

Perseguimos quimeras con un celular

Un examen del mundo ficcional del Pokemon Go

Ezequiel Vila y Mariano Vilar

Medios

Aunque es difícil presentar datos objetivos que lo comprueben, es posible arriesgarse a afirmar que ningún videojuego de los últimos década ha recibido la mitad de cobertura mediática que el *Pokemon Go*. En nuestro país, desde los tradicionales medios oligarcas hasta las publicaciones político culturales de Izquierda han puesto en escena la necesidad, y/o la conveniencia, de reflexionar sobre lo que implica la transposición del mundo ficcional de Pokemon a las dimensiones concretas de nuestro propio mundo.

Como todo fenómeno de este tipo, no hubo que esperar mucho para un *backlash* de críticas de distinto grado de ferocidad ya sea al juego en sí mismo o a sus eventuales implicaciones sociales. En el momento en el que este artículo está siendo escrito, los medios internacionales publican notas sobre la rápida disminución de los usuarios en todo el mundo, poniendo en duda explícita o implícitamente la trascendencia real del fenómeno. Es imposible saber realmente qué lugar ocupará el *Pokemon Go* en los libros de Historia del siglo XXII o XXIII, y a nivel más inmediato, tampoco es fácil saber si su mención en los libros de Teoría tendrá un día el efecto que tienen hoy las menciones al *Second Life*: una fallida novedad del ayer, que nos repele con su efecto de derrota cultural.

Incluso aceptando esta eventualidad, el *Pokemon Go* como juego y como fenómeno social tiene un lugar más que justificado entre nuestros intereses, en la medida en que combina problemas clásicos de la inmersión y la interacción

propias de los videojuegos con un replanteamiento de la interacción entre mundo real y mundo ficcional. Y lo logra precisamente con dos aspectos tecnológicos que nos interesan como humanistas: la realidad aumentada y la geolocalización.

Realidad aumentada y realidad virtual



Todos los nacidos en los '80 y primera parte de los '90 sabemos el peso simbólico que tenía en esos años la promesa de la realidad virtual, con sus aparatosos

cascos y guantes cableados. Es llamativo que la realidad aumentada (*augmented reality*) haya ingresado en nuestras vidas de una forma bastante más sutil. No se puede negar que [el primer trailer de Pokemon Go](#) promete mucho más de lo que realmente puede lograrse con un celular con giroscopio, pero aun así, quizás aprendiendo de sus errores, la industria tecnológica-cultural no parece haber sobrecargado la imaginación pública con la realidad aumentada antes de su difusión masiva.

Lo cierto es que no es difícil concebir un futuro relativamente próximo en el que el adjetivo “aumentada” pase a ser redundante. Si logran perfeccionarse y universalizarse tecnologías como la de Google Glass y podemos librarnos de la mediación de la pantalla-en-la-mano, lo que podría hacerse en este sentido es mucho más amplio que lo que prometía la realidad virtual en los '90. Inclusive, tecnología similar y directamente preparada para los smartphones [ya está disponible](#). La expansión de estos dispositivos siempre promete fantasías eufóricas. Podríamos vivir en un mundo de hadas, dragones y naves espaciales que sean generadas ante nuestros ojos cada vez que miramos el cielo nocturno. Podríamos ver el perfil de Facebook de una persona con solo mirarla a la cara. También podríamos interactuar con los mundos ficcionales de formas hasta ahora imprevistas.

Tal como hemos mencionado en otros artículos, existen diversas formas de pensar los mundos ficcionales.¹ Pueden entenderse como el producto de una serie de realidades alternativas seleccionadas por los enunciados que constituyen un texto, como unidades espaciales imaginarias que contienen todos los elementos necesarios para el desarrollo de un relato particular, o como quería Thomas Pavel, como “estructuras salientes” que tienen puntos en común con nuestro mundo real pero que van más allá de él. El imaginario de la realidad virtual se basa en la idea de que podemos transportar la totalidad de nuestra conciencia y algunas zonas clave de nuestro cuerpo a un mundo ficcional autónomo cuyas características dependen de las posibilidades tecnológicas y de la voluntad de sus programadores. El concepto de “telepresencia” es fundamentalmente lo que caracteriza a la realidad virtual: sentir que nuestro cuerpo se encuentra en otro lado. Mientras que la inmersión puede obtenerse de varias maneras y para experimentarla ni siquiera necesitamos entornar los

¹ Nos hemos referido a este tema en varias ocasiones. Pueden verse al respecto los artículos [“Introducción a la teoría de los mundos posibles”](#) y [“Mundos ficcionales imposibles”](#).

ojos, la telepresencia requiere de señuelos miméticos sumamente complejos para engañar a nuestra conciencia ya que nuestro cuerpo se caracteriza por percibir una multiplicidad simultánea de estímulos que guían todo el tiempo nuestra conciencia perceptiva.

A diferencia de lo que ocurre con la realidad virtual, la realidad aumentada implica una proximidad mucho mayor con lo que entendemos por "mundo real", de ahí que el sintagma "estructura saliente" le sea más propicio: se construye sobre lo que identificamos como el mundo de referencia de la realidad cotidiana y su nivel de alejamiento siempre es relativo. La realidad aumentada se imprime sobre el mismo mundo que estamos percibiendo con nuestro cuerpo y plantea una mínima diferencia que observamos a través de una pantalla. No hay telepresencia ya que no podemos, por ejemplo, tocar los objetos de ese mundo superpuesto; pero el fundido de esos objetos en nuestra realidad es lo suficientemente borroso como para experimentar una inmersión visual potente.

Las perspectivas teóricas que hemos mencionado, asociadas en el siglo XX con la filosofía analítica y con teóricos culturales y literarios como Pavel y Doležel, son herederas de tradiciones más antiguas. La diferencia entre la realidad virtual y la realidad aumentada es análoga a la que existe entre mundos ficcionales autónomos y el mundo que se superpone al nuestro pero que, salvo excepciones, es invisible a nuestros sentidos humanos. La idea de que haya un Pokemon aquí, en donde sea que estés leyendo esto, no es del todo diferente a la idea de que tras lo que percibimos de este mundo hay fuerzas fantasmales y daimónicas operando en secreto. El fundamento que propulsa a estas dos hipótesis no parece distanciarse demasiado. La tendencia a explicar la relación entre los dos mundos a través de una lectura ficcional, según una *visión clásica borgeana*, es parte de nuestro gusto por la superstición. Las explicaciones mágicas fluyen como cascadas, más allá de su compromiso con la verdad. ¿De qué otra forma podríamos interpretar la insistencia sobre la relación entre mascotas y pokemones que numerosos usuarios de Tumblr y Twitter *han subrayado* durante *las últimas semanas*?

Por otro lado, ¿en qué sentido podemos decir que la presencia de un Rattata flotando en la cámara de nuestro celular con giroscopio constituye un "aumento" de la realidad? Sobre todo si tenemos en cuenta que el Rattata no interactúa en lo más mínimo con su ambiente y que permanece a la misma



Fig. 1: Fuente: Twitter @masai6

distancia de mí incluso si yo me alejo del lugar en el que estoy. Quizás la principal decepción que trae *Pokemon Go* para aquellos que creyeron demasiado en el sueño de que finalmente la distancia entre Kanto y nuestro propio mundo quedaría reducida a su mínima expresión es que los pokemones permanecen insoportablemente irreales. El hecho de ni siquiera tener que batallar contra ellos para poder capturarlos les quita aquella sensación de resistencia que remite a lo Real con más fuerza que la simple visibilidad del objeto en cuestión. Era utópico imaginar que el Rattata aparecería en nuestra alacena tratando de abrir un paquete de Kesitas con los dientes, pero la realidad aumentada por ahora permanece más en el plano de las promesas (junto a tantas otras características del juego) que en el de la realidad. Más que “estar ahí”, los Pokemones que vemos actualmente sólo “aparecen”.

Esto se refuerza si también tenemos en cuenta el requisito básico para poder visualizar estas apariciones fantasmáticas. Celulares de “gama media” que funcionan a la perfección para la enorme mayoría de aplicaciones disponibles

resultan insuficientes o directamente inútiles para poder emplear el mecanismo de realidad aumentada. Podríamos trazar una analogía pseudo-filosófica que nos hiciera reflexionar sobre las condiciones básicas que implica la biotecnología de nuestro propio cuerpo para poder “aumentar” la realidad como lo hacemos a diario, pero a un nivel más pedestre, la dificultad de acceder hoy por hoy a ese “aumento” de la realidad resalta su carácter mediado, aparatoso y artificial. No tan lejano, en este sentido, de los productos que prometían el ingreso de la realidad virtual a nuestras vidas hace 15 años.

Geolocalización



Al menos en su estado actual, la realidad aumentada es un bello adorno del juego que no resulta para nada necesario para su jugabilidad. Como sabe cualquiera que no tenga un celular con giroscopio, el *Pokemon Go* nos ofrece la posibilidad de que los seres en cuestión aparezcan sobre fondos prediseñados

sin conexión alguna con el entorno real (salvo por el hecho de que la iluminación cambia de diurna a nocturna de acuerdo con la hora del día). En cambio, la geolocalización es un componente clave del juego.

Jugar al *Pokemon 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 Pokemones que deseamos nos invita a actuar como *flâneurs* a la espera de experiencias posibles, así como las Pokeparadas y Gimnasios nos incitan continuamente a desviarnos de las rutas establecidas por el pragmatismo de la vida cotidiana.

En las aventuras clásicas de los videojuegos de Pokemon los mapas siempre tuvieron un lugar clave, lo mismo que el desplazamiento libre. La geografía específica del mundo Pokemon “clásico”, empleada también en la serie de animé, viene a ser reemplazado por la construcción de nuestras ciudades humanas, atravesadas por siglos de historia social y natural, intereses inmobiliarios y políticas de Estado. Esto implica una interacción entre el espacio público, con todos sus condicionamientos socioeconómicos, y los elementos generados digitalmente para ser captados por el GPS. A su vez, los datos cargados en el mapa del *Pokemon Go* fueron tomados en gran parte del *Ingress*, su antecesor (tanto menos famoso) más directo, y estos a su vez surgieron de la interacción de los usuarios.

Esto último genera una paradoja: mientras que la distribución de la fauna y su biodiversidad en el mundo real es mayor en las zonas rurales e infinitamente menor en las zonas urbanas, en el *Pokemon Go* se da la proporción exactamente inversa. La menor cantidad de usuarios y la falta de puntos de referencia implica menor probabilidad de aparición de pokemones en el mapa y menor diversidad. A pesar de su esfuerzo por promover la actividad al aire libre, la aplicación de Niantic es una feroz reivindicación de la vida urbana. El componente “aventurero” del juego se da a través de la exploración de la ciudad, sus laberintos de piedra y sus parques enrejados.

El énfasis en la exploración como móvil de la interacción no es nada menor. De hecho, la única interacción que actualmente promueve el juego es con el espacio, ya que al momento de la redacción de este artículo, no existe la posibilidad de intercambiar pokemones ni de realizar enfrentamientos directos

entre jugadores. Esta interacción con el espacio real y el mundo del juego genera un efecto particular: la sensación de que existe un mundo Pokemon que es totalmente real, que opera continuamente incluso cuando nosotros no estamos visitándolo. Existen infinidad de juegos multiplayer online en los que el mundo puede estar cambiando continuamente, pero siempre se trata de mundos puramente digitales, entornos que podemos figurarnos de la misma forma que nos representamos los servidores californianos en que reposan los mails de nuestra bandeja de entrada. En cambio, el hecho de que incluso si nadie está con el celular encendido y la aplicación abierta en un determinado punto del espacio real, en ese espacio están modificándose, por ejemplo, la posibilidad de encontrar determinados pokemones, le otorga un nuevo tipo de densidad. En el *Pokemon Go*, los servidores están operando sobre el espacio en todo momento. Así como nos acostumbramos rápidamente a que **los locales del Partido Obrero sean también Pokeparadas**, quizás nos acostumbraremos en el futuro a que todos los ámbitos por los que circulamos sean también escenarios de entrecruzamientos entre algoritmos de todo tipo, dispuestos a hacerse visibles mediante alguna operación tecnológica, pero operando incluso desde su invisibilidad.

Los mapas que se crean en relación con el *Pokemon Go* y por fuera de la aplicación (y de los deseos de Nintendo y Niantic, en varios casos) combinan viejos sistemas simbólicos (“Más allá de este punto hay dragones”) con la emergencia del BigData como paradigma de **la analítica cultural**. Cada paso que damos deja un rastro de información que puede ser reapropiada por el mapa mismo y que podría ser reconvertida en un elemento utilizable para futuras modificaciones.

Pokemones

El mundo de la franquicia Pokemon es concretamente un mundo de pokemones, es decir, de una lista amplia pero finita de objetos con propiedades altamente específicas, muchas de las cuales no son directamente visibles. Como sabe cualquier jugador medianamente experimentado, no sólo cada especie de pokemon tiene una serie de cualidades, sino que además cada pokemon individual posee características propias únicas.

La relación entre la exploración del mundo ficcional y la pasión por el coleccionismo eran los motores más grandes del juego en su fase pre-realidad aumentada. En algún nivel, todo parece haber sido parte de un plan providencial, ya que son estas características las que permiten que con una tecnología a nuestra alcance pueda reproducirse la mayor parte de la lógica original del juego en el espacio real. El célebre mandato “Gotta catch ‘em all” es el que guía a los millones de jugadores actuales del *Pokemon Go* que saben que quizás nunca podrán competir en gimnasios, pero que pueden gozar de la aplicación dentro de la lógica del **casual gaming**. La acción de arrojar pokébolas, comparado con el proceso original de tener que luchar contra cada pokemon salvaje, se adapta a esta jugabilidad simplificada. A su vez, en la medida en que los Pokemones son esencialmente coleccionables, la interacción entre los jugadores se basa en el intercambio (por ahora sólo simbólico) de información y en la pura ostentación.

Sin embargo, la gran deuda del juego por el momento pasa por el otro slogan de la franquicia: “Tengo que ser siempre el mejor”. Hasta la fecha, el componente competitivo del juego es mínimo tendiendo a nulo. Mientras que en los juegos principales de la franquicia (pertenecientes al género RPG) hay una secuencialidad programada desde el inicio en un esquema fijo de 8 gimnasios y finalmente una Liga Pokemon que estructura la trama, en *Pokemon Go* no hay ningún objetivo que logre acercarse a esta motivación competitiva. Los gimnasios de *Pokemon Go* funcionan de una manera netamente diferente. En ellos los jugadores pueden combatir contra los pokemones de otros jugadores por equipos, pero no se trata de un verdadero multiplayer ya que es la AI del sistema la que siempre controla a los defensores. De esta manera, tomar un gimnasio por más de 20 minutos es un objetivo prácticamente utópico y en sí mismo carente de sentido, ya que la victoria (pasajera) únicamente otorga pokecoins, la divisa para microtransacciones del juego. Es decir, no hay un incentivo a largo plazo, dentro del juego, para avanzar en alguna dirección. Por otro lado, sostener el sistema de batalla por turnos de los juegos originales hubiera significado perder algo de la inmersión que propone la realidad aumentada. Sin embargo, el sistema de combate en tiempo real frente a una AI lleva a que los jugadores estén, por ahora, menos conectados que en las lejanas épocas del cable-link. El escaso peso de la orientación competitiva del juego explica un poco la baja en la popularidad de la aplicación después del hype inicial. No hay estímulos para seguir jugando y mejorando. En algún sentido,

esto también está relacionado con el renunciamiento a otro de los enunciados característicos del mundo ficcional de Pokemon: mientras que tanto la serie como los juegos promueven un hipotético vínculo estrecho entrenador-pokemon fundado en el amor.² *Pokemon Go* basa su mecánica en reemplazar constantemente los primeros monstruos capturados por los más recientes y el descarte es fundamental para alcanzar algunos objetivos. “Transferir” (un eufemismo para la trituración de pokemones procesados en caramelos) es la base de la mecánica del juego, pero en este caso esto no opera favor del coleccionismo, como sí lo hacía en los juegos originales.



Fig. 2: Fuente: Facebook /[sycamoreisfab](#)

Esto refuerza un problema de la agentividad que es característico de Pokemon y que nos habla en general de la oposición aparente entre una inmersión “literaria” y emotiva enfrentada a una interacción mecánica y maximizadora de la utilidad. Pese a los intentos de la serie animada, los pokemones no califican como “personajes” en sí mismos. No interactúan en nuestra ausencia,

² Para un análisis de la motivación ficcional, la sociabilidad gamer y la franquicia Pokemon, recomendamos la lectura de "[Challenge accepted: videojuegos, reglas y desafíos](#)"

aunque sería deseable que en alguna versión futura del juego lo hicieran. Los contactos entre ellos están limitados a los enfrentamientos. Como dijimos, sólo se conectan con el espacio, pero incluso en esto su nivel de interacción decepciona un poco. Si bien no esperábamos que los pokemones de agua sólo fueran a existir en medio del Atlántico, poder cazar un Goldeen en cualquier esquina del microcentro es debilitar un poco su sustancia como entidades ficcionales. La abundancia de Rattatas y Pidgeys confirma lo que ya sabíamos sobre las ratas y palomas como plagas urbanas, pero más allá de eso, poco parece haber de relevante en la interacción específica entre un espacio y cada especie de Pokemon. Caminando por la ciudad, se observa más fácilmente la interacción entre el nivel de cada entrenador y el tipo de Pokemones que aparecerán. En otras palabras, una correlación sujeto-mundo que a priori parece menos estimulante que la que existe entre el mundo ficcional digital y el mundo real. Esto no evita que exista algún tipo de relación (arbitraria) entre espacio y pokemones, sin embargo esta es completamente construida por los jugadores fuera del campo de la representación del juego.



Fig. 3: Kipáchu, un Pikachu capturado en Plaza Miserere

Una vez más, la experiencia de juego es completada por la sociabilidad de los jugadores: los rumores de qué lugares son mejores para capturar (“el Puente de la Mujer en Puerto Madero es una fiesta”), las orientaciones que se comparten por foros y **redes sociales** (“Retiro está lleno de Eevees”, “Parque Chacabuco tiene Magnemites”), etc... Nuevamente, estamos en un sistema en que la inmersión es completada (como una prótesis) por los mismos usuarios por fuera de la máquina. Los pokemones y su relación con el espacio dependen, en última instancia, de la creatividad de los usuarios.

Expectativa y realidad

El *Pokemon Go*, en este sentido, se siente como mucho menos de lo que podría ser. La interacción entre mundos ficcionales digitalmente construidos y el mundo tal como lo conocíamos invita a la imaginación futurística. La utopía/distopía de un mundo estilo Matrix, en donde todos optaban por abandonar sus cuerpos en un estado vegetativo para que sus mentes experimenten placeres y dolores imaginarios, podría estar desapareciendo. En cambio, ahora tenemos una idea mucho más próxima al uso diario de la web y de los smartphones: una realidad en perpetuo incremento, pero que mantiene sus lineamientos espacio-temporales básicos y que está anclada en el desplazamiento material de nuestros cuerpos por lugares que no fueron inventados por un equipo de programadores, sino por la Naturaleza y la Historia.

Un revés ciertamente farsesco de las expectativas generadas por el juego se produjo ante la rápida proliferación de programas para *hackearlo*. Descargando unas simples herramientas para emular el sistema operativo Android y un simulador de GPS, el *spoofing* rápidamente se adueñó del juego. Desde la comodidad de sus casas, los jugadores se burlaron de la propuesta naive de Nintendo y Niantic que parecía proclamar que la próxima generación de videojuegos sería al aire libre. Las instrucciones para programar protocolos automatizados que cacen pokemones, abran huevos y tomen gimnasios según pautas regulares, paradójicamente transformaron a una app que fue creada para recorrer un mundo virtual por medios físicos en el arenero de un enjambre de bots que operan sobre el mundo real: mientras los spoofers llenan de cebos las pokeparadas estratégicas y toman los gimnasios con sus Dragonites cp

3000, los humanos de carne y hueso migran por la ciudad atraídos o repelidos por sus intervenciones.

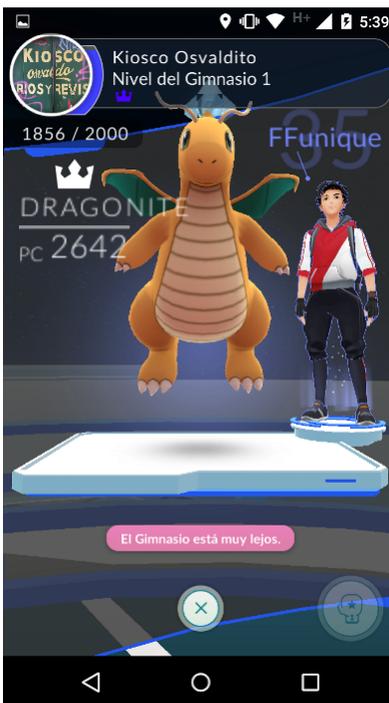


Fig. 4: Screenshot tomado el 3/8/2016, día del lanzamiento de la app en Argentina

La pregunta de si llegará el momento en el que el “aumento” de la realidad se vuelva indistinguible de la realidad “real” nos tienta al gesto posmoderno de negar la validez de la distinción misma. Así, diríamos en esta línea que la realidad “siempre” estuvo aumentada (¿o reducida?) por alguna cosa. Pero estas preguntas y respuestas sólo son pertinentes a partir de la interacción con algún objeto particular, y en el caso del *Pokemon Go*, la respuesta es que estamos lejos de imaginar la necesidad de tal pregunta. La experiencia de *Pokemon Go* lejos está de ser una de confusión entre lo real y lo no-real. Para que esto suceda, deberíamos partir de un mundo ficcional esencialmente inmersivo, un mundo en el que podamos “perdernos”. El mundo de *Pokemon Go* es un mundo de interacción con el espacio real, con lo que funciona exactamente en el sentido contrario.

El que salgan noticias sobre muertes “causadas” por el *Pokemon Go* cierta-

mente no desmiente esto, sino que llama la atención sobre el problema del medio, es decir, el smartphone. Es el medio el que es inmersivo en un sentido “peligroso”, y son los obstáculos del medio (limitaciones del giroscopio, de la batería, del procesador) los vuelven necesario tener en cuenta su especificidad si aspiramos a comprender la interacción mundo-espacio del *Pokemon Go* y arrojar alguna luz sobre la experiencia de sus millones de usuarios. Si de a poco se están abriendo nuevas formas de concebir nuestros usos de la ficción digital, será imprescindible que incorporen la relación entre el mundo ficcional y aquellos sistemas que producen su aparición y gestionan sus posibles interacciones