

La construcción de territorios informativos por jugadores de Pokémon GO en espacios públicos limeños. Territorio informativo del Centro de Lima, 2016-2018

Juan Manuel Medina Paz*

RESUMEN

Los territorios informativos son espacios donde los usuarios articulan la información del ciberespacio con la de la realidad. Esto redefine la manera en que se forman, u ocupan, los lugares en los espacios públicos urbanos. La construcción de territorios informativos explica el fenómeno lúdico de ocupación del espacio público Pokémon GO. El caso estudiado analiza la relación entre la calidad espacial real y la calidad espacial virtual de los espacios ocupados, para identificar su rol en la construcción y posterior consolidación del territorio informativo del centro de la ciudad de Lima. Se propone que su ocupación-construcción territorial está más condicionada por su calidad espacial virtual, pero que su consolidación se define por ambas calidades espaciales. Igualmente, se distinguen distintos niveles de ocupación espacial: permanente, frecuente y esporádico. En el nivel permanente, se identificó que los jugadores aportan nuevos usos espaciales, informativos y sociales, como indicadores que definen territorio informativo consolidado.

PALABRAS CLAVE

Territorios informativos, espacios públicos híbridos (mixtos), Pokémon GO, realidad aumentada, comunidades emocionales híbridas (mixtas).

* *Estudiante de Arquitectura, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Pontificia Universidad Católica del Perú*

Correo electrónico: manuelmdnpz2410@gmail.com

Fecha de recepción: marzo de 2018 | Fecha de aprobación: agosto de 2018

INTRODUCCIÓN

A mediados del año 2016, Niantic Inc. elaboró la aplicación Pokémon GO; esta ofrece la posibilidad de vivir, en el mundo real, la narrativa del universo Pokémon, basada en la captura y pelea de pokémones. El uso del videojuego produjo un fenómeno social, de escala global, que promovía una ocupación no tradicional del espacio público: masiva, esporádica, y en horarios diferentes a los de los usos cotidianos, como en el caso de los jugadores en el Centro de Lima. Según Lemos (2009), estos nuevos usos informáticos modifican el concepto de lugar, comunidad y territorios urbanos. Él define al conjunto de espacios que articulan la información del mundo real con la del ciberespacio como “territorios informativos”. Esta articulación se realiza por medios tecnológicos (medios locativos) que usan la localización del usuario en el mundo real para crear una realidad mixta. No obstante, Santamarina-Macho (2017) cuestiona que por medio de esta tecnología se formen lugares y/o territorios (proporcionar significado social a un espacio) o se interactúe con los preexistentes. Por ello, define el uso de estas tecnologías como realidades disminuidas y no como realidades aumentadas.

Asimismo, este fenómeno hace cuestionar los enfoques tradicionales que estudian la ocupación del espacio público (Lynch, 1960; Jacobs, 1961; Gehl, 2006), puesto que no explican del todo la relación de los jugadores con el espacio ocupado. Estos enfoques no

integran la influencia de la tecnología sobre las variables que generan la vitalidad urbana y significados sociales en los espacios urbanos.

Para entender la relación de los jugadores con los espacios ocupados, se usó el enfoque de la calidad espacial. Mediante la conexión de las posturas teóricas anteriores, se examinan ambos tipos de calidades espaciales, real y virtual, que componen estos nuevos espacios mixtos. Esta calidad espacial mixta articula las informaciones de las calidades espaciales que provienen de la realidad cotidiana y de la información digital añadida por Pokémon GO. Se plantea que la ocupación-construcción de este territorio informativo depende más de su calidad espacial virtual, pero su consolidación es determinada por ambas calidades espaciales. Además, se identifica una apropiación del espacio público más social que tecnológica.

El territorio informativo del Centro (la concepción territorial del jugador de Pokémon GO sobre el Centro de Lima) congrega jugadores a nivel metropolitano y contiene diversos espacios frecuentemente utilizados para el juego. Para valorar ambas calidades espaciales fue útil la información cuantitativa y cualitativa reunida en diversos espacios del territorio. El trabajo de campo etnográfico, mediante la metodología de observación participante y entrevistas realizadas a los jugadores, permitió mapear/espacializar los espacios ocupados y las dinámicas entre ellos.

Como resultado, se clasificaron nuevos usos espaciales, entre los que destacan, por oposición, los siguientes: (1) nuevos usos espaciales informativos y (2) usos prioritariamente sociales antes que por los estímulos virtuales del videojuego. De esta manera, a partir de la calidad espacial mixta, se estudia la relación entre tecnología (calidad espacial virtual) y ocupación del espacio público (uso y calidad espacial física).

EL LUGAR, LA COMUNIDAD Y EL TERRITORIO COMO PARTE DE TERRITORIOS INFORMATIVOS

Según Lemos (2009), mediante la investigación etnográfica se pueden estudiar los territorios informativos al comprender la relación entre los espacios ocupados y sus usuarios antes y después de la formación de este tipo específico de territorio. Para ello, se identifican tres objetos de estudio —espacios, usuarios y territorios—, los cuales se examinan con tres variables de análisis —calidad espacial mixta, comunidad mixta y territorialidad informativa—, para explicar el rol de los objetos de estudio en la construcción y consolidación territorial.

Para Gehl (2006), la calidad espacial determina la ocupación de los espacios públicos. Este enfoque tradicional califica la calidad espacial a partir de 12 criterios ordenados según cómo ofrecen protección, confort y una experiencia placentera; y según los tipos de actividades que se producen en el espacio: necesarias u obligatorias para el usuario; opcionales, de

ocio o sin obligación; y sociales, actividades resultantes al realizar las anteriores. Estas actividades producen diversas intensidades de contacto social que se manifiestan en distancias en la ocupación, que pueden ser públicas, sociales, personales e íntimas (Hall, 1953, citado por Gehl, 2006). Además, criterios como los expuestos por Borja y Muxi (2000) permiten comprender el significado y las características de un espacio público en relación con la ciudad.

Asimismo, es necesario valorar la información digital añadida por Pokémon GO a un espacio real, ya que esta define su calidad espacial virtual; por ejemplo: la concentración de estímulos virtuales como poképaradas, gimnasios, pokémones, etc. Por ello, la calidad espacial mixta se evalúa según los estímulos virtuales de la información digital añadida y los criterios de calidad espacial real, definidos por las características físicas y culturales del espacio.

Maffessoli (1990) expone el concepto de “comunidad emocional” en el contexto de la sociedad postmoderna, para referirse a algunos colectivos sociales en espacios urbanos como las tribus urbanas. Estas se forman por motivaciones más emocionales que racionales. Raad (2004) e Yrivarren (2012) usaron este concepto para estudiar comunidades virtuales (del ciberespacio) y tribus urbanas (en espacios urbanos limeños), respectivamente. Ambas identifican que las comunidades se apropian de espacios virtuales y reales y priorizan uno de los dos

espacios para construir vínculos sociales, según el modelo de comunidad emocional.

Los jugadores de Pokémon GO ocupan espacios reales y virtuales en simultáneo, o por separado. Así, la variable “comunidad mixta” identifica la construcción de vínculos comunitarios y significados sociales, tanto en espacios reales como virtuales (comunidades en Facebook, grupos de WhatsApp, etc).

Santamarina-Macho (2017) afirma que la tecnología que conecta al usuario con su entorno real por medio de una realidad virtual, propone un contenido prioritariamente virtual antes que real. Esto provoca una interacción vacía con el entorno, lo que disminuye la realidad en vez de aumentarla. Por ello, cuestiona que sea posible la formación de nuevos lugares o una práctica territorial culturalmente enriquecida. En contraste, Lemos (2009) sugiere evitar las definiciones dicotómicas (realidad vs. ciberespacio) sobre la formación de lugares y territorios, ya que estos procesos ciberculturales no pretenden desterritorializar el mundo real ni suplantar los lugares existentes, sino enriquecerlos ocupándolos con nuevos usos informativos y significados sociales.

Por ello, la territorialidad informativa identifica las lógicas de ocupación formadas (espacial y territorial) a partir de los nuevos usos informativos y significados sociales localizados en los espacios. Según la frecuencia de uso espacial realizada por el jugador, se identifican tres niveles de permanencia en la

ocupación: el nivel más alto o permanente, con significados sociales aportados por los jugadores; el nivel intermedio o frecuente, también con significados sociales; y el nivel más bajo o esporádico, que no presenta mayor significado social.

Por último, se explica una síntesis sobre la información digital de Pokémon GO (figura 1). Los usuarios pueden unirse a tres equipos (rojo, amarillo y azul) para tomar posesión, mediante “peleas virtuales”, de ubicaciones reales que el videojuego reconozca como gimnasios. El fin de esta “lucha” territorial es el abastecimiento de recursos digitales (pokémonedas, objetos digitales, pokémones especiales, etc.) que mejoren el nivel del usuario para apropiarse, virtualmente, de un área urbana. Los territorios informativos de Pokémon GO pueden entenderse como espacios reales-virtuales para realizar la captura y pelea con pokémones (figura 1).

Constantemente, las reglas del juego varían para que la información digital añadida sea cambiante en tiempo-espacio. Esto modifica la calidad espacial virtual del territorio informativo. Por ello, se produce el nomadismo de los usuarios digitales a nivel urbano, en busca del nuevo lugar donde se encuentra la mejor calidad espacial virtual en ese momento (figura 1).

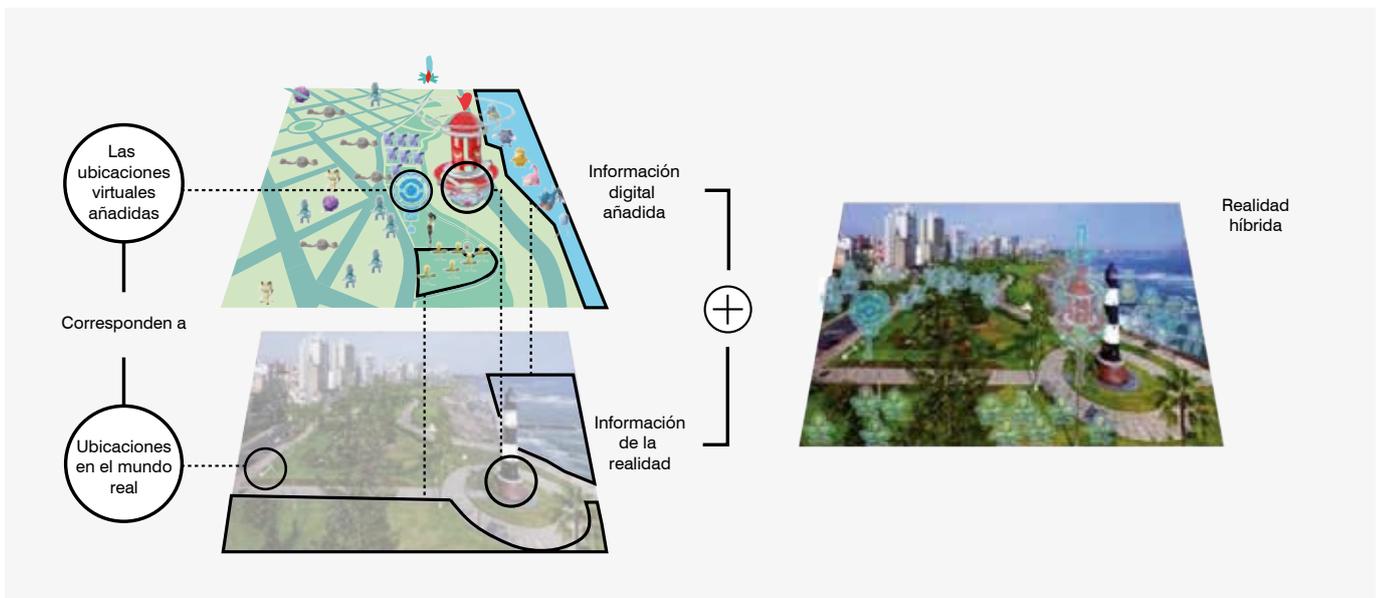
ESPACIOS ANALIZADOS	Lógicas de ocupación del espacio	Duración de la ocupación		Frecuencia con la que se usó ese espacio durante 1 semana			Frecuencia con la que se usó ese espacio durante 1 día			Distancias entre jugadores cuando ocupaban ese espacio				Calidad espacial (desde el enfoque tradicional)	
		Minutos	Horas	Permanente	Frecuente	Esporádica	Permanente	Frecuente	Esporádica	Públicas	Sociales	Personales	Íntimas	Baja	Alta
1. Plazuela de la iglesia de San Pedro	A														
	B														
	C														
	D														
	E														
	F														
2. Plaza Mayor de Lima	A														
	B														
	C														
	D														
	E														
	F														
3. Gimnasio pokémon a 300 m de la plazuela de la iglesia de San Pedro	A														
	B														
	C														
	D														
	E														
	F														

Tabla 1: Lógicas de ocupación del espacio público analizadas por duración, frecuencia, distancias de ocupación y calidad espacial, según los criterios de análisis propuestos por Gehl (2006), en el Centro de Lima. Nota: tipos de lógicas de ocupación ordenados por categorías de permanencia y movilidad. A, permanencia – pocos o varios jugadores solos y dispersos. B, permanencia – pocos o varios jugadores en grupos permeables. C, permanencia – pocos o varios jugadores en grupos cerrados. D, movilidad – de manera repetitiva en el interior del espacio. E, movilidad – de manera espontánea en el interior del espacio. F, movilidad – de manera espontánea hacia el exterior del espacio. Elaboración del autor, 2017.

EL TERRITORIO INFORMATIVO DEL CENTRO

Este territorio informativo comprende partes de distritos ubicados en la zona central de la ciudad: Cercado de Lima, Breña, Jesús María y La Victoria (figura 7). El análisis se organiza en dos escalas: la escala espacial, para identificar los nuevos usos en la Plaza Mayor de Lima, la plazuela de la iglesia de San Pedro, el parque Campo de Marte, el Parque de la Exposición, el Parque de la Reserva, el tramo

inicial de la Av. Salaverry y sus alrededores; y la escala territorial, para identificar dinámicas entre los espacios. El registro fotográfico y mapeo de las ocupaciones producidas se realizó para ambas escalas sistematizando información cuantitativa y cualitativa obtenida por observación de campo (cantidad de usuarios y tiempo de ocupación del espacio), entrevistas y convivencia con los jugadores durante y fuera de la práctica del videojuego. Primero, se realizó el análisis con el enfoque tradicional de la calidad espacial (tabla 1).



CAMBIOS EN LA INFORMACIÓN AÑADIDA



MODIFICAN LA CALIDAD ESPACIAL VIRTUAL DE LA REALIDAD HÍBRIDA



EVENTOS OFICIALES DE NIANTIC

Modifican las características de la información añadida, por ejemplo, el Evento Hielo-Fuego hace que aparezcan más pokémones de esos tipos



MIGRACIÓN POKEMÓN

Aproximadamente cada 3 semanas cambian los pokémones que habitan los nidos de pokémon



ACTIVIDAD DEL POKÉJUGADOR	LÓGICA DE OCUPACIÓN						
	Nivel espacial			Nivel territorial			
	Calidad espacial requerida (enfoque mixto)	Duración		Ocupación	Duración		Ocupación
		Minutos	Horas		Minutos	Horas	
Farmeo estático: capturar sin trasladarse por el espacio ocupado.	Alta (virtual y real)						
Farmeo móvil: capturar trasladándose por el espacio en rutas repetitivas.	Alta (virtual y real)						
Captura espontánea específica: trasladarse de un espacio a otro para capturar un pokémon específico.	Alta (virtual), alta o baja (real)						
Pelear en gimnasios: pelea virtual contra los pokémones del jugador defensor para tomar posesión del gimnasio.	Alta (virtual), alta o baja (real)						
Incursionar: pelear en el gimnasio para capturar un pokémon específico y abastecerse de objetos digitales.	Alta (virtual), alta o baja (real)						

Tabla 2. Lógicas de ocupación, según los nuevos usos observados. Nota: los puntos son jugadores, los rectángulos son espacios y las líneas punteadas son las territorialidades generadas. Elaboración propia.

Estas nuevas lógicas de ocupación solo fueron realizadas por los jugadores, ya que eran los únicos usuarios que percibían la información virtual añadida a los espacios. Por ello, se denominaron como actividades específicas del jugador: farmeo estático o móvil (“farmear” es capturar), captura espontánea específica, pelear en gimnasios e incursionar (tabla 2).

El jugador producía una dinámica territorial

entre espacios debido a que los usos propuestos en uno solo, en determinado momento, no satisfacían su ascenso en el videojuego ni elevaban su prestigio social dentro de su comunidad. Se estudiaron los espacios que presentaban mayor concentración de actividades, desde el enfoque de la calidad espacial mixta. Se clasificaron tres espacios, según los nuevos usos informativos y significados sociales que les otorgan los jugadores y el juego.

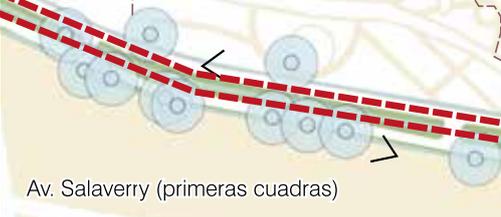
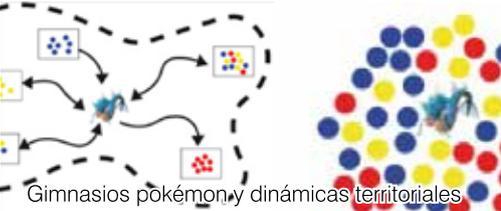
CLASIFICACIÓN ESPACIAL SEGÚN FRECUENCIA DE USO	INFLUENCIA SOBRE LA	ESPACIOS	FIGURAS
PERMANENTES	CONSOLIDACIÓN DEL T. I.	 <p>Plaza Mayor de Lima</p>	Figura 2, Tablas 4 y 5
		 <p>Plazuela de la Iglesia de San Pedro</p>	Figura 3, Tablas 6 y 7
FRECUENTES	CONSTRUCCIÓN DEL T. I.	 <p>Parque Campo de Marte</p>	Figura 4, Tablas 8 y 9
		 <p>Parque de la Exposición</p>	Figura 5, Tablas 10 y 11
		 <p>Parque de la Reserva</p>	Figura 6, Tabla 12
		 <p>Av. Salaverry (primeras cuadras)</p>	Figura 7, Tabla 13
ESPORÁDICOS	OCUPACIÓN DEL T. I.	 <p>Gimnasios pokémon y dinámicas territoriales</p>	Tabla 14

Tabla 3. Clasificación de espacios según su frecuencia de uso y su aporte a la ocupación, construcción o consolidación del T. I. del Centro.

ESPACIOS PERMANENTES

PLAZA MAYOR DE LIMA

Lógica de ocupación jerárquica: farneo móvil.

Nuevo significado para el espacio: lugar de captura.

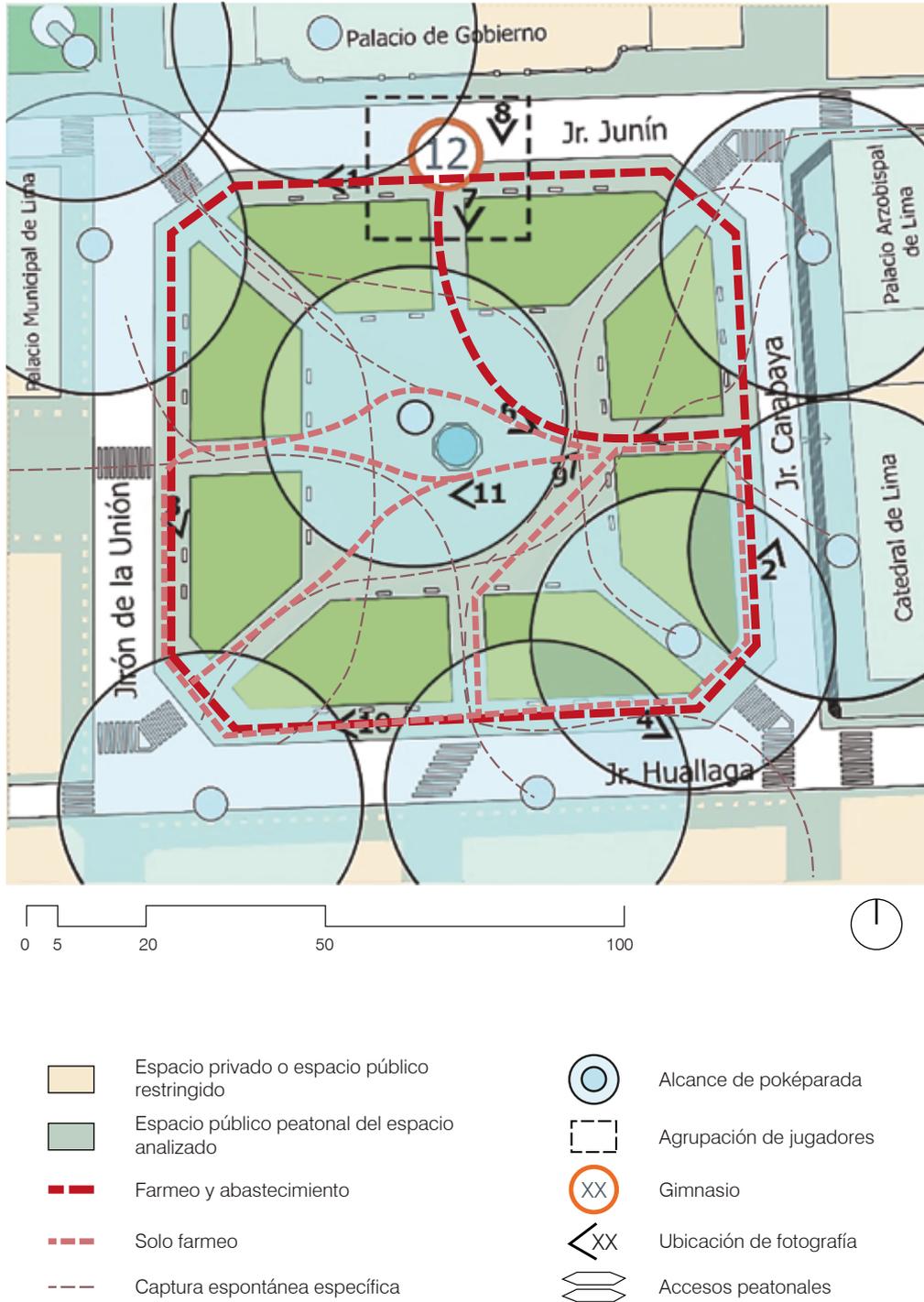


Figura 2. Recorridos y agrupación de los jugadores en la Plaza Mayor de Lima, según la calidad espacial mixta.

NUEVOS USOS ESPACIALES INFORMATIVOS MÓVILES Y ESTÁTICOS

En el farmeo móvil existen usos como el farmeo con abastecimiento (uso perimetral) o solo el farmeo (uso parcial) del espacio de la plaza.

USOS ESPACIALES EN LA PLAZA MAYOR DE LIMA	
Farmeo móvil (con abastecimiento).	
Farmeo móvil (sin abastecimiento).	
Agrupación de jugadores en el gimnasio 12 para pelear en una incursión y para pelear en el gimnasio.	

Tabla 4. Usos espaciales en la Plaza Mayor de Lima.

USOS ESPACIALES SOCIALES

Más influenciados por el contenido social (de las agrupaciones de jugadores) que por la calidad espacial virtual.

APROPIACIÓN ESPACIAL SOCIAL DE LA PLAZA MAYOR DE LIMA	
<p>Convocatoria de la comunidad Pokémon GO Comunidad Perú (Staff de Pokémon GO Perú, 2017) y de la agrupación General Girls Team (Balvin, 2017), respectivamente, para el evento oficial Hielo-Fuego de Pokémon GO. Se destaca la relación espacial entre el Parque de la Exposición y la Plaza Mayor de Lima.</p>	
<p>Reunión y sorteo de premios de las comunidades Pokémon GO Comunidad Perú y General Girl Team, para celebrar el evento Hielo-Fuego.</p>	
<p>Presentación del grupo Instinto Lima Club (ILC), jugadores del equipo amarillo (Marca, 2017).</p>	

Tabla 5. Apropiación espacial social de la Plaza Mayor de Lima.

PLAZUELA SAN PEDRO

Lógica de ocupación jerárquica: farmeo móvil.

Nuevo significado para el espacio: lugar de captura (nido de pokémon).

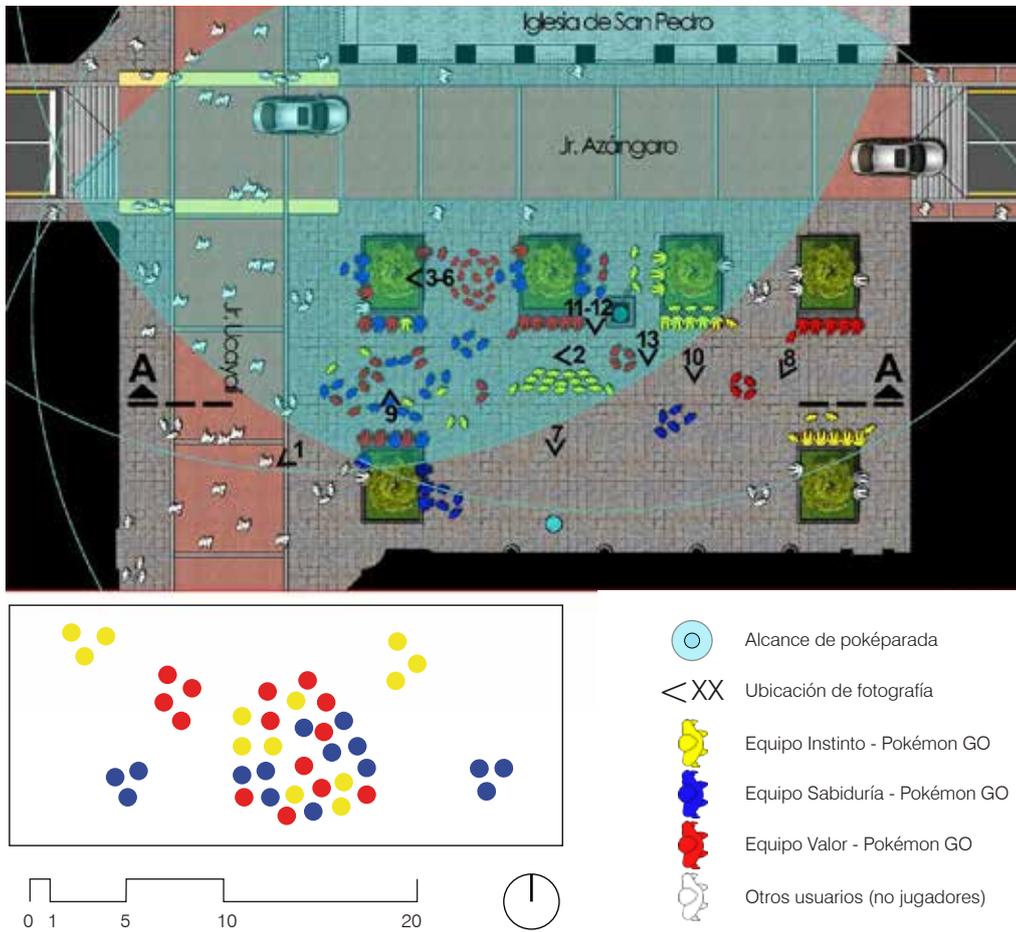


Figura 3. Agrupación de los jugadores para farmeo estático en el espacio de la plazuela de la iglesia de San Pedro. Nota: el color blanco son otros usuarios del espacio público, no jugadores. El área sombreada es la intersección del alcance de las cuatro poképaradas.



Tabla 6. Usos espaciales de los jugadores en la plazuela de la iglesia de San Pedro.

USOS ESPACIALES SOCIALES



-  Equipo Instinto - Pokémon GO
-  Equipo Sabiduría - Pokémon GO
-  Equipo Calor - Pokémon GO
-  Otros usuarios (no jugadores)
-  Poképarada

A. Grupo de jugadores que hackearon su ubicación para capturar al pokémon Lugia en la ciudad de Chicago, EE. UU. Podían capturarlo desde cualquier ubicación, pero prefirieron ocupar la plazuela por ser un espacio de encuentro para los jugadores.



B. Celebración de jugador Jim Martin por llegar al nivel 40.



C. Reunión del grupo Instinto Lima Club (ILC).



D. Reunión del grupo Instinto Revolution.



E. Reunión de grupo de jugadores. Se destaca el espacio de la plazuela como emblemático para los jugadores (Bancayan, 2017).



F. Reunión del grupo Squad Fire. Se destaca la relación espacial entre la Plaza Mayor y la plazuela de la iglesia de San Pedro (Spray, 2017).



G. Uso de subespacios más privados, pero integrados al espacio de la plazuela. Reunión del grupo Instinto Forever para celebrar el cumpleaños de uno de sus integrantes (Segura, 2018).

Tabla 7. Apropiación espacial social de la plazuela de la iglesia de San Pedro.

ESPACIOS FRECUENTES

CAMPO DE MARTE

Lógica de ocupación jerárquica: *farneo móvil.*

Nuevo significado para el espacio: *lugar de captura (nido de pokémon).*

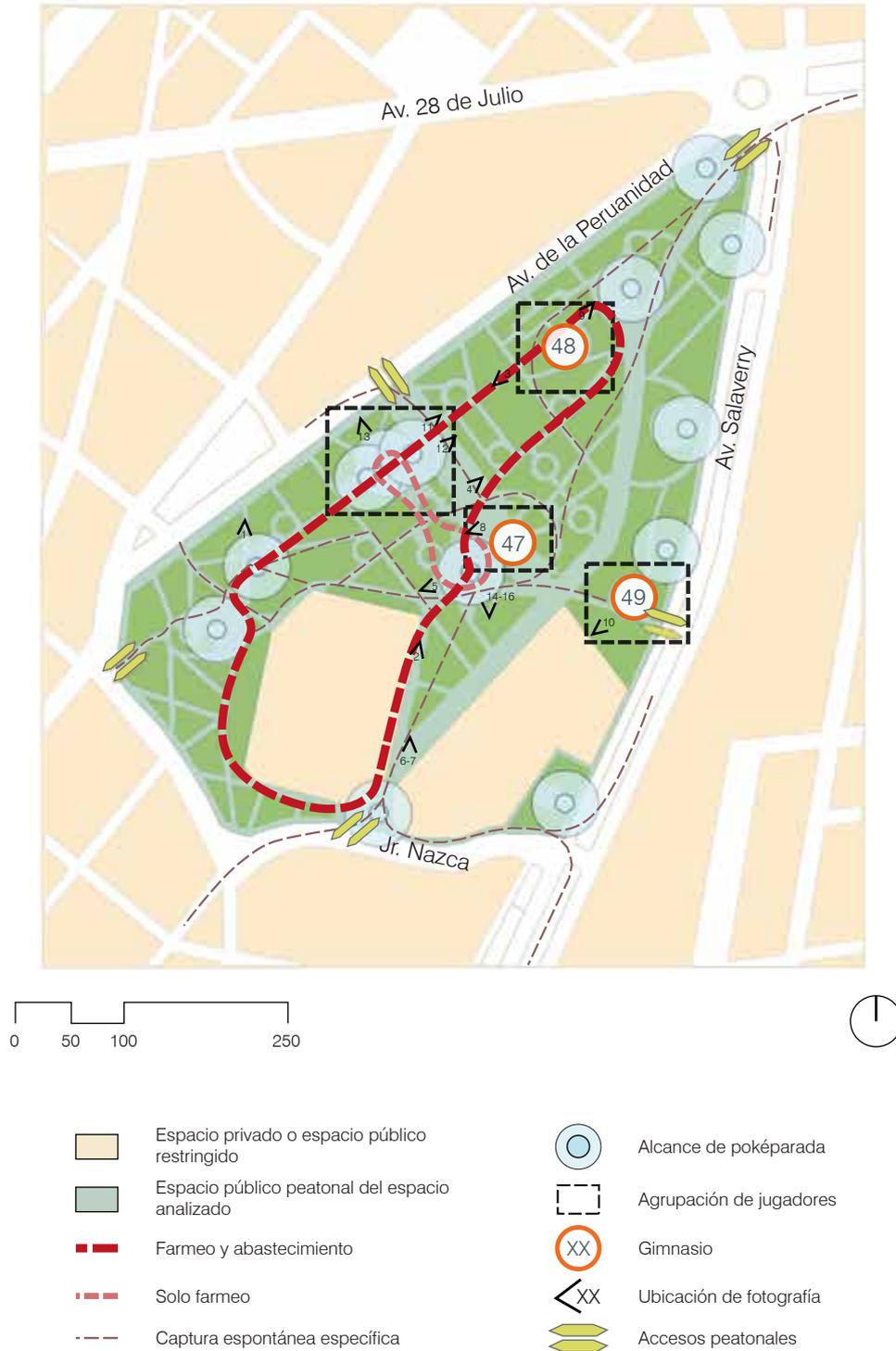


Figura 4. Recorridos y agrupación de los jugadores en el Campo de Marte, según la calidad espacial mixta.

NUEVOS USOS ESPACIALES INFORMATIVOS MÓVILES Y ESTÁTICOS



Tabla 8. Usos espaciales de los jugadores en el Campo de Marte. Captura sin trasladarse por el espacio ocupado. Nota: el área sombreada es la intersección del alcance de las tres poképaradas.

USOS ESPACIALES MÁS SOCIALES

Convocatoria para fiesta de cebos y sorteo de la comunidad Pokémon GO Comunidad Perú (Balvin, 2017). Al reubicar la reunión, se destaca la relación espacial entre la Plaza Mayor y el Campo de Marte. Al ser nido del pokémon Magikarp, la calidad espacial virtual aumentó.



Sorteo de la comunidad, Pokémon GO Comunidad Perú.



PARQUE DE LA EXPOSICIÓN

Lógica de ocupación jerárquica: farmeo móvil.

Nuevo significado para el espacio: lugar de captura (nido de pokémon).

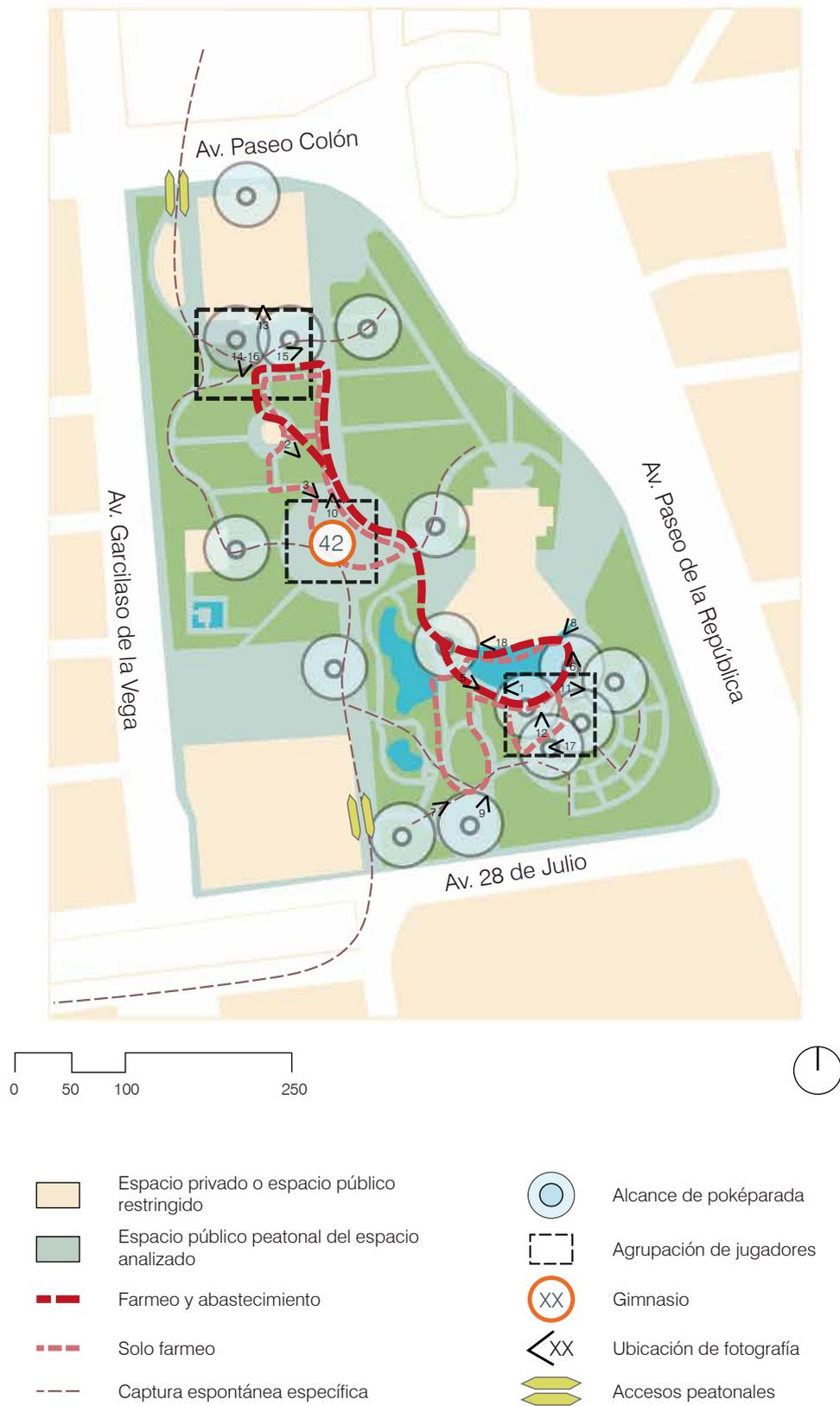


Figura 5. Recorridos y agrupación de los jugadores en el Parque de la Exposición, según la calidad espacial mixta.

NUEVOS USOS ESPACIALES INFORMATIVOS MÓVILES Y ESTÁTICOS	
<p>Farqueo móvil (con abastecimiento)</p>	
<p>Farqueo móvil (sin abastecimiento)</p>	
<p>Capturas espontáneas específicas: ocupan un espacio deshabitado mientras dura la aparición del pokémon, luego se retiran.</p>	
<p>Pelear en una incursión en los gimnasios 46, 47 y 48.</p>	
<p>Farqueo estático en las tres poképaradas del Campo de Marte.</p>	<p>0 1 5 10 20</p> <p>Equipo Instinto Pokémon GO Equipo Sabiduría Pokémon GO Equipo Valor Pokémon GO Otros usuarios (no jugadores)</p>

Tabla 10. Usos espaciales de los jugadores en el Parque de la Exposición. Nota: el área sombreada es la intersección del alcance de las tres poképaradas.

USOS ESPACIALES SOCIALES

Convocatorio para evento oficial de Pokémon Go (Staff de Pokémon Go Perú, 2017).



Sorteo de la comunidad PoGo Perú y reportajes de los youtubers Karina Harina, Peter D'Perú, Lonssoplays, PipierAnW-TF y JoseduGames.



Tabla 11. Apropiación social de los jugadores del Parque de la Exposición. Para actividades más sociales que tecnológicas, sin aumentar la calidad espacial virtual que el espacio ya poseía.

PARQUE DE LA RESERVA

Lógica de ocupación jerárquica: farmeo móvil.

Nuevo significado para el espacio: lugar de captura (nido de pokémon).

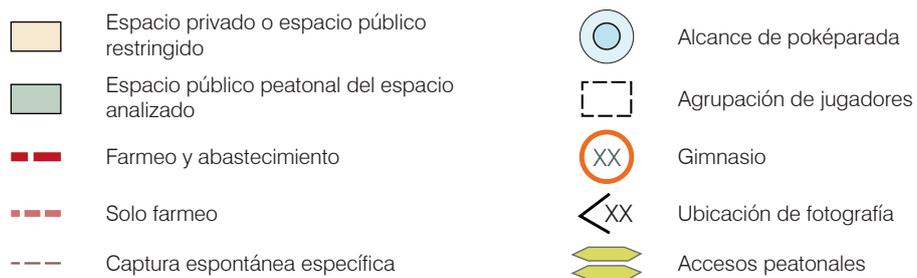
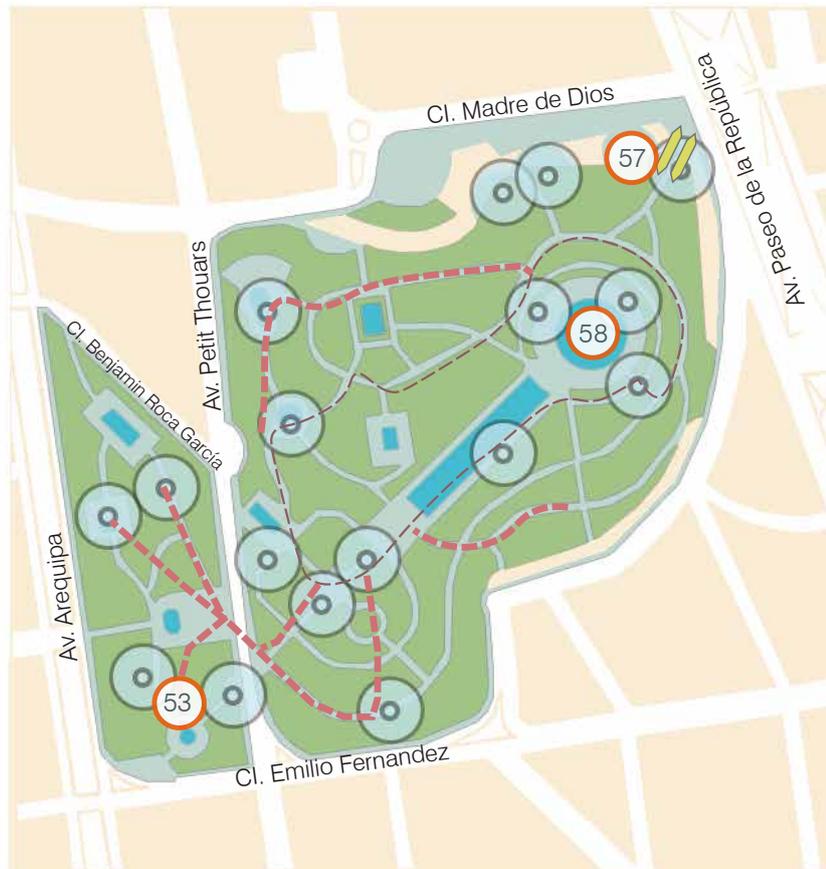


Figura 6. Recorridos y agrupación de los jugadores en el Parque de la Reserva, según la calidad espacial mixta.

USOS ESPECIALES DEL PARQUE Y DE LOS ESPACIOS VIRTUALES DE FACEBOOK



Dinámicas territoriales que iniciaron la construcción del territorio informativo (Salazar, 2016).



Las poképaradas activadas con cebo aumentan la cantidad de pokémones; se incrementa la calidad espacial virtual (Ayala, 2017).



El pokémon Bulbasaur anida en el Parque de la Reserva; se incrementa la calidad espacial virtual (Soria, 2017).

Tabla 12. Apropiación social de los jugadores del Parque de la Reserva. Usos especiales del parque y de los espacios virtuales de Facebook, donde los usuarios informan a otros jugadores sobre la calidad espacial virtual.

NUEVOS USOS ESPACIALES TECNOLÓGICOS

La ciclovía central cuenta con la acumulación de poképaradas necesaria (buena calidad espacial virtual) para realizar abastecimiento de objetos digitales, para capturar pokémones en los demás espacios del T. I. (dinámica territorial).



Tabla 13. Usos espaciales de los jugadores, en las primeras cuerdas de la Av. Salaverry.

AV. SALAVERRY

Lógica de ocupación jerárquica: farmeo móvil con abastecimiento

Nuevo significado para el espacio: lugar de abastecimiento



Figura 7. Recorridos de los jugadores en las primeras cuadras de la Av. Salaverry (desde la Av. 28 de Julio hasta el Jr. Nazca), según la calidad espacial mixta.

ESPACIOS ESPORÁDICOS

Actividad de jugador o nuevo uso: pelear en gimnasios, pelear en incursiones, captura espontánea específica.
Nuevos significados para los espacios: lugares de pelea, captura y abastecimiento.

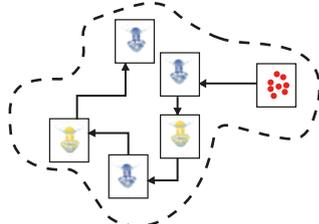
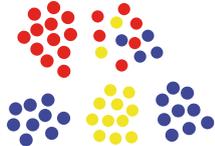
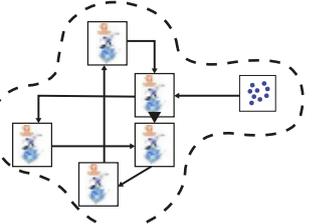
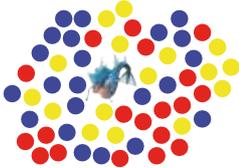
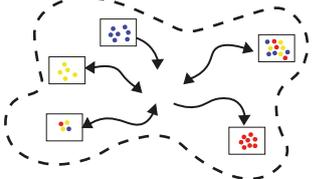
Lógicas de ocupación	NIVEL ESPACIAL	NIVEL TERRITORIAL
Pelar en gimnasios		
Incursionar		
Captura espontánea específica		

Tabla 14. Lógicas de ocupación de los jugadores en los espacios esporádicos, en gimnasios pokémon y dinámicas territoriales.

NUEVOS USOS ESPACIALES INFORMATIVOS	En los espacios esporádicos, las ocupaciones duran sobre todo por el aumento de la calidad espacial virtual. Por ello, la calidad espacial real puede variar de un espacio a otro.			
	Alta	Aceptable	Aceptable-baja	Baja
Incurсионar	 <p data-bbox="507 875 596 898">Gimnasio 10</p>	 <p data-bbox="778 875 868 898">Gimnasio 40</p>	 <p data-bbox="1043 875 1133 898">Gimnasio 25</p>	 <p data-bbox="1267 875 1425 898">Gimnasio fuera del T.I. consolidado</p>
Captura espontánea específica	 <p data-bbox="517 1122 890 1144">Dentro del T.I. consolidado (200 m. de la Plaza mayor)</p>		 <p data-bbox="1069 1122 1442 1144">Fuera del T.I. consolidado (600 m. de la Plaza Mayor)</p>	
Pelear en gimnasios: jugador Gustavo Wolfman y miembro del Red Team Lima Go, jugadores del equipo rojo.	 <p data-bbox="676 1377 766 1400">Gimnasio 11</p>			
Dinámicas territoriales: jugadores trasladándose entre los espacios permanentes, frecuentes y esporádicos				

Tabla 15. Usos espaciales y dinámicas territoriales de los jugadores, en los espacios esporádicos.



- | | |
|--|--|
| Espacios permanentes | Espacios esporádicos (gimnasios pokémon) |
| Espacios frecuentes | Territorio informativo consolidado |
| Espacio esporádicos | Territorio informativo difuso |
| | Territorio informativo difuso |

Figura 8. Dinámicas entre espacios mixtos del territorio informativo consolidado del Centro. Nota: se añadieron los espacios del parque Juana Alarco de Dammert (gimnasio 39), la plaza Manco Cápac (gimnasio 59), el Parque de la Muralla (gimnasio 15), como espacios esporádicos por tener menor frecuencia de uso. No obstante, se usan por contar con gimnasios, ser nidos de pokémon y por su cercanía a los espacios analizados.

CONCLUSIONES

La ocupación-construcción de este territorio informativo depende más de su calidad espacial virtual, pero su calidad espacial real y el vínculo social de los jugadores son determinantes para su consolidación territorial. En esta consolidación, los espacios se clasifican en tres tipos: permanentes, frecuentes y esporádicos. Cada espacio aporta en diferente medida a la construcción del T. I., según su capacidad para insertarse en la memoria de ocupación del jugador: saber dónde, cuándo y para qué ocupar un espacio.

Los espacios permanentes están más insertados en la memoria de ocupación. Estos aportan más a la consolidación del T. I.; gozan, y necesitan, de buenas calidades espaciales (real y virtual). Se los identifica por una apropiación del espacio público más social que tecnológica. Los espacios frecuentes están menos insertados en la memoria de ocupación. Estos aportan más a la construcción del T. I.; gozan de buenas calidades espaciales, donde la virtual es la más influyente. Por ello, poseen una frecuencia de uso considerablemente variable; en ocasiones son más usados que los permanentes. Los espacios esporádicos son los menos insertados en la memoria. Estos aportan a la ocupación del T. I.; son más dependientes de la calidad espacial virtual que de la real. Aunque su frecuencia de uso es menor, el jugador necesita de un territorio que se los brinde para realizar todas las actividades específicas de jugador (figuras 7 y 8).

La relación entre la frecuencia de uso de los espacios y sus calidades espaciales (real y

virtual) se observa en las lógicas de ocupación de las actividades del jugador. Los espacios con farreo (móvil y/o estático) requieren de alta calidad espacial real, además de la virtual, ya que los jugadores permanecen en estos por mayor tiempo. Por otro lado, los espacios donde se desarrollan las actividades de pelear en gimnasios o pelear en incursiones pueden carecer de calidad espacial real, ya que estas actividades proponen una lógica de ocupación de escala territorial que prioriza la movilidad entre los espacios ocupados, en lugar de la permanencia en ellos. Los espacios de mejor calidad mixta poseen mayor cantidad de usos, y permanencia.

Los territorios informativos surgen al añadir una capa digital a espacios reales, mediante la extracción de información de una parte de la realidad para generar una realidad mixta. Por eso, en la investigación se analizaron la condición real y la condición virtual de los espacios considerándolas como partes de un todo.

Finalmente, es pronto para definir la calidad espacial virtual de manera cuantificada, como lo hizo Gehl (2006) con la calidad espacial real. No obstante, la trascendencia del estudio indica que la separación entre la condición real y virtual de un espacio es cada vez más difusa; y que se puede localizar en espacios privados o en públicos, gracias a la influencia tecnológica y la conectividad a internet. Por ello, se requieren necesariamente nuevos enfoques que consideren la relación espacial mixta para analizar estos nuevos usos espaciales informativos.

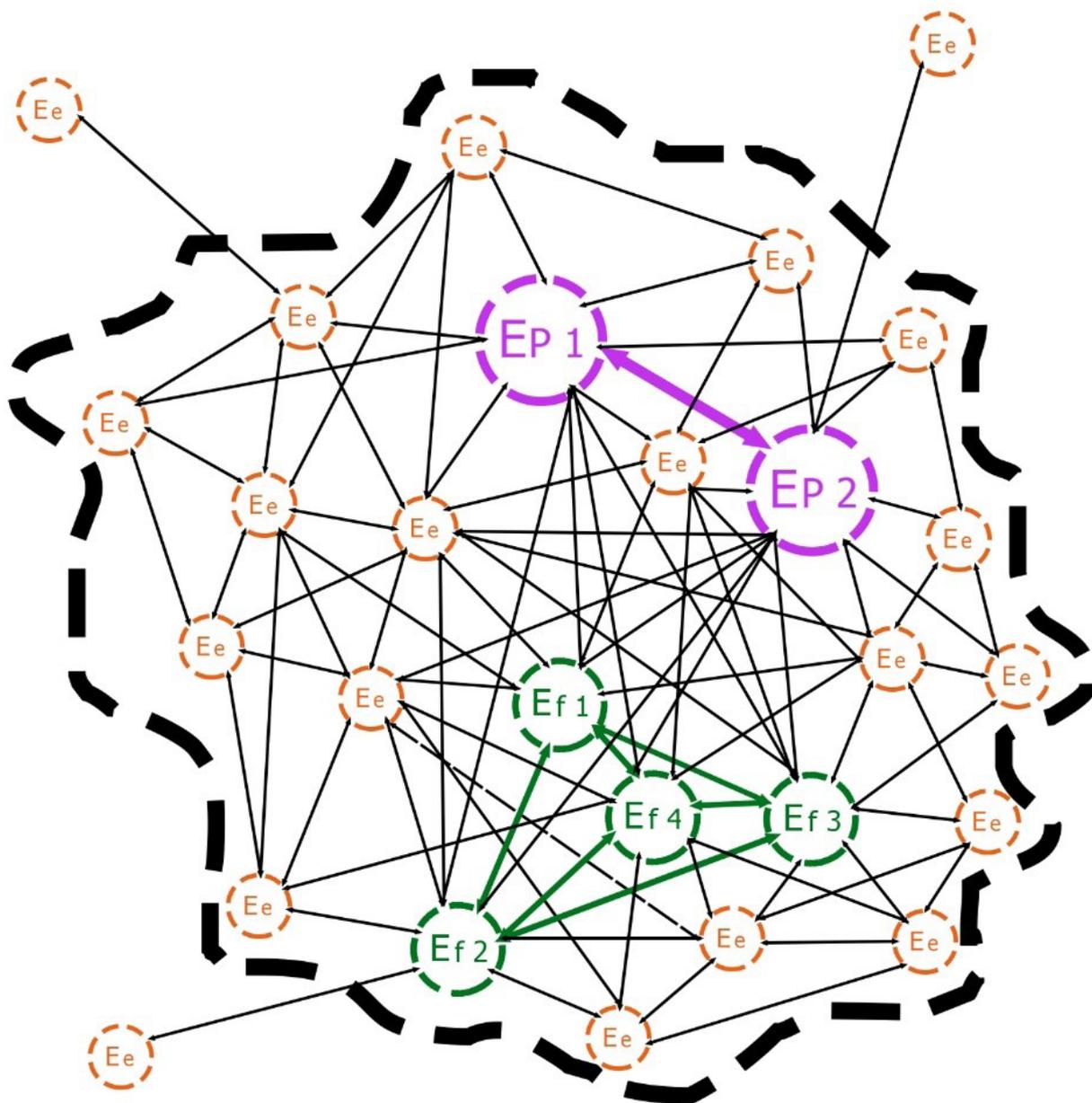


Figura 9. Esquema espacial del territorio informativo consolidado del Centro. Nota: Ep = espacio permanente; Ef = espacio frecuente; Ee = espacio esporádico.

REFERENCIAS

- Ayala J. (30 de abril de 2017). Y seguimos en el Parque de la Reserva. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/jennifer.ayala.1291/videos/10155322821981942/>
- Balvín, M. G. (17 de junio de 2017). Convocatoria de la agrupación General Girls Team para sorteo. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155543749557249&set=p.10155543749557249&type=1&theater>
- Balvín, M. G. (16 de noviembre de 2017). Convocatoria de la comunidad Pokémon Go Comunidad Perú para fiesta de cebos y sorteo en el Campo de Marte por ser nido del pokémon Magikarp. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155990044232249&set=p.10155990044232249&type=1&theater>
- Bancayan, L. E. (8 de junio de 2017). Acá en las emblemáticas 4 poképaradas, diferentes equipos y un solo objetivo... [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154843240348720&set=p.10154843240348720&type=1&theater>
- Borja, J., & Muxi, Z. (2000). *Espacio público: ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.
- Fotografías de Juan Manuel M. Paz. (2017-2018). Repositorio fotográfico de Juan Manuel Medina Paz. Lima, Perú.
- Gehl, J. (2006). *La humanización del espacio urbano: la vida social entre los edificios*. Barcelona: Reverté.
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. Nueva York: Random House, Inc.
- Jones, S. G. (Ed). (1998). *Cybersociety 2.0. Revisiting computer-mediated communication and community*. Londres: Sage Publications.
- Lemos, A. (2009). Medios locativos y territorios informativos: comunicación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre espacialización en la cibercultura. *Inclusiva-net*.
- Lynch, K. (1960). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gili.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: Tesys, S. A.
- Marca, R. (22 de julio de 2017). Presentación del grupo Instinto Lima Club, ILC, jugadores de equipo amarillo. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1176980652408319&set=gm.869013216605399&type=3&theater&ifg=1>
- Mitchell, W. J. (2001). *E-topia: vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Raad, A. M. (2004). Comunidad emocional, comunidad virtual: estudio sobre las relaciones mediadas por internet. *Revista Mad*, 10. Recuperado de: <http://www.revistamad.uchile.cl/10/paper06.pdf>

- Salazar, D. M. (20 de agosto de 2016). Camino al parque de las aguas. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/dalet.matossalazar/videos/1367360866612269/>
- Santamarina-Macho, C. (2017). Simulaciones aumentadas: una experiencia contemporánea del territorio. *Revista Ciudades*, 20, 245-266 [recurso digital]. doi: <https://doi.org/10.24197/ciudades.20.2017.245-263>
- Segura S. G. (2 de marzo de 2018). Celebrando los cumpleaños de los compañeros Instinto Forever. Por que no solo somos un grupo... somos amigos... somos una gran familia – en Iglesia San Pedro... [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1511170575621132&set=p.1511170575621132&type=1>
- Soria C. I. (21 de abril de 2017). Parque de la Reserva. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1511170575621132&set=p.1511170575621132&type=1>
- Spray J. (3 de diciembre de 2017). Bueno, ayer como todos los fines de semana fue nuestra reunión de Squad Fire... [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=744350179107942&set=pcb.933301513509902&type=3&size=960%2C719>
- Staff de Pokémon GO Perú. (18 de febrero de 2017). Convocatoria para el evento oficial de Pokémon Go, 2do día de la Comunidad. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/pogoperu.net/photos/a.1188575711222008.1073741829.1149393668473546/1639181536161421/?type=3&theater>
- Staff de Pokémon GO Comunidad Perú. (Junio de 2017). Convocatoria para el evento oficial de Pokémon GO, Hielo-Fuego. [Actualización de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/events/324067781362379/>
- Yrivarren, V. S. (2012). *Tribus urbanas en Lima: jóvenes y adolescentes en busca de un espacio en la ciudad, 1990-2010*. Lima: PUCP-FAU.