 18 cuadras de oriente a poniente, el equivalente a un largo total de 3 Km. En ella se puede encontrar una gran variedad de especies de árboles, zonas de descanso, juegos infantiles, esculturas, e inclusive puestos de mote con huesillo. En los alrededores se pueden observar diversos edificios importantes en la trama urbana, que corresponden a universidades, liceos, locales comerciales, juzgados, y edificios gubernamentales. Además, se encuentran el teatro regional y la cárcel.

Mapa N°4: Polígono Alameda de Talca



(Fuente: Elaboración propia en base a los resultados)

Durante las jornadas de observación participante se pudo constatar que este punto constituye un espacio que alberga el desarrollo de múltiples tipos de prácticas corporales urbanas, erigiéndose como un espacio vivido y percibido en múltiples dimensiones, de acuerdo con las prácticas desarrolladas:

> La Alameda es un espacio que se vive de múltiples maneras y según la práctica corporal urbana desarrollada, la cual se encuentra cargada de sus propios tipos de ejecuciones corporales y significados a nivel simbólico. (...) Cuando los jóvenes luchan con sus espadas no perciben el espacio como la Alameda, sino que se imaginan en una arena de combate o el campo de una gran batalla. (...) Cuando los aficionados al K-Pop realizan su danza frente a la entrada del teatro, viven el espacio de una forma distinta, visualizándolo como una sala de ensayo con un espejo gigante, o incluso un escenario. (...) Cuando los jóvenes que hacen ejercicio en las barras de calistenia realizan su práctica, se visualizan como primates entre las ramas de los árboles, pensamiento que se infiere en base a un sticker que dice “Dale tu korte simio kl” con la ilustración de un mono (Notas de campo, OP N° 10).

Así, además de observar y constatar que este espacio es uno de los más cómodos para ejecutar la práctica digital corporizada de Pokémon Go, es también vivido desde una manera subjetiva, donde la realidad material del espacio, es decir, su vegetación, aroma a pasto fresco y presencia de aves, se fusiona con la realidad de la franquicia Pokémon, en este caso del video juego Pokémon Verde/Rojo, en específico el espacio del Bosque Verde (ver Fotografía 2):

> No sé, me pasa igual que cuando hago la ruta de la Alameda y empiezo a pillar Pokémon me acuerdo del juego GBA o del anime, cuando hay que entrar al bosque Verde, entonces siento que estoy ahí. La Alameda es el bosque verde de Talca (Entrevista N°5).

Fotografía 2: Compilado fotos del evento tomadas en Alameda



(Fuente: Propia e instagram @la_obra_go)

El centro de bienes y servicios: una ruta clásica

Un espacio que resultó interesante en esta investigación fue el centro de la ciudad, en donde se desarrollan actividades económicas del sector terciario. Este espacio se encuentra delimitado por las calles 1 Oriente, 1 Sur, 6 Oriente y 1 Norte, y se caracteriza por albergar supermercados, restaurantes, bencineras, y tiendas varias, además de concentrar una gran variedad de servicios, como por ejemplo bancos, escuelas, aseguradoras, notarías, etc. En ese sentido, la información obtenida a partir del trabajo de campo da cuenta que el espacio es vivido de forma vertiginosa por los habitantes de la urbe, siendo una fiel representación de la ciudad productiva, caracterizada por un diseño urbano que promueve dichas lógicas. Esta forma de concebir la ciudad choca con la perspectiva de la ciudad lúdica experimentada por los jugadores de Pokémon Go, pues el diseño y dinámicas del espacio no son tan compatibles con la práctica digital corporizada. Esto se traduce en falta de mobiliario para permanecer en el espacio, falta de sombra y árboles, veredas y edificios en mal estado. Esto genera que un/a jugador/a avance más lento por tener que observar la pantalla del celular de forma casi continua (ver Fotografía 3).

Fotografía 3: Jugando en una calle del polígono «Centro de bienes y servicios»



(Fuente: Propia)

> Es una tarde muy calurosa, aproximadamente 26°...somos un grupo de aproximadamente 23 jugadores rumbo a la incursión Gigamax[9]. Cerca del módulo[10] donde se lleva a cabo la batalla[11] hay una sombra a lo largo de la vereda bajo la cual nos refugiamos. Sin darnos cuenta ocupamos toda la calzada, incluso algunos se sientan en el piso. Menos mal es un fin de semana poco transitado (Notas de campo, OP N°6).

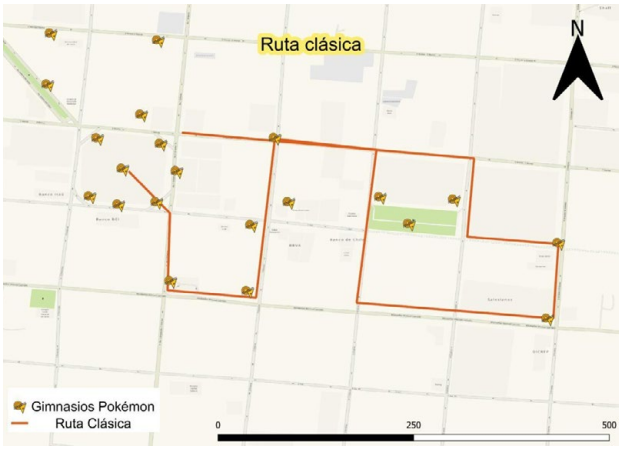
Como respuesta a lo anterior, se pudo constatar, a través de entrevistas y trabajo de campo, que los jugadores de Pokémon Go viven este espacio y le otorgan un sentido distinto. En efecto, dentro de este espacio fue trazada la denominada *Ruta Clásica,* la cual es recorrida por los jugadores desde el año 2016 hasta la actualidad, siendo tan constante su uso que Pokémon Go la presenta de este modo dentro del juego, ofreciendo la experiencia a jugadores que no conocen el espacio y sus dinámicas. Si bien el recorrido parece ser azaroso, este tiene lógica dentro de la realidad del video juego, pues responde a la ubicación de lugares importantes dentro de la dimensión digital de la ciudad (ver Mapa N°5).

9 Corresponden a eventos colaborativos en los que múltiples jugadores enfrentan de manera sincrónica a un Pokémon de alta dificultad para obtener recompensas exclusivas.

10 Corresponde a un punto geolocalizado que habilita eventos de incursiones gigamax de alta dificultad en ubicaciones específicas. Al igual que los gimnasios y las pokeparadas, se ancla a emplazamientos concretos del espacio físico.

11 Se refiere al enfrentamiento colectivo de un conjunto de jugadores contra un Pokémon de incursión, desarrollado en gimnasios o puntos habilitados para estos eventos.

Mapa N°5: Recorrido de la Ruta clásica



(Fuente: Elaboración propia en base a resultados de investigación)

Conclusiones

Durante esta investigación se logró constatar que las dinámicas que genera el juego crean nuevas formas de relación con el espacio público. A través de esta práctica se le otorgan nuevos usos y sentidos, y se reactivan lugares de la ciudad que se encuentran en estado de abandono. Esta última cualidad representa una oportunidad para los urbanistas, quienes pueden proponer la recuperación de espacios públicos a partir de contextos digitales.

Los datos obtenidos mediante las técnicas de la observación participante, la entrevista semiestructurada y el complemento de Google forms muestran que, bajo este contexto, surgen imaginarios urbanos, tal como lo señalan Rodríguez y Martínez (2019). Estos imaginarios no se manifiestan de forma homogénea en la ciudad, sino que responden tanto a las características físicas del entorno, como al uso y significados que se les otorga de forma cotidiana, pero, sobre todo, surgen en base a la experiencia de juego de los entrenadores[12]. Por ejemplo, la Plaza de Armas, además de representar el centro de la ciudad, significa un punto de encuentro de la comunidad, una zona altamente estratégica y una partida hacia la aventura.

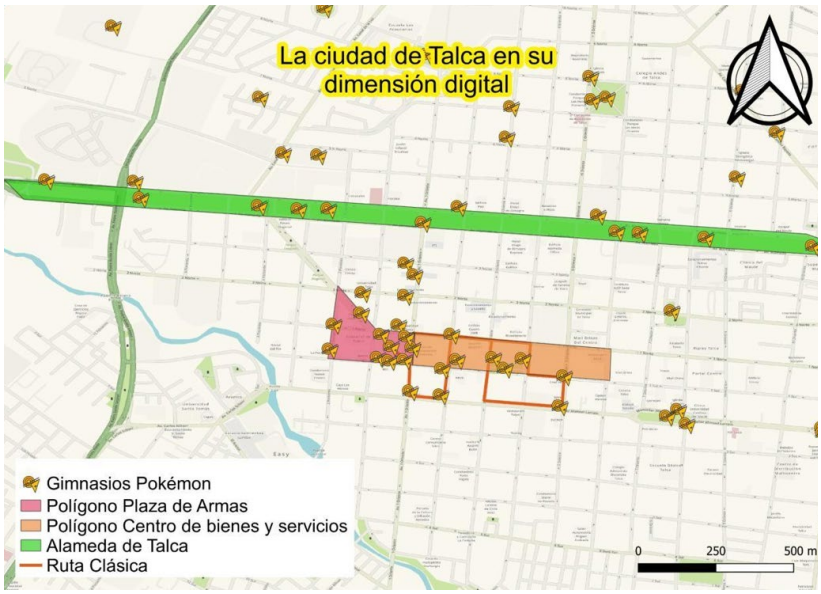
Asimismo, se detectó que algunos imaginarios urbanos nacen a partir de la realidad simbólica de la cultura de la franquicia Pokémon donde, además de asociar ciertos puntos importantes en la trama urbana como iglesias a gimnasios pokémon, se pudo observar una asociación de espacios públicos a lugares del anime y el videojuego, tal como ocurre con el imaginario de la Alameda como el Bosque Verde de la región de Kanto.

Cabe mencionar que queda pendiente el desarrollo de investigaciones en espacios que no corresponden al centro de Talca, pero que se alzan para los jugadores como lugares clave en la práctica digital corporizada, por ejemplo, la Universidad de Talca, la Universidad Católica del Maule, el parque Costanera o el barrio Brilla el Sol.

12 Corresponden a los jugadores que interactúan con el entorno del juego mediante la captura, gestión y utilización de Pokémon en distintos tipos de actividades.

Respecto al fenómeno de hibridación de las realidades físicas, digital y simbólica propuesta por Vejar (2020), se puede decir que los jugadores de Pokémon Go viven la ciudad y sus espacios públicos de una forma distinta a quienes no son jugadores. Dichas formas se expresan en distintas dimensiones: desde lo físico, recorriendo la ciudad según los requerimientos del juego; desde lo digital, transformando las calles de Talca en un ecosistema donde es posible atrapar Pokémon mediante el uso de un dispositivo celular y, a nivel simbólico, donde los imaginarios urbanos propios de la ciudad conviven con aquellos significados otorgados a lugares que emergen de la práctica de Pokémon Go. Así, esta investigación logra constatar que existen múltiples e infinitas maneras de vivir el espacio público, más aún si este se encuentra mediado por la dimensión digital (ver Mapa N° 6).

Mapa N°6: La ciudad de Talca en su dimensión digital: Espacio vivido por los jugadores de Pokémon Go



(Fuente: Elaboración propia en base a los resultados de investigación)

REFERENCIAS

Abad, J. (2011). *La ciudad lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego.* Universidad de Valladolid.

Altamirano, E. H., y Grau, B. E. (2019). Cuerpos que corren: Devenires y continuums urbanos desde un enfoque etnográfico feminista. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad, 30*, Article 30.

Barajas, K. B., y Carreño, N. P. (2019). Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife. *Virtualis*, 10(18), Article 18.

Barrio, J. (1995). El aporte de las ciencias sociales a la Antropología de la Educación. *Revista Complutense de Educación,* 6(1), 159-184.

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., y Taylor, T. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method.* Princeton University Press.

Cachorro, G. A. (2011). Ciudad, cuerpo y vida cotidiana. Materiales teóricos de una investigación en la ciudad de La Plata. *Movimento (ESEFID/UFRGS), 17*(4), 225-246.

Castoriadis, C. (2003). *La institución imaginaria de la sociedad.* Tusquets Editores.

Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications.* Morgan Kaufmann.

Echauri Soto, G. (2017). The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, 6*(11).

Estalella, A. (2018). Etnografías de lo digital: Remediaciones y recursividad del método antropológico. AIBR, *Revista de Antropología Iberoamericana, 13*(01), 77-102.

Fernández, A. C. (2020). El método etnográfico como construcción de conocimiento: Un análisis descriptivo sobre su uso y conceptualización en ciencias sociales. *Márgenes Revista de Educación de la Universidad de Málaga, 1*(1), Article 1.

Galvis Arias, N. (2009). Prácticas corporales : Un despliegue del cuerpo en la tensión de lo formal y lo informal. En *Actas del Congreso.* Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.8007/ev.8007.pdf

García Canclini, N. (2010). *La sociedad sin relato: Antropología y estética de la inminencia.* Katz Editores.

Gutiérrez, C. (2018). El parkour como práctica cultural, un análisis desde las relaciones de poder. *Cuerpo, Cultura y Movimiento, 7*, 63-79.

Haraway, D. (1984). A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *Socialist Review, 80*(2), 65-108.

Hernández Sampieri, R., y Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill.*

Julián Vejar, D. (2020). Tecnocomunidades y movilidades en el espacio urbano de Temuco: El caso de Pokémon Go como interfaz de interacciones móviles entre sujeto-máquina-sujeto. En *Hiperlugares móviles: Actividades más allá del transporte* (pp. 357-383). RIL Editores.

Knöll, M., Konert, J., Neuheuser, K., Hardy, S., Dutz, T., Gutjahr, M., Rudolph-Cleff, A., Vogt, J., & Göbel, S. (2014). *Interdisciplinary course on urban health games: Concept and first results of an interdisciplinary course on location-based games for health*. Technische Universität Darmstadt

Lefebvre, H. (1978). *El derecho a la ciudad*. Península.

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing

L'Huillier, F. J. (2021). La producción del espacio urbano capitalista: Aportes del funcionalismo, la Escuela de Chicago, Henri Lefebvre y Manuel Castells. *Perspectiva Geográfica, 26*(1), 108-130.

Low, S. (2009). Towards an anthropological theory of space and place. S*eminar on Anthropological Theory, 1*(1), 1-26.

Mena, M. (2021, noviembre 16). Infografía: Pokémon, la franquicia de medios más valiosa del mundo. *Statista Daily Data.* https://es.statista.com/grafico/24295/franquicias-de-medios-con- los-mayores-ingresos

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjort, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital. Principios y práctica.* Morata.

Ramírez, J. D. A. (2019). El espacio urbano como categoría para una teología práctica de la liberación. *Revista Teología y Vida,* 60(1), 93-113.

Rodríguez, C. M. R., y Martínez, H. F. M. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: Apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon GO. *Kepes, 16*(19), 316-345.

Sangiao, G. S. (2022). 3, 2, 1 ¡jugger! Nuevas prácticas corporales y usos del espacio urbano: Sentidos del jugger en la ciudad de La Plata. *Revista Corpo-grafías, 9*(9), 141-157.

Sepúlveda Salazar, M. Á., Contreras Hernández, C. J., y Morales Chandía, K. Y. (2023). Espacio vivido (y limitado): Estudio mixto sobre espacio público, género y pandemia en Talca, Chile. *Revista UCMaule, 64,* 9-38.

Soja, E. (2000). *Postmetropolis: Critical studies of cities and regions.* Blackwell.

Taylor, S., y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación.* Paidós.

Vera, J. (2019). Ciudad, cuerpo y experiencia: Aportes para una antropología de lo urbano. *Revista de Antropología del Cuerpo,* 5(2), 55-72.

Villagrán, A. (2013). Espacios, cuerpos y tecnologías: Hacia una antropología de la ciudad contemporánea. *Revista de Antropología Iberoamericana,* 8(2), 151-170.